	BANCO DE JUEGOS

#	ACTIVIDAD (JUEGO, DINAMICA, MANUALIDAD)	METODOLOGIA
1	**Ojos de Lince**	El lince tiene una visión súper desarrollada, el nombre lince significa: «ojos brillantes». ¡Vas a demostrar que tus ojos son tan brillantes como los del lince! 1. el guía de caminos seguros dice "ojos de lince para el que vea... una señal de pare" 2. Cuando un estudiante encuentre lo que indica el monitor debe gritar "Ojos de lince" señalando el objet.
2	**Subasta de Pasos**	¿Podrás acertar el número exacto? - el guía de caminos seguros pregunta "cuantos pasos hay desde este punto hasta un punto B" y los estudientes deben dar un numero, luego se cuentan los pasos y el que los tenga el numero mas cerca gana. 1. Calcula mentalmente el número de pasos que hay de un lugar a otro 2. Camina y cuenta junto a tus compañeros el número de pasos
3	**Lotería de Sonidos**	El búho tiene un oído hiperacústico! ¡Vamos, activa tu súper oído y a jugar! 1. Presta atención a los sonidos de la calle. 2. Cuando escuches el sonido de uno de los objetos que indique el monitor, dices fuerte el nombre del objeto. 3. Muéstrale al monitor el objeto que escuchaste.
4	**Placas**	Para este juego necesitarás la astucia del delfín pues lo que haremos tendrá retos matemáticos. 1. Escucha al monitor y realiza la operación matemática o el desafío que te indique, de mirar numero de placas de vehiculos 2. Dile al monitor el resultado
5	**La Polilla y la Lora (esto es semáforo roto)**	La polilla tiene uno de los oídos más desarrollados en el mundo! El loro, puede repetir todo lo que escucha. ¡Vas a demostrar que tú también tienes las capacidades para ser una polilla y un loro! La primera persona de la fila piensa en una frase. Se la dice a su compañero, sin que nadie más la oiga. Su compañero se la dice al siguiente en fila y así hasta llegar a la última persona de la fila. El último jugador debe decir la frase en voz alta y debe ser igual que la frase dicha en el principio.

6	**¡Hop!- Ensalada de frutas**	Los jugadores deben alzar los brazos y gritar: “¡Hop!” cada vez que oigan una fruta anunciado por el guía de caminos seguros Si el guía de caminos seguros dice otra palabra que no es una fruta, y alguien alza los brazos y/o grita “Hop”, todo el grupo pierde.
7	**Cacatúa haz tu baile**	La cacatúa puede bailar cualquier ritmo, ¡vamos a activar tu cuerpo y bailar como las cacatúas! El guía escolar dice “La cacatúa mueve tu (parte del cuerpo)” Los jugadores deben mover la parte del cuerpo que dice el monitor Si el guía escolar da una instrucción sin antes decir “La Cacatúa”, y los jugadores se mueven, pierden y salen de la ronda. Gana el jugador que complete la ronda sin perder.
8	**Mímicas**	Los estudiantes realizarán mímicas de comportamientos que no se deben realizar en la vía pública, cuando se desplazan de un lugar a otro. Cada participante de manera individual escoge una acción que debe realizar con gestos, y los demás deberán adivinar cuál es. El que tenga más aciertos gana
9	**Rodillas**	Los estudiantes deben realizar parejas, y en un tiempo de 30 segundos por conteo, deben tratar de tocarse las rodillas el uno al otro la mayor cantidad de veces. El que mayor cantidad de repeticiones tenga será el ganador.
10	**Semáforo**	Identificando los colores del semáforo rojo, amarillo y verde; se realiza la acción indicada a la velocidad según el color que se indique, rojo: indica que debemos parar, amarillo: nos preparamos para continuar y verde: debemos avanzar.
11	**Aplausos equivocados**	El jugador debe decir palabras o frases relacionadas entre sí y los niños aplaudir cada vez que las menciona. Si el guía escolar dice una palabra que no está relacionada y alguien aplaude, tiene que cumplir una penitencia. Por ejemplo, el guía
12	**El pato**	Los niños y niñas aprenderán la ronda planteada a continuación: El pato, el pato con una pata El pato, el pato con las dos patas El pato, el pato con las alitas El pato, el pato con la colita Y ahora te toca a ti. A medida que se van nombrando las partes del cuerpo, los niños van moviendo cada parte de forma graciosa como lo ejemplificará el guía escolar.
13	**El espejo**	Se escoge un líder del grupo para que se situé en frente a los demás participantes para que se invente un paso de baile un movimiento o un gesto, que sus demás compañeros deben repetir o imitar, cada niño debe participar creando su propio estilo
14	**Let's play**	Los estudiantes tiene que repetir este estribillo en inglés "Attention please, let´s play!" When I say a letter, you have to answer with fruits that start with that letter, for example "a": apple, apricot… Se puede hacer el juego con objetos, nombres de países, animales, etc.
15	**Caras en las cosas**	Cada niño deberá identificar objetos en los que sea visible una cara. Por ejemplo en una casa: los dos ojos son las ventanas y la boca es la puerta.

16	**Veo veo**	Los niños y niñas intentan adivinar cuál es el objeto que el monitor está viendo; para ello deben aprender la ronda planteada. El objeto debe estar a la vista de todos y se debe brindar la letra inicial y la letra final. Veo, Veo... ¿Qué ves? Una cosita. ¿Y qué cosita es? Empieza con la letra 'A' Y termina en la letra “A” Respuesta: acera
17	**Ahí viene!**	Guía escoler: “Ahí viene", los niños responden ¿Quién? Ahí viene ¿Quien? Ahí viene el Pato cuaghcuagh Una cuagh eh eh se me sube a la cabeza cuagh se me baja a los hombros cuagh se me baja a la cintura cuagh y se menea sexy se me baja a las rodillas cuahg se me baja los tobillos cuahg y se la paso a (nombre)
18	**Blanco negro**	El guía escolar dirá diferentes palabras, a las cuales los estudiantes deben responder identificando opuestos o antónimos de las palabras dichas por el guía. Por ejemplo, si el guía dice: "negro" los estudiantes responderán: "blanco". La idea es que los guías varíen la Velocidad en que dicen las palabras. De esta forma debe aumentar la atención de los estudiantes. .
19	**Parirura.**	La canción inicia y se mantiene todo el tiempo en el coro, y el coro invita movimientos así: Coro:Papi parirururiru papi parirura (x2) A todos nos gusta mover (cualquier parte del cuerpo) la cabeza. Papi parirururiru papi parirura (x2) Después, quien dirige el juego dice: “para un lado” y los participantes mueven dicha parte del cuerpo hacia el lado que quieran, así también adelante y atrás, diciendo un sonido, por ejemplo: Shas! Ejemplo: Para un lado (shas) para el otro (shas) adelante (shas) atrás (shas)

20	**“todo movimiento”**	Estribillo: Monitor canta: “todo movimiento baila baila baila” Participantes responden al revés (sentido de la oración) “Baila baila baila todo movimiento” De corrido se canta: “todo movimiento baila baila baila” “Baila baila baila todo movimiento” Cada vez que se inician los estribillos se debe nombrar una parte del cuerpo para moverlo al ritmo de la música Ej: “todo movimiento baila baila baila” “Baila baila baila todo movimiento” ¡Con la cabeza! (se mueve al ritmo de la canción) “todo movimiento baila baila baila” “Baila baila baila todo movimiento” ¡con la mano derecha! “todo movimiento baila baila baila” “Baila baila baila todo movimiento”
21	**"STOP"**	Metodología: Se harán dos grupos, cada fila es un grupo. El grupo que gane recibirá calletones. Antes de iniciar se debe dejar claro que los grupos deben quedar fijos, así garantizamos que no se desordenen en la ruta. Dar la indicación de que la palabra la deben decir fuerte para que los demás compañeros la escuchen. No se vale repetir palabras pero sí pueden ser sinónimos. Todos deben bailar. Cada vez que se acabe la temática se vuelve a cantar el estribillo. Los papás pueden apadrinar grupos. Desarrollo del juego:

22	**!LA TAPITA!**	Para realizar el juego !LA TAPITA! es necesario contar con un total de tapas de gaseosa equivalente a la mitad del total de estudiantes del Camino Seguro y debe realizarse en momentos del recorrido donde el grupo pueda estar quieto y en un espacio seguro. Durante el recorrido del Camino Seguro se debe hacer una corta pausa para organizar dos filas (A y B) con una cantidad equivalente de estudiantes quienes deben tomar distancia. Posteriormente, se pide a los estudiantes de la fila A mirarse de frente con el compañero o compañera de la fila B y en medio de cada pareja el guía va a ubicar una tapita de plástico de gaseosa. Luego de organizar a los niños y niñas en las filas, el guía comenzará a nombrar varias partes del cuerpo para que los estudiantes empiecen a ubicar sus manos en la parte del cuerpo mencionada sin equivocarse, lo cual promoverá la concentración en cada uno de ellos. Finalmente, cuando los niños y niñas menos lo esperen el guía gritará !TAPITA!, momento en el cual las parejas que se están mirando de frente competirán por agarrar con prontitud la tapa de gaseosa, cuyo ganador deberá gritar a su vez !TAPITA!. Cabe resaltar que solo uno de la pareja será quien tenga la tapita. Ganará el niño o niña que menos se haya equivocado en las instrucciones de ubicar las manos en las partes del cuerpo dichas por el monitor o monitora y que agarre la mayoría de veces la tapita gritando !TAPITA!
23	**Peatón, peatón, Infractor**	tener una determinada imagen sobre varias categorías, una de señales de tránsito, otra de imprudencias viales, otra elementos de seguridad. Una tarjeta de estas categorías con una imagen se dispone a pasarse entre los niños que están
24	**Movilidad**	El monitor canta: ¡Aquí en (se coloca el nombre del municipio) existe (medio de transporte) con llantas muy grandes y asientos muy pequeños y la gente y la gente…! El guía indica la acción a realizar, ejemplo: grita, se agacha, salta en un pie,
25	**Marineros patitos**	Monitor dice: “Patitos de movilidad” Participantes responden: “a la orden mi capitan” Monitor: “el piso se está moviendo” Participantes: “ay qué miedo”
26	**Yo tengo un TICK.**	Con el grupo de niños en las dos filas usted va decir las siguientes frases y los niños repetirán después de usted: Monitor: Que yo tengo un TICK. Niños: Que yo tengo un TICK. Monitor: TICK TICK.
27	**Espejito Loco**	Durante el recorrido se realizan dos filas, cada niño debe tener su pareja, 1. Los dos primeros dicen: sabes como hace nuestro “conejo” y deben realizar un movimiento y un sonido (la idea es que cada niño proponga un animal diferente, un movimiento y un sonido), los demás deben imitar el movimiento y el sonido. 2. Los dos siguientes deben repetir el movimiento y decir nuevamente sabes como hace nuestro “Dragón”, proponer un movimiento y sonido nuevo.

28	**JESÚS LE DIJO A LÁZARO LEVÁNTATE, LEVÁNTATE Y LÁZARO LE CONTESTÓ...**	1.Se les explica a los ñiños que la Ruta se va dividir en dos grupos, o dos filas- fila A- fila B. 2. Cada equipo debe escoger un género musical (vallenato, ranchera, reggaeton, bachata, salsa, rap, rock, etc.). 3. Luego de ello, la fila que iniciará la ronda (A) debe cantar: "Y JESÚS LE DIJO A LAZARO LEVANTATE,LEVANTATE Y LÁZARO LE CONTESTÓ". 4. En respuesta a lo anterior, el Equipo (fila) contrario (B), debe contestar con una canción del género elegido. Ejemplo: Género: Vallenato. Se ponen de acuerdo ágilmente para cantar una canción: "los caminos de la vida no son como yo pensaba...". CUANDO TERMINAN DE CANTAR ESA PEQUEÑA ESTROFA, de inmediato cantan: "Y JESÚS LE DIJO A LAZARO LEVANTATE,LEVANTATE Y LÁZARO LE CONTESTÓ", para darle el turno al otro Equipo (A). 5. El otro equipo (A) responde con una estrofa del género escogido (vallenato)"estamos frente a frente los dos y te confieso que has hecho con mi vida lo que tu has querido". Al terminar el género, de inmediato, agregan: "JESÚS LE DIJO A LAZARO LEVANTATE,LEVANTATE Y LÁZARO LE CONTESTÓ", y así sucesivamente. 6 . NOTA: si uno de los Equipos no responde en un pequeño lapso de cinco (5) segundos con canción, pierde y se le da el punto al grupo contrario.
29	**EL SEMAFORO**	Durante el cmaino esocler se va a disponer un espacio seguro para poder desempeñar el juego con los estudiantes: El guía va a hacer un círculo con todos los estudiantes de la ruta y les va a decir: imaginemos que todos somos un carro, ¿como hacen los carros?... Luego el guía le va a preguntar a los estudiantes ¿Quien conoce los colores de los semáforos?, los estudiantes responden… YO! YO! YO! (Verde, Amarillo y Rojo)... - Cuando el guía diga VERDE: ¡Todos salimos corriendo! - Cuando el guía diga AMARILLO: ¡Todos van a sacar el pie , como si nos alistaramos para acelerar el carro! - Cuando el guía diga ROJO: ¡Todos vamos a frenar para no chocarnos! El guía debe disponer un minuto para hacer una prueba, si fue entendida la actividad. Entonces el monitor va a conocer a decir los colores del semáforo al azar, ¡ROJO!, ¡VERDE!, ¡AMARILLO! y todos los niños lo van a representar en el espacio que limite el monitor. Luego el monitor le va a decir a los estudiantes ¡HUECO! y todos los niños deben responder: ¡HUECO! y realizar un salto levantando los brazos. Nuevamente se realiza una prueba para incluir: los colores del semáforo y el hueco. Ahora cuando el monitor diga: ¡CAMARA!, los estudiantes deben decir: ¡OH, NO… QUE NO ME VEA! y se deben inclinar hacia el suelo, poniendo una mano en la frente. Nuevamente se realiza una prueba para incluir: los colores del semáforo, el hueco y el policía. Se realiza finalmente 3 o 5 rondas de las mismas, incluyendo de manera aleatoria las indicaciones. Dependiendo la disponibilidad del tiempo se pueden ir agregando temas como de SEGURIDAD VIAL. NOTA: Se puede trabajar desde diferentes actores viales

30	**FAMILIA SEMAFOR**	El niño, niña, etc), se va a nombrar a los niños de la siguiente manera (teniendo en cuenta el género) Papá semaforo, mamá semaforo, tía semaforo, tío semaforo,etc, hasta que llegue al último participante (si son demasiados, se empiezan a enumerar). Estando organizados, se grita alguno de los roles para que pasen atrás, hasta el último, y empiezan a dirigirse hacia adelante realizando zig zag entre los compañeros hasta llegar al primer lugar. El primero que llegue va a obtener un punto, mientras que el segundo va a tener que responder una pregunta que realice el monitor, de esta manera, si llega a responder bien, podría tener también un punto. La ejecución del juego debe ser rápida y muy animada. Lo ideal es crear identidad en cada grupo (ejemplo: la familia conejo de las motos y la familia bicicletas de la corte suprema de la ruefa). Se debe tener precaución con los estudiantes que lleven loncheras, maletas de ruedas, trabajos o maquetas, para evitar algún accidente.
31	**EL BAILE DINDODINDORE**	Todos repiten después del guía Este es el baile dindodindore (repiten) Y el que no salte (repiten) Y el que no grite (repiten) Y el no susurre (repiten) Se pare a él, ¿a quien? (repiten a él) pero a ¿quién?, (repiten a él) , con la mane en la cabece (repiten) y con la otra mane en la espalde (repiten) Este el baile dindodindore (repiten) Y el que no lo llore (repiten) Y el que no lo cante (repiten) Y el que no lo camine (repiten) Y el que no lo baile (repiten) Se pare a él, ¿a quien?, (repiten a él) pero a ¿quién? (repiten a él), con la mane en la oreje (repiten) y con la otra mane en la narice (repiten) . Es importante resaltar que el monitor puedo inventar otros movimientos teniendo en cuenta el espacio y lugar .
32	**¡La panadería andante!**	¡La panadería andante! 1. El guía explica que para el juego la caravana se dividirá en 2 filas nombradas así: fila “Panes” y fila “bebidas” 2. Elguía explicará que cada estudiante, después de ser seleccionado por el guía al azar, tendrá que decir en voz alta su nombre y un nombre de un producto de panadería según su fila (nombre de un pan o amasijo, o nombre de una bebida ya sea caliente o fría) y luego decir un actor vial actuando como tal acompañado de una norma que debe respetar dicho actor. Ejemplo: Mi nombre es “Camilo” de la cintura para arriba soy un “Pan de queso” y de la cintura para abajo soy un “ciclista” (aquí debe actuar como un ciclista) y debo ¡respetar siempre los semáforos! 3. Luego de esto el guía elegirá al azar cuál persona continúa, después de cada canto de cada estudiante, el guía elegirá al siguiente al azar y cuando un estudiante no cante o no pueda encontrar un nombre de productos de panadería o de actor vial, se le dará punto a la otra fila para generar una competencia. 4. Si se acaban las posibilidades de actores viales se podrán usar señales de tránsito, u otras temáticas de seguridad vial, cultura ciudadana, entre otros.

33	**TRÁNSITO DE COLORES**	Tránsito (Reglamentarias, Preventivas , informativas, transitorias y horizontales) brindar la instrucción a los estudiantes de buscar el color correspondiente a la señal, al encontrar el color deben mencionar el nombre que corresponde cada color al tipo de señal los estudiantes, entre más colores sean mencionados, habrá mayor aprendizaje por asimilación y percepción. Ejemplo: Vamos a buscar el color rojo, cuando lo vean en vez de decir rojo, van a decir reglamentaria y el que más colores encuentre va ganando puntos y quien complete 10 puntos gana un calleton.
34	**UN ACTOR VIAL**	Al llamado del guía con la canción; yo soy un actor, un actor vial, toda la ruta repite, posterior a esto, el monitor elige uno de los actores viales y procede a representar con su cuerpo al actor elegido. La actividad se repite hasta haber identificado todos los actores viales. Se recomienda a los guía utilizar siempre el mismo movimiento para cada actor vial, de manera que los niños/as puedan memorizar la acción y en ejercicios posteriores realizarla entre ellos mismos.
32	**ATENCION SEÑALES**	Se hacen tres grupos, cada grupo tiene un color de señalización (amarillo, rojo, naranja, azul, negro, verde, café, blancas), el monitor grita el nombre de una señal de transito y el color al cual pertenece la señal debe gritar arriba y decir que significa, al final el grupo con más señales acetadas gana.
33	**ME APOYO**	Los niños y niñas se ubican en dos filas, al sonido del silbato se giran y quedan espalda con espalda, bajan hasta el piso apoyados en la espalda del compañero sin apoyar las manos en el piso y se vuelven a levantar de la misma manera, se puede variar en grupos de a tres y haciendo la rotación de parejas.
34	**FRUTERO**	Los niños están ubicados en dos filas deben imaginarse que tienen una fruta en cada mano ejemplo (naranja en la mano derecha, mandarina en la mano izquierda), cuando el monitor dice naranja los niños se llevan la mano derecha a la cabeza, cuando dice mandarina se llevan la mano izquierda a la rodillas, variaciones se les da más frutas y se alternan con rapidez para mirar que tan atentos están.
35	**EL MIMO**	Se ubican en parejas uno de los dos es el guía y el otro el mimo, todo lo que haga el guía debe ser copiado por el mimo, el monitor da pautas con el silbato, cuando suene una vez se deben sentar los guías y los mimos deben sentarse de la misma manera, cuando suene dos veces deben girarse y caminar de espaldas, cuando suene cinco veces se hace cambio de mimo siguen los mismos guías pero con diferente mimo. A los 5 minutos se cambia los guías a ser mimos y viceversa.

36	**Chiquiri chiquiri ya fo fo, ya fo fo, ya fofo**	Juego chiquiri, chiquiri ya fo fo ya fofo ya fofo La persona encargada de dirigir la actividad deberá dar las siguientes instrucciones a los beneficiarios: Para esta actividad se tiene que realizar en un espacio seguro, donde permita el desplazamiento de los beneficiarios sin ningún riesgo, depende ya de cada monitor en su ruta asignar el mejor lugar para la actividad. Nota: La actividad puede ser dirigida por los beneficiarios, padres, madres o acudientes que asisten a la ruta, para tener participación de toda la comunidad. 1. Nombre del juego chiquiri, chiquiri ya fo fo ya fofo ya fofo, este es el estribillo que siempre se repetirá para cada acción a realizar. 2. El monitor ubicara a los participantes en círculo de tal manera que todos se puedan ver. 3. El monitor será la cabeza del juego y el beneficiario a su izquierda será la cola, por ende, se dará inicio por la derecha. 4. El monitor cantara el estribillo “chiquiri, chiquiri ya fo fo ya fofo ya fofo”, dando la indicación a los participantes de repetirlo para que los estudiantes lo aprendan, ya teniendo aprendido el estribillo de la canción se procede al juego. 5. El monitor irá cantando el estribillo “chiquiri, chiquiri ya fo fo ya fofo ya fofo” y a medida que lo canta debe realizar un movimiento con cualquier parte del cuerpo, ejemplo “chiquiri, chiquiri ya fo fo ya fofo ya fofo”, y mueve la cabeza, él debe siempre estar cantando el estribillo “chiquiri, chiquiri ya fo fo ya fofo ya fofo” y haciendo el movimiento de cabeza para este ejemplo, a medida que acaba la frase de la canción debe ir cambiando de movimiento, mientras él hace ese cambio de movimiento el beneficiarios que esta ubicado a la derecha debe iniciar a cantar el estribillo “chiquiri, chiquiri ya fo fo ya fofo ya fofo” y realizar el primer movimiento que realizó el monitor. 6. Para tener una secuencia coherente, se les debe indicar a los beneficiarios que deben estar muy pendientes de su compañero de la izquierda, al acabar el estribillo y el movimiento el deberá iniciar a cantar y realizar el movimiento que hizo su compañero. 7. Siempre al terminar cada estribillo “chiquiri, chiquiri ya fo fo ya fofo ya fofo”, se deberá iniciar con el movimiento que estaba haciendo su compañero de la izquierda. 8. El monitor siempre estará cantando el estribillo “chiquiri, chiquiri ya fo fo ya fofo ya fofo” y al final de cada frase hará un movimiento diferente, esto con el fin de generar una secuencia de movimientos, tenido en cuenta que al estar en círculo cada beneficiario debe es estar pendiente de su compañero de la izquierda para hacer el movimiento que él realice y no perder la secuencia, fofo” (ejemplo visual, https://www.youtube.com/watch?v=H8kejGe2-gc)

37	**Mímica: normas de tránsito cuahg.**	La actividad consta de tener previamente cortados unos papeles en forma de rectángulo (15 papeles), en los cuales irán en cada uno una palabra, acción, objeto, forma, signo, símbolo respecto a la movilidad, al programa ciempiés caminos seguros y normas de tránsito. La idea es colocar palabras que los beneficiarios y padres de familia tengan conocimiento, en la media que se aprendan esas palabras se va profundizando el lenguaje en el juego para potenciar el conocimiento frente al tema propuesto en el juego. Nota: las palabras tienen que siempre irse cambiando a medida que se aplica el juego, acá se dan las primeras 15 palabras para desarrollar el juego, ya posteriormente depende de los monitores que deseen replicar la actividad ir colocando palabras diferentes que lleven al aprendizaje de nuevos conceptos respecto a las normas de tránsito y el programa ciempiés caminos seguros. Desarrollo del juego: Nota: se deja a consideración de cada monitor si lo quiere realizar por grupos individual y así mismo la premiación con calletones o no, es autonomía de cada monitor. 1. El guía tendrá previamente una bolsa con los papeles dentro para poder iniciar la actividad. 2. El guía debe desarrollar la actividad en un punto estratégico según su ruta, que le permita tener un espacio adecuado, seguro, limpio, en donde se pueda hacer la actividad. 3. Teniendo la seguridad de poder realizar la actividad, se les indica a los beneficiarios que hagan un círculo. 4. El guía puede dirigir la actividad o darle la indicación a un beneficiario de realizarla, depende del manejo que se tenga del grupo y de la ruta. 5. Teniendo organizado el grupo el monitor indicará que pase al centro del círculo un participante, madre, padre o monitor para sacar de la bolsa un papelito. 6. La persona que pasa al frente y tenga el papel en la mano, deberá leer lo que dice allí y representarlo, esta representación es netamente corporal, no se vale hablar ni realizar ningún tipo de sonido. 7. Si la persona no conoce o identifica lo que tiene que representar el monitor deberá ayudarle con ejemplos para que se pueda llevar a cabo la actuación o representación. 8. Los participantes deberán alzar la mano para adivinar que se está actuando, el que más adivine gana. 9. Palabras: (semáforo, cebra, carro, moto, bicicleta, peatón, policía, pare, siga, acera, carretera, reflectivo, silbato, velocidad, curva)
38	**LA ARAÑA**	Los guías dirigen la canción la cual cada frase es repetida por los estudiantes. Tejen tejen tejen las arañas Y así buscan toda su comida Cuántas moscas “Pepita” cazará Si ahora le toca ponerse a saltar… (Pepita saltará) En ese momento Pepita dirige la canción y el resto de la caravana repite Tejen tejen tejen las arañas Y así buscan toda su comida Cuántas moscas “Juliana” cazará Si ahora le toca ponerse a cantar…(Juliana cantará) La idea es siempre cambiar la acción cada vez que se repita y envié a un nuevo estudiante.

39	**CARTAGENA DEL CHAIRAN**	El monitor divide a la ruta en 2 grupos, sirve más los de adelante y los de atrás, luego, nombra a un líder para cada grupo y les enseña la canción: “me voy para cartagena, cartagena del chairán, me voy para cartagena, cartagena del chairán… me voy, me voy en bici yo me voy” y todo el grupo hace la interpretación como si estuvieran montando en bicicleta. Después, el otro grupo responde pero con otro medio de transporte. La función del lider es poner de acuerdo a todos los integrantes del grupo y pierde el equipo que repita medio de transporte o que no responda.
40	**ECO**	ECO El guía se dirige al grupo y le enseña la canción recreativa (eco), da una indicación y los demás repiten con palmas y los acompañan con gestos que expresa el guía: Muchachos - (Niños) Contestan: Que Muchachos Contestan: Que Están activados Contestan: Estamos activados Están activados Contestan: Estamos activados Están están están activados Contestan: Estamos estamos activados Están activados Contestan: Estamos activados Están activados Contestan: Estamos activados Eco Repiten: Eco Eco Repiten: Eco Equito Repiten: Equito Ecoco Repiten: Ecoco Ecoco

41	**Patos, pollos y gallinas**	¡Canción patos, pollos y gallinas ¡Patos pollos y gallinas van… Corriendo por el gallinero están… Perseguidos muy velozmente… Por el patrooón, kokoroko… (Bis) La actividad consiste en que primero se les enseña a los participantes la canción, hasta que poco a poco se la aprendan. Al mismo tiempo se les va indicando una acción para cada uno de los animales, por ejemplo para patos (dos palmadas al frente), para pollos (abrir y cerrar las manos) para gallinas (aletear como una gallina), corriendo (mover los brazos) por el patrón (brazos señalando al frente de derecha a izquierda y viceversa). Cuando se aprendan las acciones y la canción, se va reemplazando cada uno de las partes de la canción solo con movimientos: Por ejemplo, “vamos a cantar sin patos, entonces quedaría: mmmm… (dos palmadas al frente), pollos y gallinas van… Corriendo por el gallinero están... Perseguidos muy velozmente… Por el patrooooón, kokoroko… (Bis) Y así, se va reemplazando cada una de las frases de la canción por una de las acciones. 1. Se puede modificar cada uno de los movimientos como cada uno decida hacerlo. 2. Se puede hacer un concurso del primer participante que lo pueda hacer sin equivocarse.
42	**MINIONS**	MINIONS Es hora de divertirnos un poco más, poner Es muy sencillo, la mayoría de nosotros nuestra a nuestra imaginación, concentración y reflejos a prueba, ya sea de camino al colegio para llegar a el con toda la energía o para relajarnos luego de una extenuante jornada escolar, cualquier momento será óptimo para jugarlo y en cualquier tramo de la ruta. conoce los Minions, estos particulares personajes de las películas de "MI VILLANO FAVORITO", pequeños, amarillos y amigables, también conocemos que con ellos se puede jugar en los smartphones atravesando y superando diferentes obstáculos; en este caso, nosotros seres los Minions y durante el recorrido de la caravana atravesaremos diferentes obstáculos imaginarios. Los obstáculos serán nombrados a viva voz por el monitor, mientras los estudiantes caminan durante la caravana, de tal manera que los estudiantes realizarán una acción para superarlo en el menor tiempo posible y le asignarán un sonido o palabra para hacerlo más divertido. PRIMER OBSTÁCULO: el primer obstáculo será un "HUECO", para el cual los estudiantes deberán "SALTAR" lo más alto posible y deberán gritar a viva voz "UPALE". SEGUNDO OBSTÁCULO: el segundo obstáculo será un "AVIÓN", para el cual los estudiantes deberán "AGACHARSE" y gritar a viva voz "UUUYY" TERCER OBSTÁCULO: el tercer obstáculo será un "TORO", para el cual los estudiantes deberán extender su brazo, dramatizar a un torero hacia los dos costados (izquierda y derecha) y gritar a viva voz "OLEEE, OLEEE". VARIACIONES Las variaciones pueden ser dos: 1. Cambiando y/o agregando convenciones, movimientos y palabras. Ejemplo: el nuevo obstáculo será "RATONES", los estudiantes deberán "SALTAR EN UN SOLO PIE" para eliminarlos y la palabra que usarán será "TOMA, TOMA, TOMA..." 2. Otra variación podrá ser la combinación de convenciones. Ejemplo: el monitor podrá gritar a viva voz: "HUECO, AVIÓN, HUECO, TORO, TORO", en ese momento los estudiantes deberán realizar todos los movimientos en el orden indicado y con las palabras ya determinadas en el menor tiempo posible.

43	**Juego cadena de palabras**	Para jugar durante los recorridos, todos se organizan en el ciempiés (en fila), La dinámica del juego consiste en formar palabras que comiencen con la última sílaba o letra de la palabra que dijo el participante anterior. No está permitido repetir palabras, por eso los niños deberán estar muy atentos y agudizar la memoria para poder detectar esos errores. Cuando un jugador no consigue decir una palabra en el tiempo estipulado, pasa a la cola del ciempiés. seguir hasta que considere el monitor, quien quede en la cabeza del ciempiés será el ganador.
44	**AMIGOS DE COLORES**	El guía genera la atención del grupo y les da las siguientes indicaciones: cuando les diga amarillo, deberán buscar un compañero y saludarlo de una manera creativa. Posteriormente se les indicará otro color, ejemplo, el rojo y deberán buscar a otro amigo diferente y saludarlo de otra manera distinta al amigo amarillo y así se utilizará varios colores para que tengan un saludo especial para todos sus compañeros y compañeras.
45	**ahí viene MAMÁ PATO**	Para iniciar el juego se debe organizar 2 filas, luego, se le pide a los participantes que tomen con las manos la cintura del compañero de adelante. Paso siguiente el monitor, debe cantar a voz alta el siguiente estribillo: - AHI VIENE MAMA PATO a lo que los participantes deben contestar PICHIN dando un paso adelante con el pie derecho. Luego, el monitor continua el estribillo: - AHI VIENE PAPA PATO los participantes vuelven a contestar PICHIN y dan un paso con el pie izquierdo. El monitor continua con el estribillo: - AHI VIENEN LOS PATITOS Los participantes responden PICHIN, PICHIN, PICHIN y saltan 3 veces Estribillo completo: - AHI VIENE MAMA PATO PICHIN (pie derecho) - AHI VIENE PAPA PATO PICHIN (pie izquierdo) - AHI VIENEN LOS PATITOS PICHIN PICHIN PICHIN (tres saltos) A medida que lo vayan logrando, se les pide hacerlo con diferentes variantes, ejemplo: en circulo y con cada estribillo
46	**Baila el chipi chipi**	Se organizan en 2 filas para el recorrido habitual. Los estudiantes deberan aprenderse el estribillo y enseguida los movimientos que lleva la canción. (Se realiza el cambio de Mari por la palabra pato). "Ayer fui al pueblo a ver alpato, el pato me enseño a bailar el chipi chipi Coro Baila el chipi chipi ¡cuagh! Baila el chipi chipi ¡cuagh! Baila el chipi chipi pero bailalo bien" Los movimientos de la canción seran adecuados por cada monitor teniendo en cuenta los tiempos y el ritmo de cada verso. Se pueden realizar diferentes variaciones basadas en número de participantes, que los niños creen pasos, entre otras

47	**EL MANGO**	Se organizan dos filas para el recorrido habitual. El monitor enseñara el estribillo y los diferentes movimientos que acompaña la canción. "Se agarra el mango Se Jala el mango Se corta el mango Se pela el mango Se chupa el mango Se tira el Mango Se pisa el mango Se recoge el mango Se limpia el mango ¡Y EL CUERPO RELAJADO, RELAJADO, RELAJADO Y EL CUERPO RELAJADO, RELAJADO, RELAJADO! " ¿MMMM, ESTÁ RICO?
48	**Canciones para desplazarse en fila**	**Fila** Caminando en fila vamos. Ordenados, así estamos. Caminando en fila todos vamos Eo, eo Paso a paso así vamos Falta poco, ya llegamos Caminando en fila todos vamos Eo, eo

49	**Vuelta al campanario**	**EN RONDA!** (Actividad de espera en el colegio antes de iniciar recorrido colegio - casa) se ubican en dos circulos (uno dentro del otro) se ubican frente a frente a un compañero, se presentan y mencionan resulven una pregunta de interes que da el monitor y los estudiantes que estan en el circulo de adentro realizan la actividad hacia la izquierda y los del circulo de afuera hacia la derecha cantando el siguiente estribillo. **Y doy palmada tres,** **y con los pies tambien,** **y doy la vuelta al campanario otra vez;** (se coge de gancho conel compañero del frente y dan giro llegando al mismo sitio de partida) **Saludo por aquí,** (con mano derecha al compañero diagonal del circulo contrario) **Saludo por acá,** (con mano izquierdo al compañero diagonal del circulo contrario) **y doy la vuelta al campanario otra vez.** (se cogen de gancho con el compañero y se gira) en ese momento, se presentan y resuleven una pregunta o reto que indique el monitor
50	**HEY, HEY BUGGY**	HEY, HEY, HEY Esta técnica consiste en repetir un estribillo y seguir los movimientos del animador. Hey, hey, hey buggy, buggy hey...Con la mano adentro, con la mano afuera, con la mano adentro vamos revolviendo. (Con el dedo, codo, hombro, cabeza, pie, rodilla, la pierna, la cintura, la nacha) La idea es ir agregando partes del cuerpo e ir creando más movimientos.
51	**EL PATO**	El guía dice y los estudiantes repiten después de él haciendo el movimiento de cada animal: ¡NO SOY UN COCODRILO NI UN ORANGUTAN, NI UNA SERPIENTE DE AGUA NI UN AGUILA REAL, NI UN GATO, NI UN TOPO, NI UN ELEFANTE LOCO! -El guía pregunta - ¡¿Entonces, quienes somos?! - los niños gritan PATOS PATOS PATOS!!! ¿Quienes somos? PATOS PATOS PATOS

52	**CARAVANA DE ANIMALITOS**	Se realizan dos filas, una al lado de la otra, cada estudiante debe escoger un animal con el cual se identifique, se inicia el recorrido de la caravana de animales cuando se diga la palabra cazador los animales deben estar totalmente quietos, cuando se diga la palabra selva los niños deben continuar la caravana y cuando se nombre algún animal se deben decir cinco cosas con la letra que el monitor mencione, el niño que haya escogido ese animal debe hacer el sonido de su animal acompañado de un movimiento que lo caracteriza y mencionar rápido cinco cosas con la letra indicada.
53	**La Hormiguita**	**La hormiguita** ♫♫♫ Fui al mercado a comprar cafe (Fui al mercado a comprar cafe) Y una hormiguita se subió a mi pie (Y una hormiguita se subió a mi pie) y yo sacudía, sacudía, sacudía (y yo sacudía, sacudía, sacudía) y la hormiguita ahí seguía. (y la hormiguita ahí seguía). Fui al mercado a comprar coca cola (Fui al mercado a comprar coca cola) Y una hormiguita se subió a mi cola (Y una hormiguita se subió a mi cola) y yo sacudía, sacudía, sacudía (y yo sacudía, sacudía, sacudía) y la hormiguita ahí seguía. (y la hormiguita ahí seguía). Fui al mercado a comprar harina (Fui al mercado a comprar harina) Y una hormiguita se subió a mi rodilla (Y una hormiguita se subió a mi rodilla) y yo sacudía, sacudía, sacudía (y yo sacudía, sacudía, sacudía) y la hormiguita ahí seguía

54	**FORD DE CHEVROLET**	Ford de Chevrolet Este juego se puede realizar tanto como en el camino seguro o en punto de encuentro s. En primera instancia los niños y las niñas deberán aprenderse unos movimientos con los brazos que serian de la siguiente manera: - Golpe con las palmas de las manos en ambas piernas. - Seguido de un aplauso. - Por último, chasquear los dedos. Lo anterior lo deberán repetir varias veces para su aprendizaje. Posteriormente mesclaran los movimientos con el siguiente estribillo: Espiti viti viti Ford de Chevrolet Espiti viti viti Ford de Chevrolet El carro de mi tía tiene un hueco en una llanta y lo curo con chicle. Luego, se remplazarán algunas palabras del estribillo por movimientos, como, por ejemplo: Espiti viti viti Ford de Chevrolet Espiti viti viti Ford de Chevrolet El salto de mi tía tiene un hueco en una llanta y lo curo con chicle. Se pueden variar las palabras y los movimientos durante el recorrido.
55	**De la habana ha venido un barco...**	Comienza el guía deciendo que cosas pueden ir en ese barco y los demás jugadores (los niños) irán diciendo objetos con esa peculiaridad. Si se equivocan pierden. Por ejemplo cargado de frutas, objetos de un color concreto y así una infinidad de cosas distintas …
56	**Cuando yo a la selva fui**	Durante el camino seguro el guía inicia cantando una frase de la canción la cual debe ser repetida por el estudiante y será acompaña con un movimiento que lo ejemplifique cuando la canción lo indica: "Cuando yo a la selva fui vi un animal muy particular con una mano así con la otra así y hacía CUI CUI CUI y hacía CUA CUA CUA. Cuando yo a la selva fui vi un animal muy particular con una mano así con la otra así con un pie así que hacía CUI CUI CUI que hacía CUA CUA CUA.

57	**La Cebolla**	El guía debera empezar el juego diciendo a la caravana que repitan despues de el. "Este es el baile de la cebolla, primero la pico y luego a la olla, se la cebolla te hace llorar" - Mueve los hombros y ponte a bailar (se repite nuevamente) "Este es el baile de la cebolla, primero la pico y luego a la olla, se la cebolla te hace llorar" - Mueve las piernas y ponte a saltar (se repite nuevamente) "Este es el baile de la cebolla, primero la pico y luego a la olla, se la cebolla te hace llorar" - Muevo todo el cuerpo y me pongo a bailar
58	**ONE LITTLE FINGER**	Este juego es ideal para los caminos seguros, pues permite su realización mientras nos desplazamos. Lo ideal enseñar primero la canción por partes y haciendo las repeticiones necesarias para que los niños se aprendan la letra de la canción, posterior a esto se van agregando los movimientos. One little finger, one little finger, One little finger... Tap, Tap, Tap Point your finger up Point your finger down Put it on your head Head! Now let's wave goodbye! Goodbye! Esta parte es para dar final a la canción, así que es opcional. Cuando cantamos las acciones son las siguientes: 'One little finger' ellos deben alzar el brazo y mover el dedo índice 'Tap' en la primera estrofa de la canción ellos golpean con el dedo índice la palma de la mano contraria. Para las otras estrofas ellos señalaran la parte del cuerpo mencionada anteriormente. 'Point your finger up' ellos señalan con el dedo hacía arriba 'Point your finger down' ellos señalan con el dedo abajo 'Put it on your head Head!' Ellos señalan su cabeza 'Head!' señalan nuevamente su cabeza. En esta última parte al cantar nuevamente la canción, la palabra puede cambiar por otra parte del cuerpo, y quedaría de la siguiente manera: Put it on your nose Nose! (nariz) / Put it on your chin Chin! (barbilla) / Put it on your arm Arm! (brazo) /Put it on your leg Leg! (pierna) / Put it on your foot Foot! (pie)
59	**EL PISO ES DE LAVA**	El juego consiste en sacar un poco de la rutina del caminar normal a los niños en las caravanas. En cualquier momento el monitor grita a la ruta que el piso es de lava y que la unica forma de cruzarlo es en un pie por ejemplo y en linea recta o dando pasos de dos en dos. Lo cual sera divertido para todos los niños el imaginarse ello y caminar conforme lo va indicando el guía.

60	**USTED CONOCE A DON MATIAS**	El monitor empieza y la caravana responde y se **lleva el ritmo con los pies** (**GUÍA)** Usted conoce a Don Matias el que le ha pisado un tren? **(CAMINO SEGURO)** No señor no lo conozco, por favor dígame usted. **(GUÍA)** Hay no sabe pobre hombre le quedó **LA MANO** así. **(CAMINO SEGURO REPITE)** Hay no sabe pobre hombre le quedó **LA MANO** así. Y REALIZA EL GESTO PARA QUE LA CARAVANA LO REALICE Una vez terminado, vuelve a empezar con otra parte del cuerpo
61	**JUGUEMOS COMANDOS CON ATENCION**	El juego consiste en comandos usando frutas, el monitor dirá Mango ante una linea imaginaria diciendo que es de color Verde, cuando digan Mango debe saltar hacía el lado izquierdo y cuando diga Melocotón al lado derecho. Tratando de manejar la atención del grupo con variaciones al desconcentrado.
62	**JUAN , PACO, PEDRO DE LA MAR. Jair alejandro avendaño**	se canta a una sola voz la canción : juan paco pedro de la mar, es mi nombre asi, y cuando yo me voy me dicen al pasar, juan paco pedro de la mar shala la la la la la (este estribillo se canta gritando y saltando con las manos levantadas) (cada estribiullo se acompaña con mimica que exprese la frase que se está cantando) - la cancion se puede cantar en distintos volimenes, cada vez con voz mas baja e incluso en silencio(pero siempre la ultima estrofa se grita y levanta la voz)
63	**El fantasma Gasparin**	guías se aprenden un pequeño estribillo que es una pequeña ronda y les enseña a los integrantes de cada ruta. La ronda dice: “El fantasma gasparin, al mismo que el tren cogió pobrecito gasparin, la piernita le quedo así” la pierna la pueden doblar hacia un lado; vuelven y cantan la misma ronda y lo pueden hacer con otra parte del cuerpo dejando las otras partes del cuero, como lo habían indicado anteriormente.
64	**LA ORUGA**	Los guías s dividen el grupo de niños y niñas en equipos con la misma cantidad de participantes, se le entrega a cada uno de los participantes una bomba (puede ser llena de agua, arena, harina), esta bomba estará ubicada en la mitad de cada uno de los niños o niñas sin tocarse para formar la oruga, no pueden coger la bomba con la mano en ningún momento y deben desplazarse por una pista de obstáculos sin que ninguna de las bombas caiga al suelo o sea tomada con las manos; gana el primer equipo que atraviese la pista de obstáculos sin que se le caiga ningúna bomba.
64	**¡Síguela!**	Consiste en repetir un estribillo acompañados de unos movimientos divertidos y creativos dirigidos por el monitor, dichos movimientos deben ser seguidos por los participantes de manera secuencial, es decir, uno a la vez, uno tras del otro. Estribillo: Siguela, siguela, pirin pin, pin: (se van agregando movimientos que quiera el monitor o estudiante)Siguela, siguela pirin, pin , pin… (Se repite y se van agregando movimientos que se quieran)

65	**Anagrama**	Hay 3 niveles de juego. El juego consiste en crear palabras a partir del sonido de la primer silaba, de las dos primeras letras de la palabra o de las dos ultimas letras de la palabra. **Inicio** Comienza eligiendo una palabra relacionada con lo que se este viendo en el momento, por ejemplo: calle, camino, noche, colegio, etc., seguidamente el compañero de al lado continua y va pasando la palabra hacia atrás. Una vez esta llegue el al final de la caravana se continua con el siguiente nivel. Con este juego se busca incentivar la concentración, la creatividad, la escucha y la comunicación entre la caravana en desplazamiento o en sitio de espera.
66	**Señor Elefante**	esta cancion se le canta al niño que: no obedezca en la ruta, que le pegue al compañero, o que no cumpla con las instrucciones dadas por los monitores. la cancion dice asi: señor elefante eso no se hace eso est mal hecho si lo vuelve a ser le cantamos otra vez vez vez....
67	**Galletas de San Juan**	El guía inicia cantando el estribillo usando el nombre de algún estudiante que es quien posteriormente la continuara cambiando el nombre por el de otra persona. Idealmente después del primera llamado todos cantan al unisono: Guia: "*Camila* se comió las galletas de San Juan" Estudiante 1: "¿Quién? ¿Yo?" Guía: "Sí, tú" Estudiante: "No, yo no fui" Guía: "¿Entonces quién? Estudiante 1: "*Pablo* se comió las galletas de San Juan" Estudiante 2: "¿Quién? ¿Yo?" Estudiante 1:"Sí, tú" Estudiante: "No, yo no fui" Estudiante 1: "¿Entonces quién? ... y continúan con el estribillo nombrando diferentes estudiantes. Esto contribuye a que los compañeros se recuerden los nombres entre ellos mismos y a tener la atención de ellos para poder responder al llamado en caso de ser nombrados durante la canción.
68	**OPILELE**	El monitor inicia guiando el estribillo, seguido a cada oración, los estudiantes repiten: GUÍA: OOOOOOPILELE ESTUDIANTE:OOOOOOPILELE GUÍA: API PI TUA ESTUDIANTE: A PI PI TUA GUÍA: PILO PILO PILO, DE DONDE VIENE TANTA GENTE? ESTUDIANTE: PILO PILO PILO, DE DONDE VIENE TANTA GENTE? GUÍA: SOMOS CIEMPIES, SOMOS GENTE CON AMBIENTE
69	**LA MANÍA**	La actividad se puede realizar en movimiento o formando un circulo. Para iniciar se conversa con el grupo sobre que piensan ellos en relación a ¿Qué es una manía? aclarando que es un movimiento repetido por lo cual cada uno debe pensar en una manía que quiera mostrar, posteriormente se dirige el siguiente cantico: Monitor: Ay ay ay que manía tengo (Se agitan las manos como si se estuvieran sacudiendo) Grupo: Ay ay ay que manía tengo (Se agitan las manos como si se estuvieran sacudiendo) Guía: Brinco, giro y no me detengo (acompañar de movimientos corporales salto, giro de cintura y mano indicando no)