

Juegos del Abuelo

GUÍA DIDÁCTICA GENERAL



BIENVENIDA

Desde AULARECREO queremos darte la bienvenida a la empresa y al nuevo curso y te ofrecemos esta guía didáctica con el fin de facilitarte el trabajo de profesor.

Uno de los principales objetivos de AULARECREO es lograr la homogeneidad de nuestras actividades independientemente del colegio donde se impartan, sabemos que hay factores que hacen que esa homogeneidad sea imposible de lograr al 100 % pero si es posible lograr que los contenidos, los objetivos, la metodología y algunos recursos didácticos sean los mismos.

Con este fin hemos desarrollado esta guía donde encontrarás el punto de partida para las programaciones mensuales. Aquí encontrarás los contenidos y objetivos generales, actividades e ideas didácticas, recursos de aula, indicaciones y mucho más para hacer que tu labor como profesor sea más efectiva y sencilla.

Del mismo modo esta guía está abierta a las observaciones y modificaciones necesarias para ir mejorándola y dotándola de más eficacia, esperamos tu aportación.

¡¡¡ BIENVENIDO AL EQUIPO!!!!



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los juegos del Abuelo es una actividad encaminada al aprendizaje y disfrute de juegos populares y tradicionales que poco a poco se han ido perdiendo con el paso del tiempo. Es una actividad de exterior donde los alumnos aprenderán a jugar de otra manera y con otros materiales a los utilizados actualmente por los niños. Una cuerda, una peonza, canicas, chapas o materiales reciclados como un bote, un palo o nuestra imaginación serán los protagonistas de esta actividad.

¿PARA QUIÉN?

Esta actividad está diseñada para los alumnos de primaria pero excepcionalmente podremos adaptarla a los alumnos de infantil usando juegos más sencillos o adaptando las normas de los complejos.

RATIO

La base de la actividad está diseñada para un mínimo de 8 alumnos y un máximo de 15.

OBJETIVOS GENERALES

- Disfrutar de los juegos populares y tradicionales
- Aprender las reglas de algunos juegos tradicionales.
- Utilizar materiales diferentes a los que se utilizan en la actualidad en los juegos.
- Desarrollar las capacidades físicas básicas
- Fomentar el compañerismo.
- Inculcar actitudes que favorezcan el juego tradicional.
- Fomentar la conservación del medio y las tradiciones populares.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Jugar a juegos populares y tradicionales.
- Aceptar las diferentes reglas de los juegos.
- Desarrollar la fuerza, la flexibilidad, la velocidad y el equilibrio mediante juegos.
- Aprender a perder y a ganar en el contexto de los juegos
- Diferenciar entre juegos: por equipos, individuales, cooperativos o de oposición...
- Experimentar con las diferentes formas de juego.
- Fomentar el juego al aire libre.
- Favorecer el desarrollo integral del alumno.
- Aprender a asimilar los diferentes roles dentro de un juego.
- Desarrollar la percepción, la decisión y la ejecución mediante los diferentes juegos.

CONTENIDOS

Los contenidos a desarrollar serán concretados por el profesor una vez determinados algunos factores del grupo como edad, nivel o características especiales. Aún así se pueden fijar algunos contenidos básicos a desarrollar:

- Juego libre y juego organizado
- Reglamentación de los juegos organizados y su explicación.
- Los factores del juego: el espacio y el movimiento.
- Juegos adaptados y de iniciación deportiva.
- Los roles dentro del juego
- Aceptación de los demás en el juego
- Respeto a las normas.
- Materiales de los juegos tradicionales: balón, cuerda, chapas, canicas, peonza, bote...
- Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego.
- Clasificaciones de los juegos, competitivos-cooperativos, en función de las habilidades motrices (salto, carrera, lanzamientos, equilibrio...), en función de la organización (individual, pequeño grupo, gran grupo).
- Definición del juego popular.

METODOLOGÍA

La metodología de las actividades de AULARECREO debe cumplir con las siguientes características:

LÚDICA: Formamos a los alumnos desde un punto de vista divertido y ameno, no podemos olvidar que nuestras actividades comienzan tras la jornada escolar por lo tanto debemos conseguir educar de forma lúdica y divertida.

PARTICIPATIVA: Una metodología donde los niños sean conscientes de que ellos también forman parte activa del proceso, donde sus aportaciones y dudas son fundamentales y donde la motivación en su implicación es básica.

FLEXIBLE: El aprendizaje debe estar adaptado al grupo, debemos estudiar las necesidades del individuo y del conjunto y adaptar las programaciones para alcanzar el éxito.

IMAGINATIVA: luchamos contra la rutina, debemos plantear programaciones donde la novedad sea parte fundamental, así mantendremos la atención de los alumnos.

RUTINAS DE AULA

Recogida de alumnos: Llegaremos al centro 5 o 10 minutos antes del comienzo de la actividad, recogeremos a los alumnos en el sitio establecido por el colegio, bien sea ir recogiendo por las clases o bien en el patio. De forma ordenada y en fila iremos al aula.

Asamblea: Una vez en el aula pasaremos lista para comprobar que están todos los alumnos, en caso de que falte alguno nos debemos asegurar que no está en el colegio ya que dejar sin recoger a un alumno es un error grave.

Una vez pasado lista damos lo buenos días a los alumnos y explicamos brevemente las actividades que vamos a realizar ese día, solventamos alguna duda y nos ponemos a trabajar.

Actividades: Desarrollamos la o las actividades programadas para ese día, es el momento de aprovechar el tiempo y dedicarnos específicamente a las materias de nuestra actividad.

Durante los primeros días de curso aprovecharemos para explicar las normas de aula las cuales se irán repasando de vez en cuando para asegurarnos de su cumplimiento. Para estas normas dejamos libertad al criterio del monitor pero asegurándonos unos mínimos como nunca salir del aula sin permiso, respetar a los compañeros, respetar el material de aula, no gritar, solo hablar cuando me den la palabra etc. Junto con los propios alumnos podrás establecer las normas del grupo y así hacerles participe del proceso.

Final: Es el momento de recoger el material, guardarlo, recoger las mochilas y hacer fila para irnos a casa. En función del material por recoger debemos prever el tiempo que necesitamos para dejarlo todo listo antes de irnos, poco a poco aprenderemos a no terminar ni pronto ni tarde.

Entrega de los alumnos: El momento desde el que salimos de clase con el grupo hasta que entregamos a los alumnos a sus padres es mucho más importante de los que creemos. Saldremos de clase en fila, tranquilos y ordenados, asegurándonos que no nos dejamos nada en clase. Iremos entregando a cada alumno a sus padres o tutores de uno en uno y siempre mirando y saludado a la persona que se lleva a nuestro alumno.

La manera en que entregamos a los alumnos es de lo poco que los padres ven de nosotros así que debemos esmerarnos en que sea ordenada y tranquila, podemos hacer un trabajo estupendo dentro del aula y ser grandes profesionales en nuestra material pero si no sabemos recoger un grupo, entregar a los alumnos y ser ordenados la imagen que transmitimos es de falta de profesionalidad.

¡¡LA PROGRAMACIÓN, LAS RUTINAS DE AULA Y EL CARIÑO NOS LLEVARÁN AL ÉXITO!!

EVALUACIÓN

Trimestralmente evaluaremos a nuestros alumnos rellenando unos boletines que entregaremos a las familias para que sean participe de la evolución, progresos o dificultades de sus hijos.

En dichos boletines dividiremos en contenidos Actitudinales y Conceptuales-Procedimentales. Los contenidos Actitudinales hacen referencia a la actitud y comportamiento del alumno en clase referente al profesor, a sus alumnos, al material, al interés mostrado etc.

Los contenidos Conceptuales-Procedimentales hacen referencia a aspectos específicos de cada actividad como conceptos, ideas, resolver tareas, adquirir habilidades, definiciones etc.

Independientemente de la evaluación trimestral, nosotros como profesores debemos estar pendientes de los alumnos a diario y conseguir identificar los problemas que puedan surgir tanto individuales como grupales para poder actuar lo antes posible. De ser necesaria la comunicación con las familias por alguna dificultad específica será **el coordinador** el encargado de hacerlo, previa reunión con el monitor.

Autoevaluación del profesor.

Para conocer cuáles son las fortalezas y dificultades de tu trabajo como profesor, debes realizar diariamente una reflexión siguiendo los puntos que se facilitan a continuación.

- Realizar de forma consciente una autoevaluación sobre tu trabajo diario. ¿He establecido rutinas? ¿He controlado al grupo? ¿Llevaba la actividad programada?
- Revisar las actividades realizadas diariamente con el objetivo de evaluar cuáles han obtenido el resultado esperado y cuáles no ¿Se han cumplido los objetivos? ¿Los niños se han divertido? ¿El material ha sido el adecuado?

Esta autoevaluación te ayudará a detectar cuáles son las dificultades con las que te estás encontrando para la realización de tu actividad (a nivel de programación, metodología, control de la clase, etc.). Esta información es la que debes transferir (en las reuniones programadas o informales que puedan surgir) al coordinador de tu centro para recibir apoyo, asesoramiento y colaboración que facilite tu trabajo diario.

EJEMPLO DE PROGRAMACIÓN

A continuación adjuntamos un modelo de ficha de programación, está diseñado para que sea sencillo y cómodo de rellenar. Es posible y lógico que los contenidos se repitan a lo largo de varias sesiones pero es conveniente rellenarlos en cada hoja. Explicaremos brevemente las actividades que vamos a realizar y el tiempo estimado de cada una de ellas, esto nos ayudará a comprobar los tiempos y calcular cada vez mejor el tiempo de las sesiones.

Rellenar el material a utilizar nos ayuda a prever la disponibilidad y poder comprar lo que falte.

FICHA DE PROGRAMACIÓN

ACTIVIDAD: JUEGOS DEL ABUELO

PROFESOR:

MES: OCTUBRE

SESIÓN: 1º 02/10

CONTENIDOS:

- Normas de aula -
- Juego Tradicionales típicos -
- Juegos de desplazamiento -

DESARROLLO DE LA SESION

ACTIVIDADES:

TIEMPO

1. Comenzaremos la primera clase del año presentándonos y explicando muy brevemente la actividad.	5'
2. Marcaremos las normas de clase y las conductas, es importante que todos cumplan unas normas básicas. (pedir permiso para ir al baño, respetar a los compañeros, no enfadarse al perder, escuchar cuando otros hablan...).	10'
3. Hablaremos de los juegos tradicionales que conocen y explicaremos sus normas. Jugaremos a uno o dos propuestos por ellos.	15'
4. Jugaremos a Tuli e iremos metiendo variantes para salvarse, chocar la mano, pasar por debajo, chocar dos manos, solo dos a la vez pueden salvar a uno... para que vayan viendo que hay muchas maneras de jugar al mismo juego.	15'
5. Descanso para beber agua.	5'
6. Juego de relajación. El espejo.	5'

MATERIALES:

RECURSOS DIDÁCTICOS

A continuación te dejamos una serie de juegos y actividades que puedes realizar con tu grupo, estas actividades son orientativas y es importante que siempre adaptes las actividades al nivel y edad de tu grupo.

JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

JUEGOS CON CHAPAS

1º CHAPAS SOBRE LA MESA

DESARROLLO:

Cada jugador elige tres chapas, se delimitará una zona de juego rectangular, o mesa, donde en un lado estará la zona de lanzar y en la otra una raya.

Por turnos cada jugador va lanzando sus chapas de un solo golpe, las chapas deben ir arrastrando por el suelo, el jugador que consiga colocar más cerca de la raya su chapa gana. Si una chapa sobrepasa totalmente la raya de meta queda eliminada.

REGLAS:

Está permitido que unas chapas golpeen a otras incluso pueden sacarlas de la zona de juego de forma totalmente legal. Cada jugador dispone de tres chapas para sus lanzamientos.

MATERIAL: Chapas, mesa o suelo.

2º LA VUELTA CICLISTA

DESARROLLO

Con una tiza dibujaremos un circuito en el suelo, nos aseguraremos de que tenga curvas, rectas, estrechamientos y ensanchamientos para darle más emoción al circuito.

El juego consiste en llegar el primero a la meta. Cada jugador elige una chapa y por turnos van golpeando sus chapas haciéndolas avanzar por el circuito, si en uno de esos golpes se sale del circuito el jugador debe volver a poner su chapa en el lugar donde salió y pasa el turno al siguiente jugador.

Si al golpear mi chapa muevo la de otro jugador esa chapa se quedará en ese lugar. Si al golpear mi chapa muevo la de otro jugador fuera del circuito el dueño de la chapa la volverá a poner dentro por el mismo sitio donde salió cuando llegue su turno de lanzar.

Si se realiza un circuito cerrado se puede jugar a darle varias vueltas.

VARIANTES:

Con alumnos pequeños podemos eliminar normas como las que cuando la chapa sale del circuito deben colocarla en el sitio de partida o la de que afecta a las chapas que empujen al tirar.

MATERIAL: Tiza y chapas.



3º EL 3 VS 3

DESARROLLO:

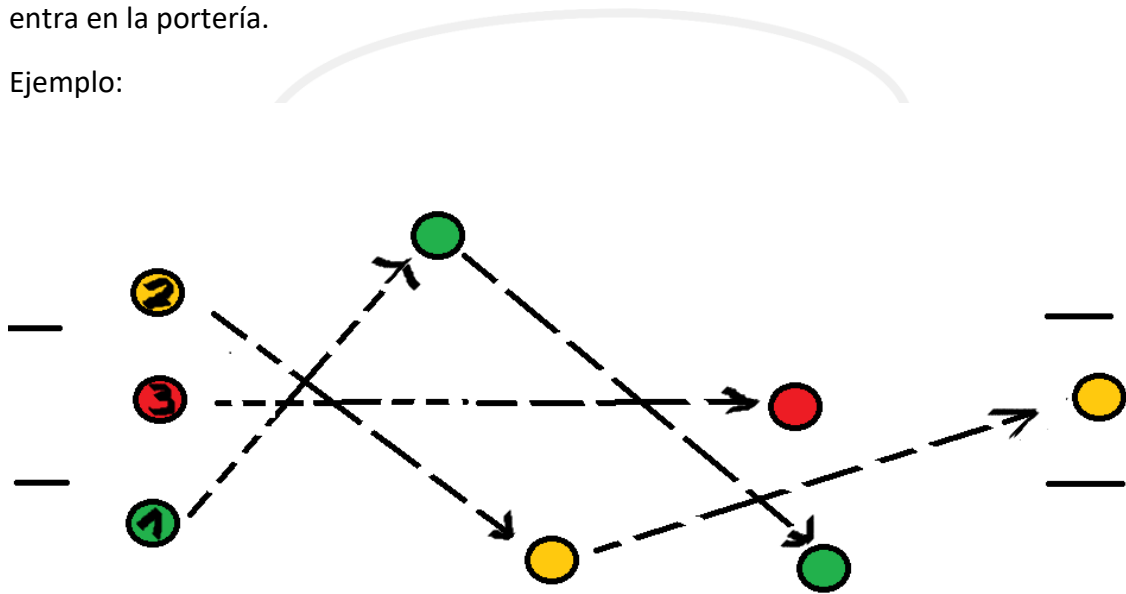
Se juega en un espacio liso no muy grande, como de 1m x 1,5 m pero es solo orientativo ya que cualquier campo puede valer.

Se señala dos porterías una en cada campo de unos 10 cm aproximadamente.

El juego consiste en llevar una de las chapas hasta la portería rival y meter gol. La forma en que avanzan esas chapas es lo más complicado.

La manera de mover las chapas es haciendo que una de las chapas, normalmente la más atrasada, pase por entre las otras dos chapas y así sucesivamente hasta que una de ellas entra en la portería.

Ejemplo:



REGLAS:

Cuando un jugador mete gol o no consigue hacer que una de sus chapas pase por entre las otras dos termina su turno y el contrario coge las chapas para atacar él.

4º A SACAR

DESARROLLO:

Las reglas consisten en dibujar un círculo en cuyo interior cada jugador coloca una de sus chapas. El primero en empezar debe lanzar otra chapa desde una línea de salida marcada, con el objetivo de sacar del círculo otra chapa. Si lo logra, se queda la chapa de su rival y vuelve a tirar. Si falla, pierde el turno de tirada.

REGLAS:

Cada jugador tiene un lanzamiento por turno. Se puede establecer un número de chapas por participante y cuando las pierda todas queda eliminado.

5º BOTE BOTERO

Grupo mediano o grande. Exterior.

DESARROLLO:

Es un juego de esconderse. Uno se la liga, se pinta un círculo en el suelo y en el centro se pone un bote o botella de plástico.

Un jugador da una patada al bote y todos salen a esconderse mientras que el que se la liga debe ir a buscar el bote y volver al círculo a contar con ojos cerrado hasta el número acordado.

Cuando termina de contar grita “voy” para que todos sepan que ya ha empezado a buscar a los demás. Cada vez que encuentra a uno debe decir “bote, bote + su nombre+ donde está escondido” y éste queda eliminado, así hasta que encuentre a todos. Si a lo largo de la búsqueda aparece algún jugador y le da una patada al bote todos los eliminados vuelven a correr y el que se la liga vuelve a empezar, debe ir a por el bote y contar.

6º LA LATA DE SARDINAS

Grupo mediano o grande. Exterior.

Es un escondite pero al revés. Uno se esconde y el resto le debe encontrar pero cuando uno le encuentra debe esconderse con él y así sucesivamente todos apretujados como en una “lata de sardinas” hasta que solo queda uno buscando a todos.

7º CHURRO

Grupo mediano o grande. Exterior. Alumnos de 4º a 6º de primaria.

Organización:

Los jugadores se dividen en dos grupos, mediante la fórmula de "echar a pies".

Una vez decidido quien gana, este jefe de equipo empieza a pedir, y luego le toca al otro jefe de equipo, y así, alternativamente, se seleccionan los jugadores de uno y otro equipo.

Luego, el equipo que perdió al echar a pies, se coloca formando una fila, el primero puesto de pie y apoyado contra la pared y el resto del equipo de tal forma que cada jugador, agachado, mete la cabeza por detrás, entre las piernas del compañero de delante y se agarra fuertemente a las piernas.

Mientras, el otro equipo se colocan en fila, detrás del equipo agachado.

Juego:

El juego comienza cuando el equipo que ganó al echar a pies, de uno en uno, toman carrera y saltan lo más lejos posible, encima de los jugadores agachados, de tal forma que no pueden tocar suelo con ninguna parte de su cuerpo. Si esto pasa, el juego acaba y cambian las posiciones del juego. De igual forma, si la fila se "renga", es decir, se hunde en algún punto, el juego acaba y se vuelve a empezar otra vez, sin cambiar papeles en el juego. Es por esto que los jugadores deben de ser fuertes, para no rengarse.

Cuando todos los jugadores han saltado y están encima de las espaldas del equipo agachado, el capitán de los de arriba, tocándose la mano, el antebrazo o el brazo pregunta a los jugadores agachados : "¿Churro, media manga o mangotero? " (hay un jugador agachado encargado de responder, que se elige antes de empezar el juego). El churro corresponde a la mano, la media manga al antebrazo y el mangotero al brazo entero. Si los de abajo no aciertan o se rengan antes de contestar, vuelven a perder y el juego comienza con los mismos papeles. Pero si aciertan, los papeles se cambian y les toca al otro equipo agacharse. Es por este motivo el que uno de los jugadores del equipo agachado esté de pie, para comprobar que su equipo ha fallado o ha acertado.

8º LA PIÑA

Grupo mediano o grande. Interior o Exterior. Todas las edades.

Todos los participantes se abrazan de pie o en el suelo agarrándose lo más fuerte posible. Uno se la liga y tiene que conseguir separar a los jugadores de uno en uno, separando los piñones de la piña.

Cuando a un jugador le sueltan un brazo o una pierna no puede volver a agarrarse con esa extremidad.

Cuando un piñón ha sido separado se la liga junto al otro y así hasta que todos los piñones se suelten.

9º SOGA TIRA

Grupo mediano o grande. Exterior o gran sala. Todas las edades.

Dividimos el grupo en dos. Cogemos una Soga grande y le atamos un pañuelo en el medio. Marcamos dos líneas en el suelo que marcan la zona donde el pañuelo puede estar.

El juego consiste en que cada equipo debe tirar de la soga hacia su lado para conseguir que el pañuelo traspase la zona delimitada y gane.

VARIANTES:

Se pueden ir cambiando los grupos, niños contra niñas, rubios y morenos...

Se puede cambiar la forma de agarrar la cuerda o limitarlo a una mano o a cogerla por debajo de las piernas etc.

CERROPICU

I/PGR/FL/VIV/01



Desarrollo

Construimos un círculo en terreno blando. Dentro de él se trazan 2, 3 o 4 partes más o menos iguales. En cada parte se sitúa un jugador que dispone de un clavo. Por turnos, cada uno intentará ganar el terreno a los demás jugadores hasta que todo el círculo sea suyo.

La forma de conseguirlo es la siguiente: uno lanzará el clavo desde su parte hacia otra, teniendo que llegar a alcanzarlo con la mano sin salir de su terreno. Cuando lo coge, traza una circunferencia hacia su zona aumentando así su propiedad. El juego continua así hasta que un participante consiga todo el círculo.

Reglas

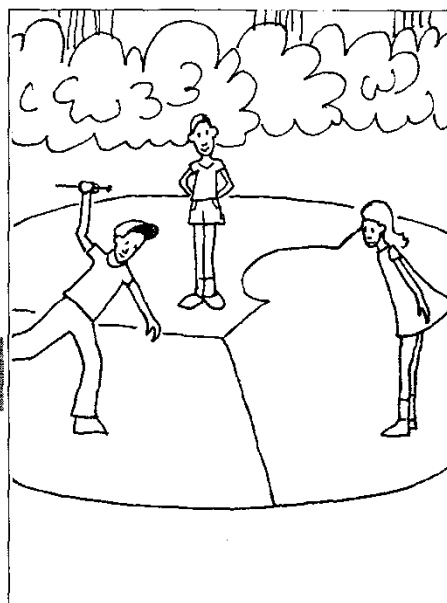
- Si un jugador no clava pierde su turno.
- Si un jugador se desequilibra y pisa fuera del círculo pierde su turno.
- No vale apoyarse en el terreno del compañero.
- Respetar el turno de tirada.
- Se llegará a un acuerdo sobre el número máximo de lanzamientos seguidos.

Variantes

- Cambiar el círculo por otra figura.
- Lanzar con la mano poco habitual.
- Este juego está muy relacionado con "LA GALLETA" nº38.

Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas
(Flexibilidad).
Lanzamientos.
Educación para la igualdad.
Educación ambiental.
Educación para el consumo.



EL TREN CIEGO

I/PGR/CO-EQ/VIV/01



Desarrollo

Se harán equipos entre 8-10 participantes, que formarán hileras colocando las manos sobre los hombros del compañero que tengan inmediatamente delante. Todo cierran los ojos menos el último, que debe guiar el tren mediante presiones en los hombros del que le precede, señal que este transmite al anterior, y así hasta el primero.

Reglas

- No abrir los ojos.
- Concentrarse bien en las presiones y que éstas no sean demasiado fuertes.
- Que la transmisión sea lo más rápida posible.

Variantes

- Cambiando las formas de transmisión de indicaciones al precedente.

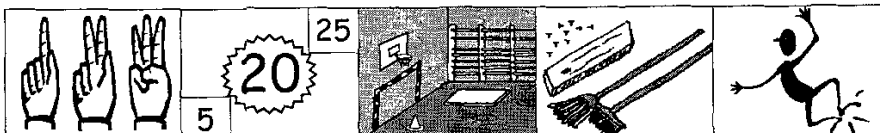
Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacial.
Equilibrio corporal.
Educación para la igualdad.
Educación vial.



GALLINITA CIEGA

I/PGR/CO-EQ/RES/01



Desarrollo

Se pueden hacer grupos de alumnos de 8-10 componentes colocados en forma circular. A uno de cada grupo se le tapan los ojos con un pañuelo y éste tendrá que tocar e identificar a un compañero que pasará a ocupar su lugar.

Reglas

- No hablar ni hacer ruidos.
- Cuidar a la gallinita ciega para que no tropiece, sin dejarse identificar.

Variantes

- Organización en gran grupo.
- Tocar todos los miembros del compañero y adoptar la misma postura con ojos vendados).

Rel. Currículo y T.T.

Percepción Espacial y Corporal.
Educación para la igualdad.



EL REY

I/PGR-GGR/FU/VIV/01



Desarrollo

Se dibuja un círculo en el suelo, y dentro de él se colocan todos los participantes. Cuantos más participantes más grande ha de ser el círculo. A la señal de la madre todos trantan de sacar del círculo al resto, el que se quede el último será el Rey.

Reglas

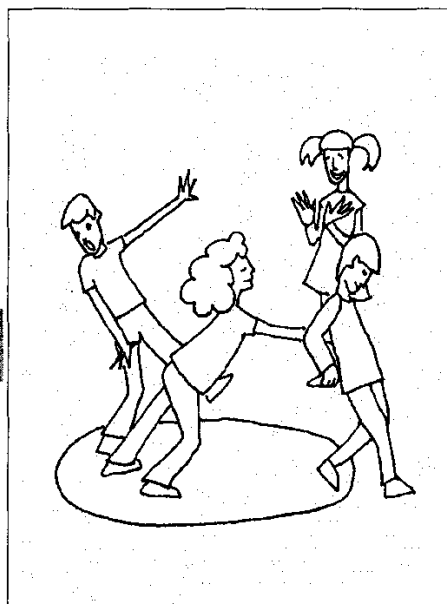
- Intentamos desplazar a la gente sin agarrar ni golpear.
- Prohibido enfadarse.
- El que haya sido Rey tendrá vida.

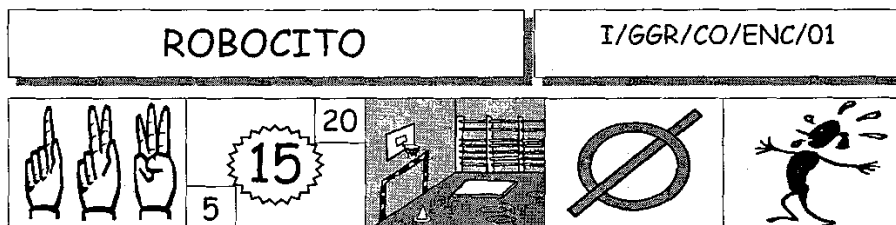
Variantes

- Jugamos por equipos.
- Empujando con los hombros teniendo las manos detrás.

Rel. Currículo y T.T.

C.F.B.
Equilibrio.
Educación para la igualdad.





Desarrollo

Un niño con los ojos tapados, trata de coger a los demás que le esquivan, cuando toque a uno éste se la queda.

Reglas

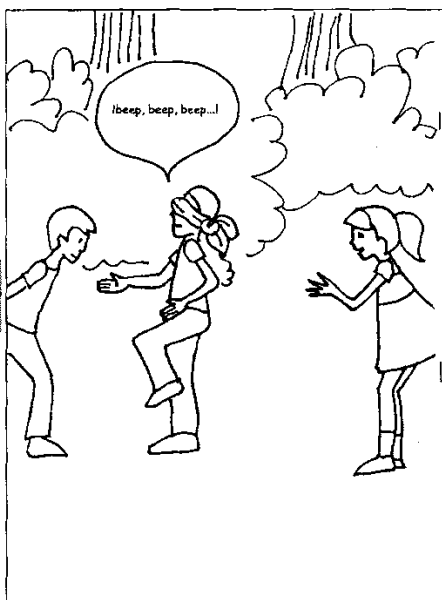
- Los que huyen no deben dejarse coger.
- Los que no se la quedan deben emitir continuamente sonidos para poder ser localizados.
- No vale tocar al que se la queda.
- Estar muy pendientes del robocito para que no "se averíe".

Variantes

- El robocito podrá contar con la ayuda de un guía.
- Decir el nombre de quien ha sido cogido.
- Hacer el juego desplazándose de diferentes formas.
- Jugar con más proporción de robocitos.

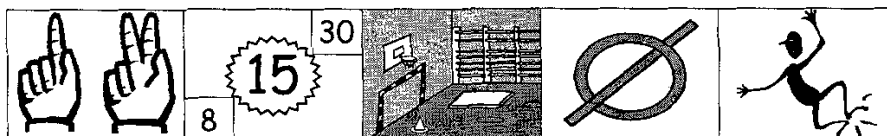
Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal.
Desplazamientos.
Sensaciones propioceptivas y exteroceptivas.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.



UN, DOS, TRES, POLLITO INGLÉS

I/GGR/EQ/RES/01



Desarrollo

Antes de empezar el juego se designa un jugador que será el contador. Éste se coloca en una pared colindante al terreno de juego, mientras que los demás se retiran al lado opuesto. Para los jugadores el juego consiste en avanzar hacia el "contador" hasta llegar a tocarle, sin que se les vea en movimiento. El "contador" con la espalda vuelta hacia los jugadores contará pausadamente hasta tres, diciendo: "un, dos, tres, pollito inglés sin mover las manos ni los pies"; entonces se vuelve para mirar a los jugadores, y al que vea en movimiento lo manda al lugar de donde partió.

Reglas

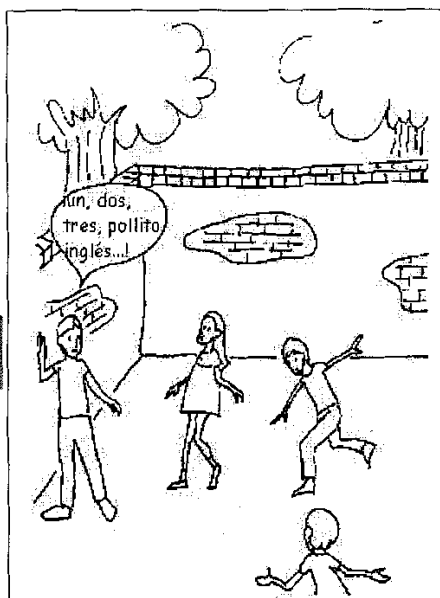
- Los jugadores aprovecharán el momento en que el "contador" está vuelto para avanzar.
- Si alguien es descubierto moviéndose empezará de nuevo.
- El contador tiene que decir toda la frase.
- Cuando se llega a tocar al contador, además se dirá una palabra clave (chorizo) que servirá para determinar quién llegó primero en caso de empate.

Variantes

- A los que vea el contador se convertirán en estatuas.
- Usar distintas formas de desplazamientos.
- Adoptar una posición de equilibrio cuando se esté en estático (pata coja, tres apoyos, etc)

Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal y corporal.
Habilidades y destrezas.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.



EL MADERO

I-II/IND/FU-CO/VIV/01



Desarrollo

El material necesario es un madero en forma de cubo, cuyo peso debe de ser de un kilo aproximadamente. Se traza un círculo de un metro de diámetro, y este espacio será el destinado para el lanzador.

Todos los jugadores lanzarán tres tiros con el madero cuyas distancias se medirán y anotarán; primero lanzan todos una vez, después un segundo turno y luego un tercero. Se premiarán dos marcas: el lanzamiento mayor y la suma de los tres lanzamientos, con objeto de que la regularidad tenga su recompensa.

Reglas

- Pueden jugar todos los jugadores que quieran.
- Quien, al lanzar, se salga del círculo de lanzamiento, se le dará nulo el tiro, sin posibilidad de repetirlo.






Variantes

- Utilizando otros objetos de distintos pesos y formas.
- Con materiales alternativos y/o desechables.

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Cualidades Físicas Básicas.
Educación para el consumo.



CARRERAS DE SACOS				I-II/IND/FU-CO/VIV/02	
		15			

Desarrollo

Cada participante metido dentro de un saco deberá recorrer una distancia determinada en el menor tiempo posible.

Reglas

- Avanzar dando saltos.
- No desequilibrar a los demás.

Variantes

- Pueden recorrer la distancia en grupos.
- Hacer circuitos con diferentes trayectorias.
- Diferentes tipos de desplazamientos.

Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físicas Básicas.
Habilidades y destrezas básicas.
Educación para el consumo.



A LAS PEONAS

I-II/IND/CO/VIV/01



Desarrollo

Se pinta un círculo en el suelo, se marca el centro del mismo, y se colocan las peonas (o trompos) de uno de los equipos con las puntas mirando al centro.

Los jugadores del otro equipo lanzan a bailar sus peonas, uno a uno, intentando sacar las peonas del equipo contrario del círculo, bien de golpe directo al lanzarlas o con la peona bailando en la mano.

Reglas

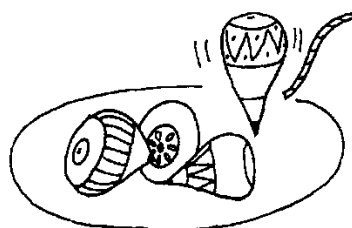
- Intentarlas sacar con un golpe directo, será válido si al golpear a las peonas la tuya continua bailando.
- Si no es de golpe directo, puedes intentar sacar las peonas con la tuya bailando en la mano.
- Nunca se puede sacar una peona cuando esté parada la nuestra.

Variantes

- Unos ponen las peonas y sólo hay uno que lanza, si consigue sacar las peonas del círculo sigue lanzando, en caso contrario, será él quien ponga su peona en el círculo y lanzará otro.

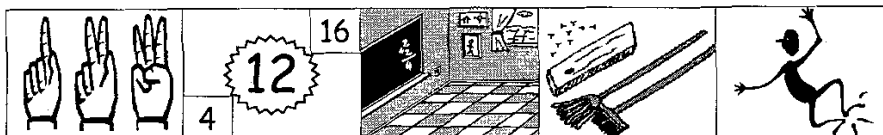
Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Educación para el consumo.



PALILLOS PUNTUABLES

I-II/IND/CO/RES/01



Desarrollo

Necesitamos un manojo de palillos (pueden ser de los sorbetes) cada palillo tiene una cifra y los colocaremos en la palma de la mano.

Se lanzan hacia arriba y receptionamos el mayor número posible con el dorso de la mano, los demás palillos se recogerán de la superficie donde hayan caído. Al final sumamos los puntos obtenidos.

Reglas

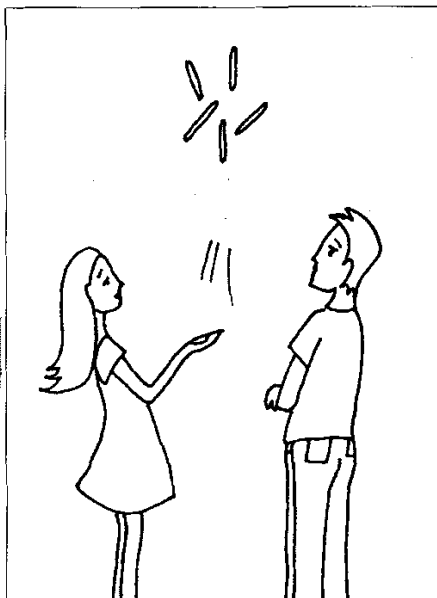
- Sólo se podrá usar una mano.

Variantes

- Los palillos pueden ser palos de polo, y el de máxima puntuación puede ser el de un chupa-chups.
- Podemos realizar con la mano poco habitual.
- Podemos lanzar de pie, sentados, a la pata coja, tapándonos uno o los dos ojos, ...

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos y recepciones.
Coordinación Dinámica Segmentaria.
Educación para el consumo.



LA OLLA

I-II/IND-PAR/CO/VIV/01



Desarrollo

Se juega con canicas. Los jugadores lanzan las canicas al "gua" (hoyo) por turnos, y el que más cerca está comienza. Tiene que intentar dar a los demás y al que le dé se introduce en el gua.

Reglas

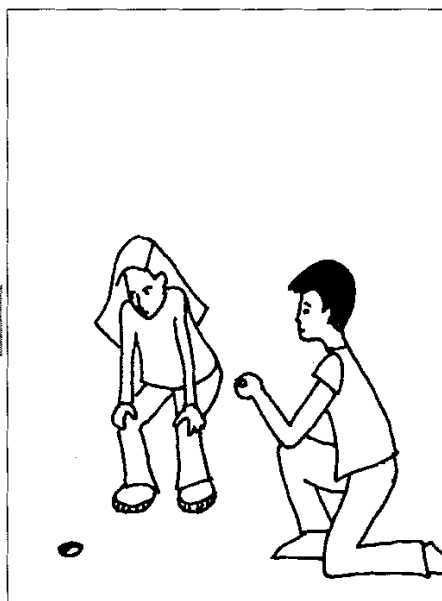
- Estar el mayor tiempo posible fuera del gua e intentar meter a los compañeros .
- El último jugador que quede tiene que sacar, por lo menos a uno del gua, en tres intentos. Si no lo consigue se quedará dentro y los demás intentarán comenzar el juego.

Variantes

- Probar a lanzar con la mano no habitual.
- Otra manera de lanzamiento de bolindres.
- Otros juegos con bolindres: "a sacar", "media, cuarta y pie", "a gane", "coco-gua", ...

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Coordinación Dinámica Segmentaria.
Flexibilidad.
Educación para el consumo.



ENSARTAR ANILLAS CON UN PALO

I-II/IND-PAR/CO/VIV/02



Desarrollo

El objetivo del juego es introducir, en movimiento, un palo en una anilla que previamente hemos colocado en un sitio determinado, preferiblemente colgada.

El número y lugar de colocación de las anillas lo determinará el grupo que va a participar en el juego.

Es bueno situar la anilla a alturas diferentes en las distintas partidas.

Reglas

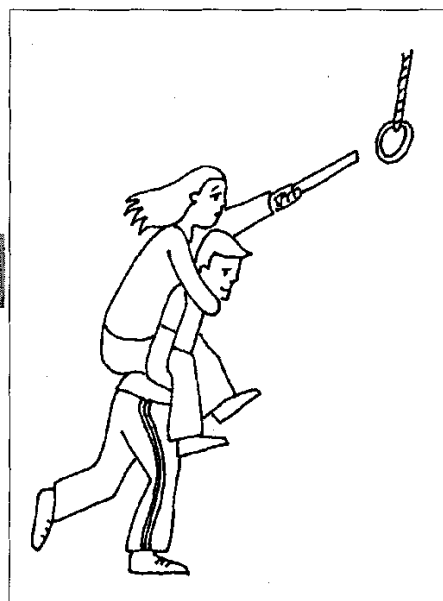
- No puede agarrarse o sujetarse la anilla.
- El palo se debe introducir al pasar, si no se consigue habrá que pasar otra vez.

Variantes

- Nos podemos desplazar en bicicleta.
- También corriendo o montado "a burro".

Rel. Currículo y T.T.

Estructuración espacial y coordinación.
Percepción y estructuración espacial.
Educación moral y cívica.
Educación vial.



LA TERNERA

I-II/IND-PGR/CO/RES/01



Desarrollo

Se distribuye a los participantes en pequeños grupos. El juego consiste en tirar un hueso de ternera que tiene cuatro caras. A cada cara se le asigna un nombre y una función: *rey/reina-el que manda*, *verdugo-el que ejecuta*, *pan-el que recibe los "castigos"* y *vino-el que se libra*.

Reglas

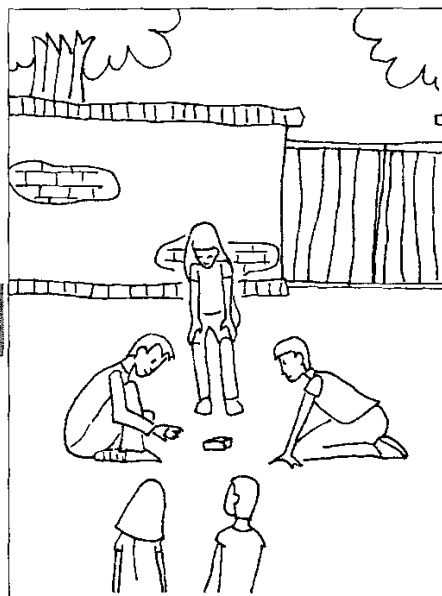
- Cada jugador tira una vez.
- Todos los jugadores deberán estar de acuerdo y acatar las reglas y *castigo* que se determinen.
- Los *castigos* no pueden ser violentos.
- Cada uno espera su turno de tirada.
- Cuando el lanzamiento del hueso sea dudoso se lanza de nuevo.
- Cuando el grupo sea de más de cuatro, sólo se puede repetir el papel de "vino", repitiendo la tirada si sale un papel ya adjudicado.

Variantes

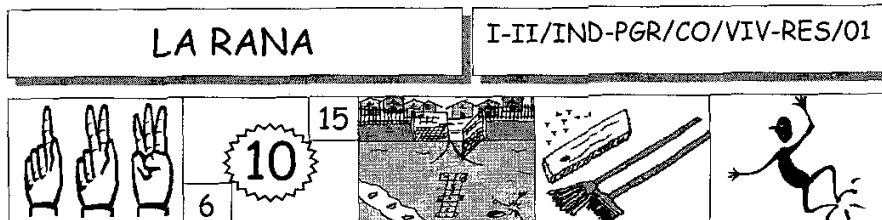
- Hay que ser originales en los *castigos*.
- También podemos jugar con una caja de cerillas en vez de un hueso.

Rel. Currículo y T.T.

Expresión corporal.
Comunicación verbal y no verbal.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.
Educación moral y cívica.
Educación medioambiental.



Recursos Didácticos



Desarrollo

El juego consiste en lanzar desde una determinada distancia una serie de diez lanzamientos con monedas, chapas, etc... Y meter el mayor número posible en la rana y en los agujeros que la acompañan.

Gana quien más mete en las series acordadas.

Reglas

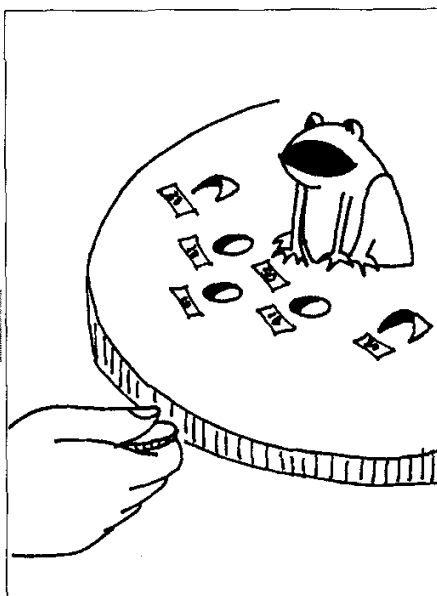
- Hay que tener mucho cuidado con no sobrepasar la línea marcada.

Variantes

- No tiene por qué ser una rana de hierro, podemos fabricarnos algo parecido con latas, bidones de agua, etc.
- Los objetos de lanzamiento pueden ser: bolindres de barro, chapas, habas, etc...

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Coordinación óculo-manual.
Educación para el consumo.



A LA RAYA

I-II/IND-PGR/CO/RES/01



Desarrollo

Trazamos dos líneas paralelas entre sí y separadas las dos 6 m. Los alumnos se colocan en una de las rayas y lanzan una moneda con una mano y ojos abiertos, procurando que quede lo más cerca posible de la otra raya.

Reglas

- Puede jugarse en parejas.
- Se les puede asignar puntos a las monedas y a los objetos que lancen.

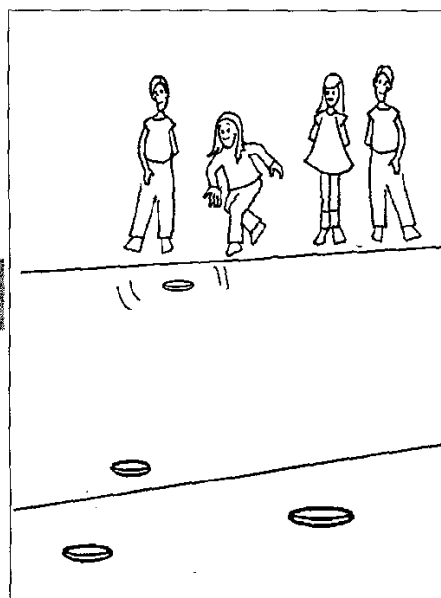
Variantes

- Lanzar con la otra mano, con los ojos cerrados, etc.
- De espaldas.

- Lanzar con la otra mano, con los ojos

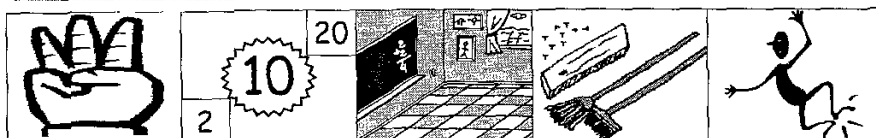
Rel. Currículo y T.T.

Percepción Espacial.
Lanzamientos (de precisión).
Educación para la igualdad.



CHAPAS SOBRE LA MESA

I-II/IND-EQU/CO/RES/01



Desarrollo

Es un juego de lanzamientos de precisión en el que el número de jugadores es ilimitado (grupos de 4 o 5 jugadores; también se puede jugar por equipos).

El material empleado serán de 5 mesas de clase, no muy grandes, las cuales se colocarán en fila a una distancia de tres metros de la línea de lanzamientos. Cada jugador irá provisto de 5 chapas o platillos.

Se trata de que cada jugador lance sus cinco chapas, debiendo dejar una sobre cada mesa; cada chapa que queda sobre la mesa se le concede un punto.

Reglas

- Es muy importante respetar los turnos.
- El punto de lanzamiento lo delimitan los participantes, por lo que no debe ser traspasado.

Variantes

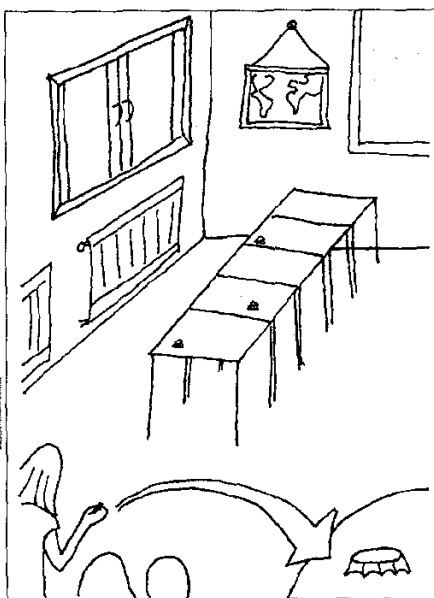
- Efectuar los lanzamientos con la mano

poco habitual.

- Si se hacen varias rondas, después se jugará una final entre los primeros de cada una de ellas.
- Colocar un objeto o referencia e intentar que la chapa caiga en ese punto, o lo derribe.

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Educación para el consumo.



CARRERA DE CUADRIGAS

I-II/PGR/FU-EQ/VIV/01



Desarrollo

Grupos de cinco alumnos. Tres de ellos de pie enlazados por los hombros, dos inclinan el tronco e introducen la cabeza a la altura de las caderas de los anteriores. El último sube sobre el tronco de los dos agarrándose con las manos a los extremos. (mirar el dibujo).

Reglas

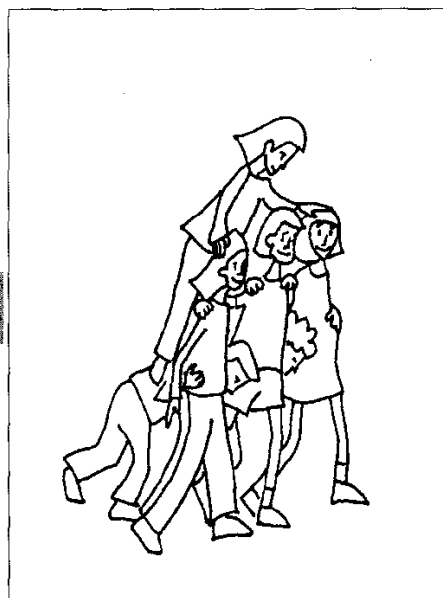
- Competición entre diferentes equipos (finalizar recorridos).
- La caída implica empezar de nuevo el recorrido.

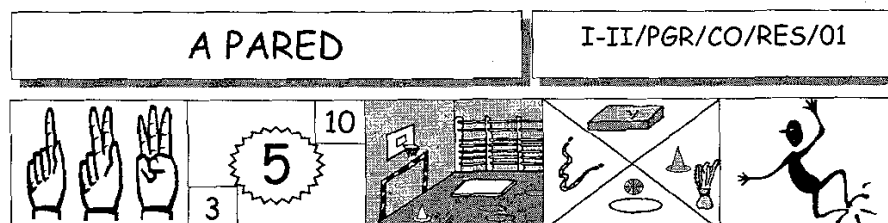
Variantes

- Inventarse otras formas de desplazamiento entre los componentes.
- Gana la más original, la más segura, la más rápida...

Rel. Currículo y T.T.

C.F.B.
Habilidades Motrices.
Educación para la salud.
Educación para la igualdad.





Desarrollo

El juego consiste en realizar, con una pelota, una serie de golpes seguidos contra la pared sin que caiga ésta al suelo, y así ir salvando los niveles de dificultad que el grupo previamente ha establecido, por ejemplo:

1. Botar contra la pared 10 veces sin que caiga la pelota.
2. Lanzar la pelota contra la pared y antes de volverla a coger dar una palmada.
3. Golpear la pelota contra la pared con la cabeza y recogerla...

Reglas

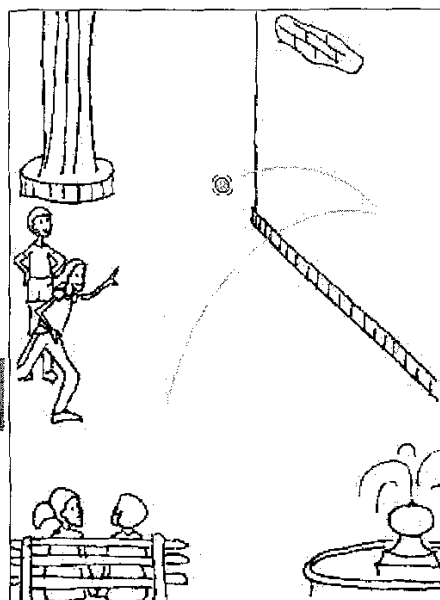
- No botará la pelota en el suelo.
- Jugar a 10

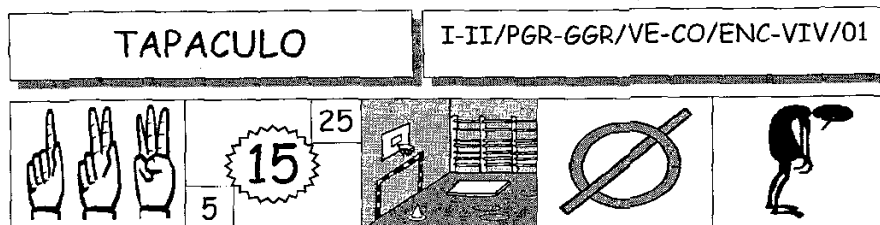
Variantes

- La dificultad en las acciones de golpeo y recepción pueden quedar abiertas a la creatividad del niño.
- La dificultad de las acciones puede crecer con el aumento de la velocidad en los gestos.

Rel. Currículo y T.T.

Habilidades Motrices Básicas.
Educación para la salud.
Educación para la igualdad.





Desarrollo

Se puede jugar en gran y pequeño grupo. Consiste en que no te den toques en el culo apoyándote en una pared.

Reglas

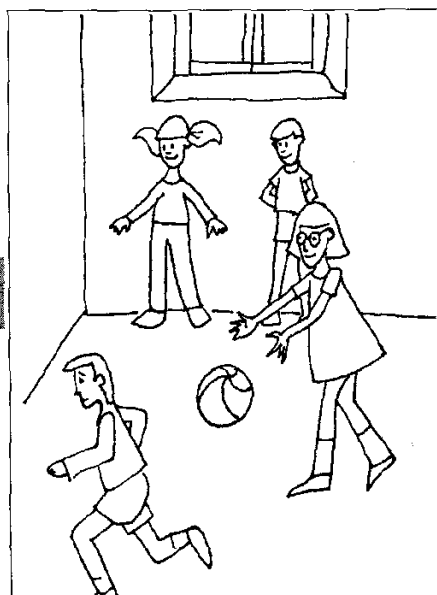
- No dar fuerte.
- No vale "perrito guardián" (quedarse esperando).

Variantes

- Hay que dar con el pie, con una pelota, o con un objeto característico o conocido.
- Cambiar las partes del cuerpo donde te han de dar.

Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físicas Básicas.
Agilidad.
Educación para la igualdad.



LA MADRE DE LOS PELIGROS

I-II/PGR-GGR/CO/VIV/01



Desarrollo

A través de las diferentes formas de elección que se citan en el presente fichero saldrán elegidos uno o una que hará las funciones del conductor del juego: "madre". Los demás quedarán colocados en fila detrás de dicha madre. Y realizarán los gestos y movimientos iguales a los ejecutados por ella.

Reglas

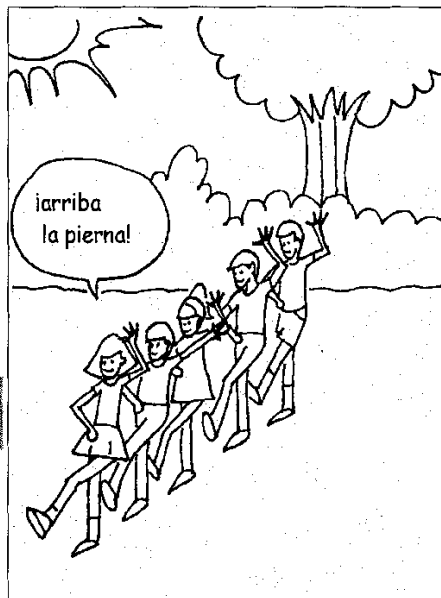
- El que no haga los movimientos o gestos iguales pasará al último lugar de la fila.

Variantes

- El profesor podrá proponer a la madre movimientos y gestos donde se realicen diferentes formas de desplazamiento, pasar por lugares y zonas donde tenga que mantener el equilibrio.

Rel. Currículo y T.T.

Percepción y estructuración espacial.
Educación para la igualdad.



REY DE LAS ARENAS

I-II/GGR/RE-FL/ENC/01



Desarrollo

Es un juego de atrape, donde uno se la "queda" y los demás intentan evitar que les cojan. Para ello deben moverse sin pisar "la arena" (suelo). Para poder desplazarse han de pisar sobre el material acordado, por ejemplo el cemento de la pista, el asfalto, bolsas, cartones o cualquier otro material que pueda ponerse por el suelo. Los participantes que son cogidos, tendrán que atrapar al resto de compañeros, uniéndose a los que ya han sido cogidos.

Reglas

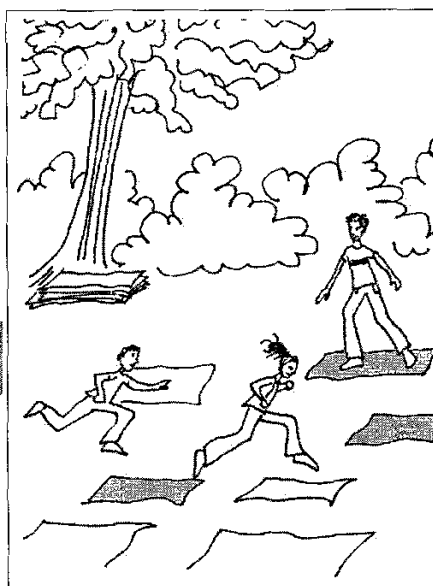
- No pisar la arena.
- Si nos cogen nos la quedamos sin protestar...
- Hay que atrapar, no vale sólo tocar.

Variantes

- Colocar distintos tipos de objetos o materiales en los que poder pisar.
- Diferentes formas de desplazarse.
- Cambiando la manera del atrape, con una mano, con dos, tocando, golpeando...

Rel. Currículo y T.T.

Habilidades y destrezas (desplazamientos).
Percepción espacial.
Educación para el consumidor.
Educación ambiental.



TRES NAVÍOS EN EL MAR

I-II/GGR/FL-CO/VIV/01



Desarrollo

Se hacen dos grupos. Se elige el grupo que huye para esconderse y el otro grupo queda contando.

Luego, el grupo que está escondido gritará: "Tres navíos en el mar". Los que contaron responden: "Y otros tres en

busca van..."

Cuando los localizan dicen: "Tierra descubierta (y el nombre del niño que ha visto)" y lo lleva a un punto acordado de antemano. Para salvar a los compañeros descubiertos les dan en la palma de la mano y dicen: "Entre tierra pararemos".

Reglas

- Cuando un participante sea descubierto tiene la obligación de colaborar en su traslado al lugar acordado.

- Si pasado un determinado tiempo el equipo perseguidor no logra descubrir al otro, se intercambiarán los papeles.

Variantes

- Hacer pequeños subgrupos para

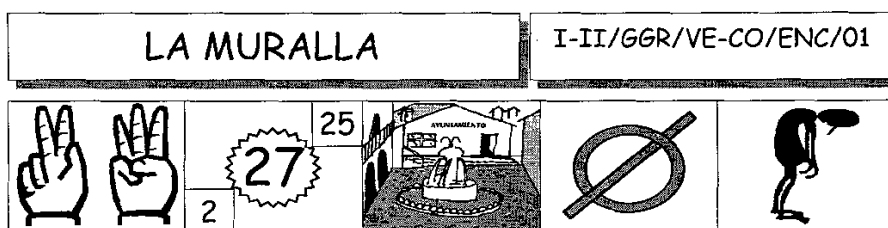
perseguir y esconderse.

- Utilizar distintos tipos de desplazamientos y transportes para llevar a los descubiertos.

Rel. Currículo y T.T.

Percepción corporal.
Percepción espacio-temporal.
Habilidades motrices básicas.
Educación para la igualdad.
Educación moral y cívica.
Educación vial.





Desarrollo

En el terreno de juego haremos dos líneas separadas a suficiente distancia. Elegimos un alumno del grupo que será el que la "ligue"; a la señal del profesor el resto de alumnos intentará llegar a la otra línea sin ser atrapados por el que la ligue. Los que sean atrapados irán a un lugar señalado formando una *muralla humana* agarrados de las manos, que va cerrando cada vez más el espacio por donde pasar.

Reglas

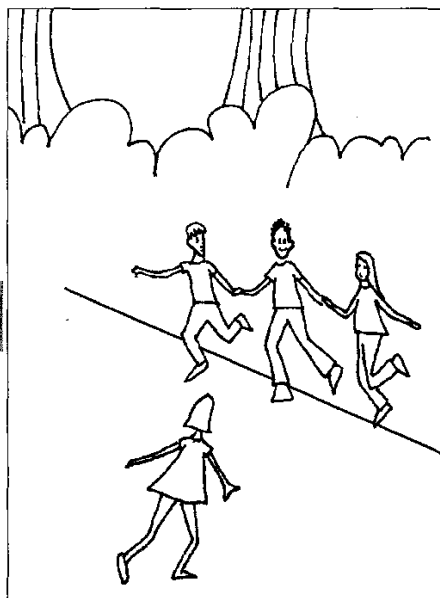
- La cadena humana no puede moverse.
- No vale soltarse.

Variantes

- Si el juego se alarga, puede permitirse el desplazamiento lateral de la muralla.
- Cuando la muralla sea muy numerosa la podemos dividir en dos y situarlas paralelas.

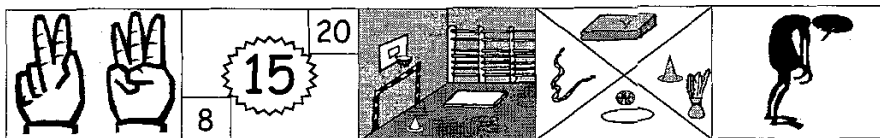
Rel. Currículo y T.T.

C.F.B.
Percepción y estructuración espacio - temporal.
Habilidades Motrices.
Educación para la paz.



PASE DE AMIGO

I-II/GGR/CO/VIV/01



Desarrollo

Jugaremos en grupo y con un balón. Uno del grupo coge el balón y trata de dar a los demás sin que el balón bote. Este jugador puede asociarse con un "amigo" pasándole el balón con un bote. Cuando el amigo haga su lanzamiento le devolverá el balón con un bote. Al que golpeen con el balón se sentará en el suelo, pudiéndose salvar si es capaz de coger el balón.
Gana el juego el último que quede de pie.

Reglas

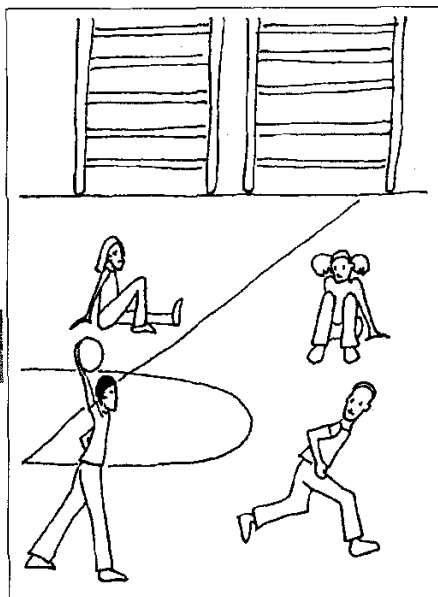
- Para salvarse habrá que estar totalmente sentado, no vale levantarse a por el balón.
- Se pueden usar varios amigos para asociarse con ellos.
- Hay que lanzar evitando zonas sensibles.

Variantes

- Utilizar distintas formas de desplazamientos.
- Recepcionar/lanzar con una sola mano, pie, golpeando...
- Inmovilizar la zona que nos toquen para el resto del juego.
- Jugar con varios balones.

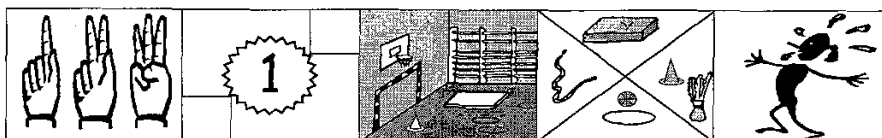
Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos y recepciones.
Habilidades y destrezas.
Imagen y percepción corporal.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.



JULAJÓ

I-III/IND/CO-EQ/VIV/01



Desarrollo

Con un aro que cada niño se lo coloca en la cintura, trata de "bailarlo" o moverlo con movimientos pélvicos hacia delante y hacia atrás, intentando que gire durante el mayor tiempo posible.

Reglas

- Las determinará el grupo que realice el juego.
- Por ejemplo: rotarlo un determinado número de veces, a ver quién logra mayor número de giros, utilizar varios aros...

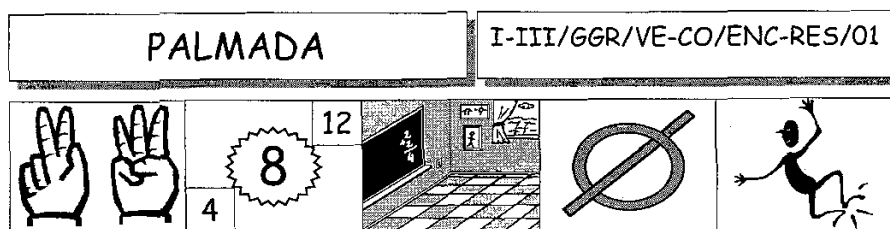
Variantes

- Bailarlo en otras partes del cuerpo (en el cuello es poco recomendable).
- Realizar desplazamientos bailando el aro, haciendo equilibrios, recorridos, incluso coreografías.

Rel. Currículo y T.T.

Coordinación dinámica general.
Percepción y estructuración espacial y temporal.
Esquema corporal.
Equilibrio, desplazamientos y expresión corporal.
Educación para la igualdad de oportunidades.





Desarrollo

El juego se inicia sentados en corro; uno da una palmada y el que está a su derecha da otra. Así sucesivamente. Cuando alguien quiere cambiar de dirección da dos palmadas.

Si uno tarda mucho en dar respuesta, se le adjudica una letra de la palabra "palmada", el primero que la complete pierde.

Reglas

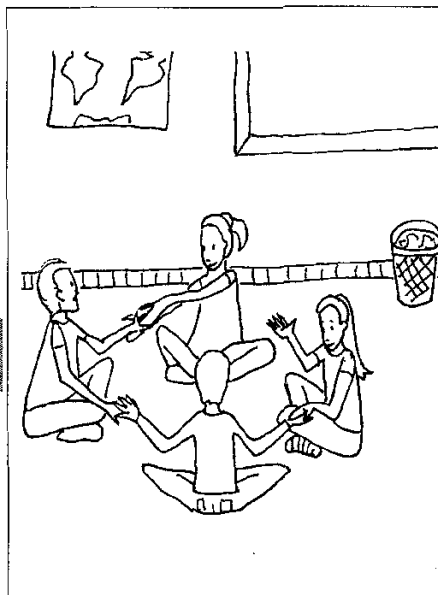
- Si uno se equivoca, va sumando letras de la palabra "palmada", cuando uno la completa queda eliminado.
- No vale hacerse daño dando demasiado fuerte.
- Los cuatro últimos consiguen un vida para juegos futuros.

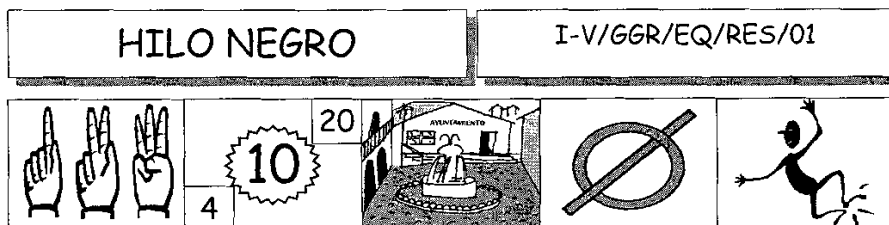
Variantes

- Utilizar códigos consensuados para cambiar de sentido, hacer algún gesto...
- Cambiar la palabra, según convenga.
- Dando tres palmadas se salta un jugador.
- Jugar con ojos cerrados.

Rel. Currículo y T.T.

Velocidad de reacción.
Coordinación.
Educación para la igualdad.
Educación moral y cívica.





Desarrollo

Es un juego de atrape en el que un participante se la queda y el resto corren para no ser atrapados.

Consiste en guiar sin tocar al participante, que está con los ojos tapados o en la oscuridad, por las calles del pueblo intentando no ser cogidos.

A la voz de -"iihiiiiilooo neeeegrooooo!!" del que se la queda, los demás participantes responderán -iiimás alaaaaaaaannte!! de esta forma éste será guiado por todos hasta que pille a otro.

Reglas

- No tocar al que se la queda.

Variantes

- Si el sitio no es muy extenso

guiaremos al que se la queda pero permaneciendo inmóviles.

- Podemos jugar de día tapándole los ojos al que se la queda.
- Se puede introducir a otro compañero más para atrape.

Rel. Currículo y T.T.

Percepción y orientación espacial.

Cuerpo: imagen y percepción.

Educación para la igualdad.



PINCHA TU GLOBO II/IND/CO/VIV/01



Desarrollo

Es un juego de lanzamientos de precisión. El material necesario es una cuerda unida a dos postes, de la cual se colgarán 15 o 20 globos. Previamente se colocarán en el interior unas notas, en las que figuran los puntos que se consiguen, y luego se hinchan los globos, se atan a la cuerda con un hilo quedando separados entre ellos.

Cada jugador irá provisto de un dardo hecho con un pequeño cucurucho de papel y un alfiler. Después se sorteará el orden de actuación y se señalará una línea distante del objetivo, unos 3 m. desde la que lanzarán sus dardos. Al pinchar un globo caerá la nota con los puntos obtenidos. Ganará el jugador que más puntos haya conseguido.

Reglas

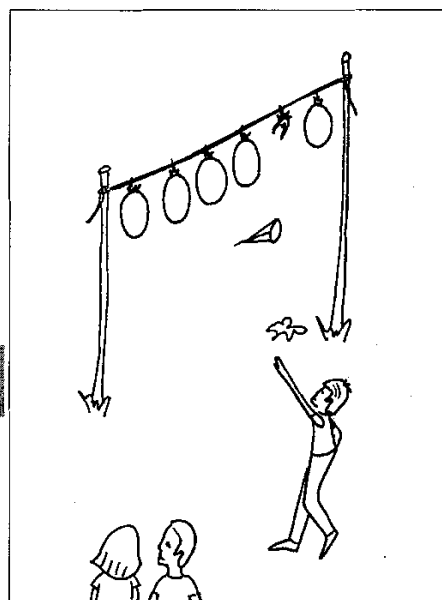
- El número de jugadores puede ser de unos ocho, si hay más se pueden hacer varias rondas.
- Respetar el turno.

Variantes

- Lanzar con la mano poco hábil.
- Lanzar con los ojos cerrados.
- Cambiar la distancia de lanzamiento.

Rel. Currículo y T.T.

Coordinación óculo manual.
Lanzamientos.
Educación para el consumo.



LA LIMA	II/IND/CO/RES/02
----------------	-------------------------



Desarrollo

Es un juego muy apropiado para terrenos blandos. Consiste en que cada uno de los participantes deposita un objeto personal (chapa, bolindre, peona, piedra decorada...) en un espacio delimitado y con forma rectangular ó circular. Cada jugador dispondrá además de un clavo, con el que lanzará apuntando a dichos objetos con el objetivo de sacarlos fuera del sitio y entonces pasarán a su propiedad. Los lanzamientos se realizarán desde un lugar determinado por los participantes y por turnos.

Reglas

- Si no se acierta con el clavo en el campo el jugador pierde turnos (a determinar por los jugadores).
- Si se acierta al objeto se volverá a lanzar, hasta que se logre sacar.

Variantes

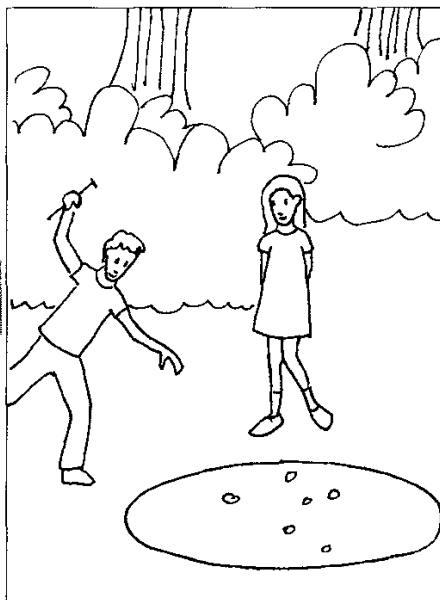
- Introducir en el lugar objetos con valores como: perder un número de turnos, lanzar varias veces seguidas, elegir un objeto y

llevarse...

- Determinar varios lugares de lanzamiento a diferentes distancias, consiguiendo acercarse progresivamente a medida que acierten.

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos de precisión.
C.F.B.
Flexibilidad.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.
Educación para el consumo.



SIETE Y MEDIA

II/IND/CO/RES/04



Desarrollo

Dibujaremos en el terreno de juego un rectángulo atravesado por tres líneas transversales y una longitudinal que lo dividirán en seis cuadrantes iguales (numerados del uno al seis), añadiéndole otro cuadrante más que representará la media (ver dibujo).

Los jugadores lanzarán alternativamente una piedra desde una determinada distancia intentando conseguir la puntuación de siete y media.

Reglas

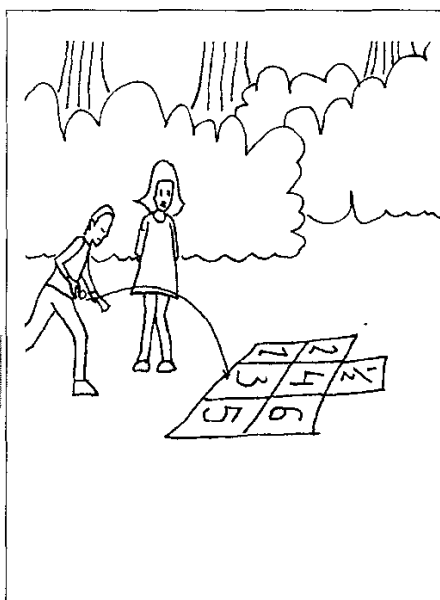
- No se puede rebasar la línea de lanzamiento.
- Si la piedra cae dentro de las líneas de limitación se le puntúa como si hubiera caído en la media.
- Se lanzará hasta conseguir las siete y media, si nos pasamos perdemos el turno.

Variantes

- Utilizar distintos tipos de lanzamientos, con mano no hábil, de espaldas, con ojos cerrados...
- Con distintas marcas: 14 y media, 21 y media...

Rel. Currículo y T.T.

Habilidades motrices básicas.
Lanzamientos.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.



LA CHINITA

II/IND/VE-CO/VIV/01



Desarrollo

Se cogen cinco piedras y se colocan en el suelo. Después se tira una hacia arriba, en ese instante se coge otra del suelo y se intenta atrapar la que está en el aire antes de que caiga, así hasta que se tengan todas en la mano.

Reglas

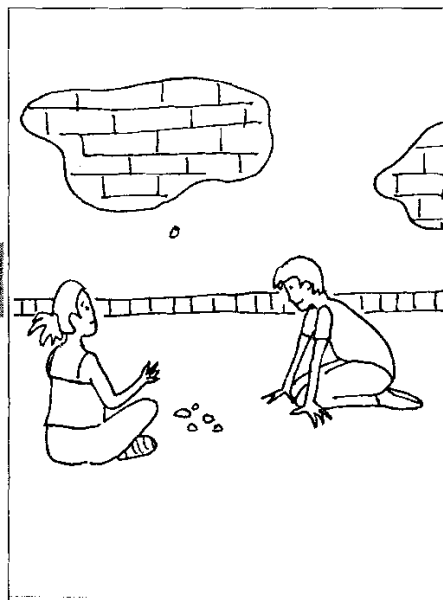
- Si se cae alguna piedrecita hay que volver a intentarlo.
- Las piedras tienen que ser redondeadas, sin aristas.
- Ganará el juego quien consiga coger más piedras en una jugada.
- Las piedras se podrán acumular en las dos manos, tanto la lanzadora como la otra.

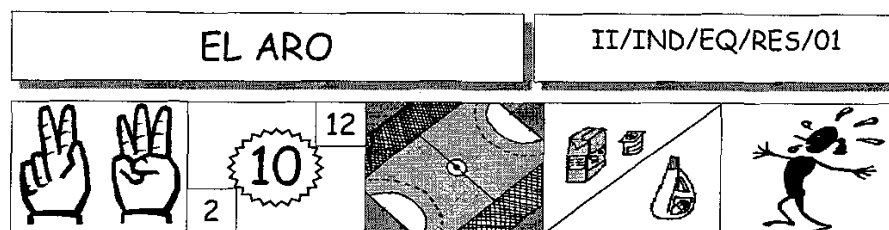
Variantes

- Jugar por grupos reducidos y cuando se falle, se pierde el turno de tirada.
- Podemos adaptar el tamaño y número de piedras al grupo.
- Realizar los lanzamientos entre los componentes del grupo.

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos y recepciones.
Habilidades y destrezas.
Coordinación óculo-manual.
Percepción espacio-temporal.
Educación para el consumo.
Educación ambiental.





Desarrollo

El grupo dispone de un aro (puede valer el de un cubo viejo) y un alambre gordo. El alambre se dobla en forma de gancho por uno de sus extremos (ver dibujo).

El juego consiste en enganchar el aro con el alambre, intentando correr sin que éste se caiga.

Reglas

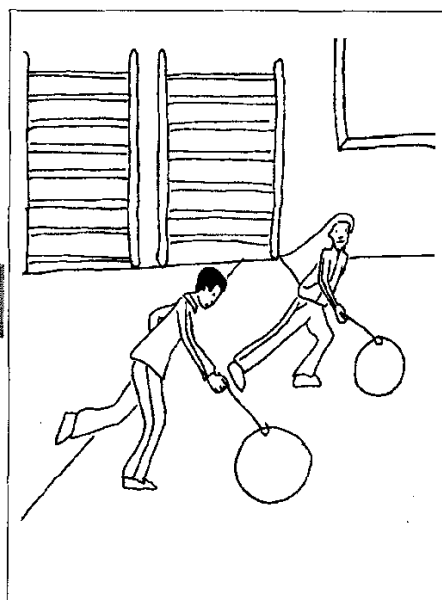
- Una vez el aro en movimiento, no se puede tocar con nada que no sea el alambre.
- Al que se le caiga, pierde su turno.
- El grupo determinará el recorrido, así como su longitud y dificultad (obstáculos, curvas, etc).

Variantes

- Conseguir que todos los componentes del grupo realicen el trazado.
- Carreras de relevos.
- Carreras con distintos tipos de desplazamientos.
- Utilizando distintas zonas (lisas, con pendientes, abruptas...) y obstáculos (naturales y artificiales).

Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Coordinación Dinámica General y óculo-motriz.
Equilibrio.
Percepción espacial.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.



EL PALO

II/IND-PAR/FU-CO/VIV/01



Desarrollo

El número de jugadores serán dos, estos dispondrán de una paleta de madera y un palo pequeño (más estrecho por una punta).

Se dibuja una raya que dividirá el campo en dos, un lado para cada jugador, y allí se coloca el palo, iniciando el juego al que le corresponda por sorteo. El primero intentará golpear el palo por uno de los extremos haciéndole saltar, aprovechando este momento para golpearle en el aire lanzándolo lo más lejos posible; así lo hará 3 veces. Después lo hará el otro jugador, pero intentando devolverle lo que le ha quitado de su campo y poder pasarlo al suyo. Si lo consigue gana un tanto y si no lo pierde. Después se vuelve a colocar el palo en la línea divisoria y se inicia otro tanteo. Esto se repite hasta que uno de los dos haya logrado los tantos establecidos de antemano.

Reglas

- No soltar el palo grande, se perdería el turno.
- Las que surgan por parte de los participantes.

Variantes

- Este juego puede ser una variante del juego "Al palo y al mocho" (número 94).
- Se puede jugar también a ver quién desplaza más lejos el palo de un sólo golpe.

Rel. Currículo y T.T.

Coordinación óculo manual.
Percepción espacial y temporal.
Habilidad en el manejo de objetos.
Educación ambiental.
Educación para el consumo.
Educación para la igualdad.



LOS OCHO SALTOS

II/IND-PAR/FU-CO/VIV/02



Desarrollo

Se trazará una línea de salida. Detrás de ella se situarán todos los alumnos. Cada alumno deberá dar un máximo de ocho saltos con los pies juntos, marcando el lugar al que llegue. Ganará el juego aquel que llegue más lejos.

Reglas

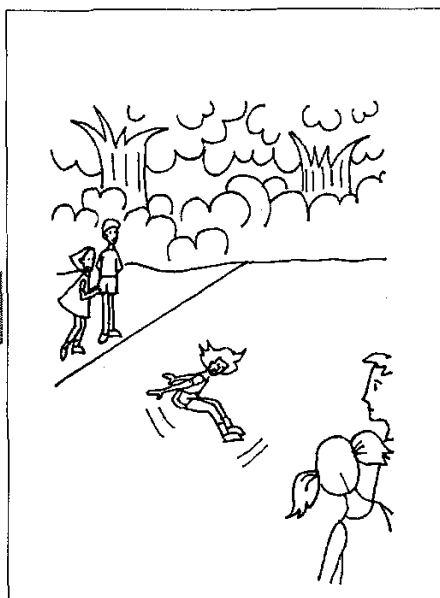
- Batir desde los lugares señalados.

Variantes

- Saltar a la pata coja.
- Variar el número de saltos.
- Saltos laterales, de espaldas,...
- Calcular el número de pies en cada salto, número de metros,...

Rel. Currículo y T.T.

C.F.B.
Formas y posibilidades de movimiento.
Educación para la igualdad.



HERRÓN

II/IND-PGR/FU-CO/VIV/01



Desarrollo

Este juego es castellano y se ha practicado en la meseta norte.

Consiste en lanzar objetos de metal en forma de roscas o rodajas (los herrones) e insertarlos en un clavo fijado en el suelo a una determinada distancia. El palo o clavo tiene algo más de 1 metro de longitud y se ha de colocar a unos 12 metros de la línea de lanzamiento.

Consigue ganar el juego quien más herrones inserte.

Reglas

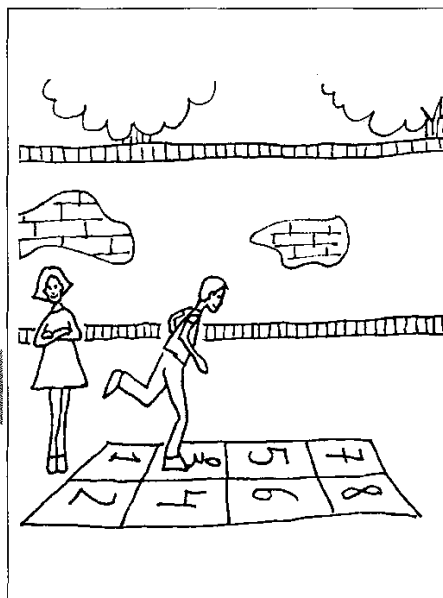
- Se lanzará desde la línea previamente determinada.
- Si se pasa la línea, el tiro queda anulado y se corre el turno.
- Cada jugador lanza el herrón diez veces.
- Puede jugarse por equipos, de 2, 3, 4... componentes.

Variantes

- Modificando la inclinación del palo.
- Se puede negociar la distancia de lanzamiento.
- También el número de tiradas por cada jugador.
- Cambiando la mano de lanzamiento por la menos hábil.

Rel. Currículo y T.T.

Coordinación.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.



TRUQUE

II/IND-PGR/CO/VIV/01



Desarrollo

Se dibuja en el suelo un rectángulo dividido en subcuadrados numerados del 1 al 8.

Cada jugador tira una piedra al primer cuadrado, luego saltando a la pata coja, tratará de llevar la piedra golpeándola con el pie al cuadrado siguiente, luego al siguiente y así sucesivamente.

Para ganar un punto tiene que completar todo el rectángulo.

Reglas

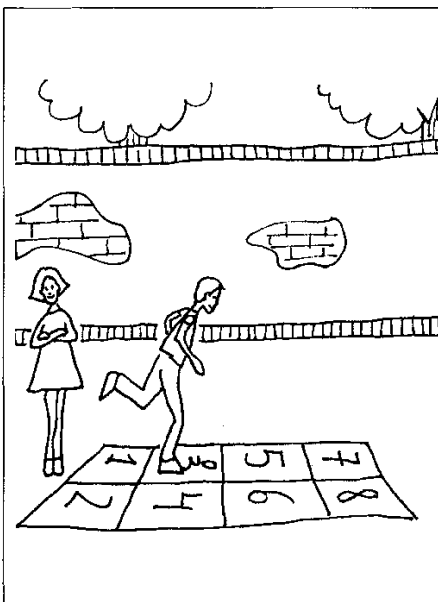
- Es obligatorio tirar la piedra desde la línea establecida.
- Si tira la piedra fuera del rectángulo pierde su turno.
- Si la piedra cae en una línea se repite la tirada.
- Si no se llega a completar el recorrido cuando nos toque, lanzaremos la piedra apuntando al cuadrado por el que nos hayamos quedado.
- Cuando el recorrido es completado por un participante, éste obtiene un punto, e intentará completar un recorrido partiendo esta vez de un número más que antes.

Variantes

- Usar distintas figuras geométricas o no.
- Utilizar la pierna poco hábil.
- En superficies lisas, cambiar el tipo de móviles.
- En superficies irregulares se podrá usar un balón poco inflado.
- Hacer recorridos con señales de tráfico comunes.

Rel. Currículo y T.T.

Coordinación óculo-pédica.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.
Educación vial.



RAYUELA

II/IND-PGR/CO/VIV-RES/01



Desarrollo

Es un juego de lanzamientos, saltos y equilibrio. Se dibujan en el suelo una serie de cuadrados numerados de la forma indicada en el esquema.

Por turnos, los participantes van lanzando a los cuadrados con una piedra (también puede ser una chapa...) y de forma correlativa. Cuando han acertado con el cuadrado que les corresponda, inician el recorrido de ida saltando a la pata coja, pisando todos los cuadros excepto donde se encuentra la piedra. En el recorrido de vuelta se recogerá la piedra. Cuando se completen ambos recorridos se lanza al cuadro siguiente.

Por último, una vez completados todos los números, y para ser dueños de un cuadro, se tiene que realizar un recorrido completo con los ojos cerrados. Los compañeros actuarán de jueces dando indicaciones a las demandas del jugador sobre si está pisando o no.

Reglas

- Los lanzamientos se tienen que hacer desde antes del cuadro n° 1 y sin pisarlo.
- No vale pisar las líneas de la figura en ningún momento.

- Quien pise pierde su turno.
- No vale pisar dentro del cuadrado donde esté la piedra.
- En las parejas de cuadrados (4,5) y (7,8) podemos apoyar un pie en cada número, siendo en la pareja (7,8) donde se realiza el cambio de sentido con un salto y un giro de 180°.
- El jugador que hace el recorrido a ciegas preguntará: -¿piso? el resto contestarán - chorizo si no pisa línea, y -patatera si la pisa.

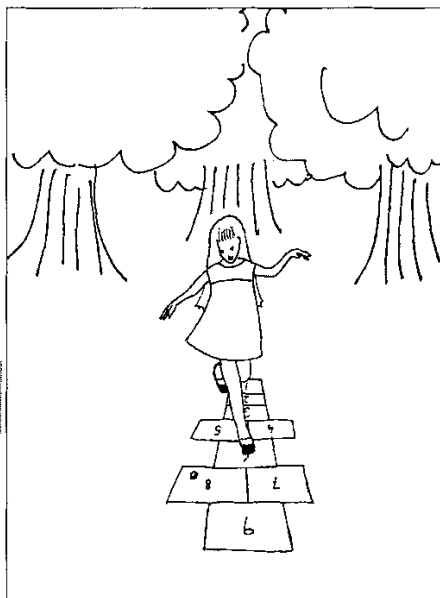
Variantes






- Lanzamientos con la mano no dominante.
- Se pueden trazar en vez de cuadrados

otras figuras geométricas, incluso combinadas.
- Este juego puede ser una variante del clavo.
- Es un juego abierto a posibles cambios de reglas por parte de los participantes.

Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacial.
Lanzamientos, saltos, giros y equilibrio.
Educación para la igualdad.
Educación moral y cívica.



LA PESCA			II/PGR/RE-AG/VIV/01		
					

Desarrollo

Se divide la clase en dos equipos "pescadores" y "peces". Los pescadores están todos agarrados de la mano (la red). Los demás jugadores deberán evitar quedar encerrados dentro del círculo de la red. Cuando se captura a uno es llevado a la pecera (lugar señalado) cuando todos son capturados se cambian los papeles.

Reglas

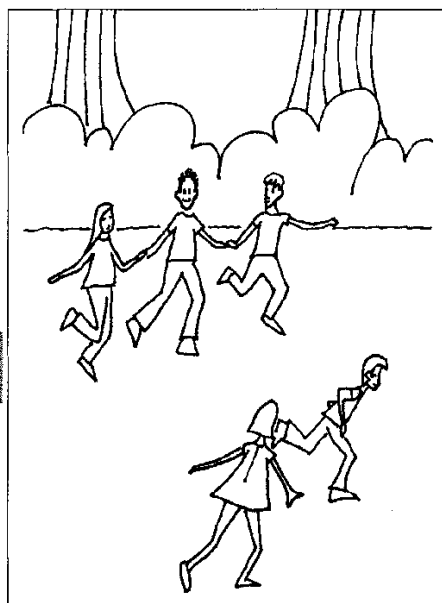
- No vale soltarse de la red.
- No salirse de los límites establecidos.

Variantes

- Jugar por parejas (dúo de peces).
- Podemos imitar a peces y pescadores.
- A la tercera vez que los pescadores se suelten, quedarán en libertad los "pescados".

Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Educación para el consumo.
Educación para la salud.



SALTO A LA COMBA

II/PGR/FU-CO/VIV/01



Desarrollo

Dos niños sujetan una cuerda larga por cada uno de su extremos, los demás se ponen en orden para saltar de uno en uno. Entonces, el primero pasa al medio de la cuerda y salta varias veces, se sale, entra otro y así sucesivamente.

Dependiendo de la experiencia de los participantes, al principio conviene que la cuerda no describa una trayectoria circular, sino que sea de vaivén.

Reglas

- Hay que procurar que salten todos sin parar la cuerda.
- La cuerda tiene que describir una parábola completa.
- La velocidad de giro de la cuerda debe ser acordada por

todos los participantes.

- Cuando alguien caiga "en mala" los que estén "dando" podrán decidir si quieren ser relevados por él.

Variantes

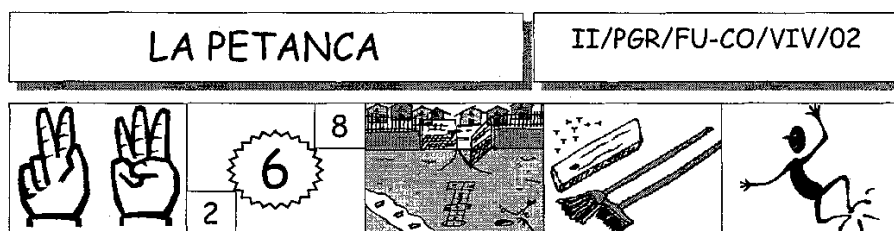
- Entrando de distintas formas.

- Saltar a la pata coja.
- Utilizar dos cuerdas.
- Hacer combinaciones de velocidades de giro.
- Ayudarse con canciones populares...

Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal.
Coordinación Dinámica General.
Habilidades y destrezas.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.





Desarrollo

Es un juego de lanzamientos de precisión. Disponemos de una serie de bolas. Se determina el lugar de lanzamiento para los participantes. Comenzamos lanzando el boliche (la bola más pequeña y de madera) a un lugar determinado del espacio. Luego los participantes lanzaran una bola (de hierro y de mayor tamaño) intentado que se sitúe lo más cerca del boliche y procurando alejar lo más posible las de los demás. Cada jugador dispondrá de varios lanzamientos, pudiendo lanzar a boliche ó a las bolas de los demás.

Reglas

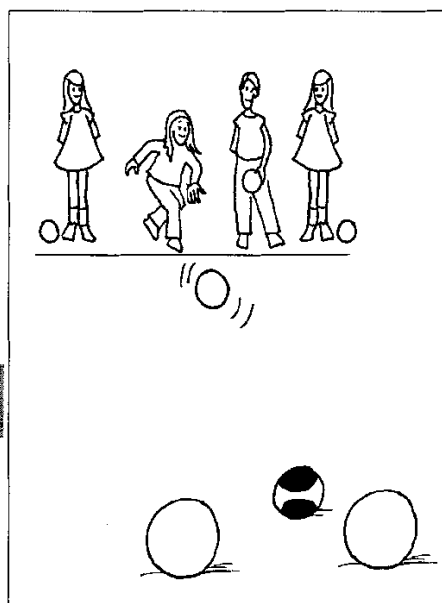
- No se puede rebasar la línea de lanzamiento.
- Los jugadores determinarán si se puede golpear al boliche o no.
- Gana el juego el participante que consiga la menor distancia al boliche con la suma de sus dos lanzamientos.

Variantes

- Jugar con otro tipo de material.
- Realizar lanzamientos variados.
- Lanzar con la mano no hábil.
- Variar la superficie del juego.
- Delimitar con un círculo el lugar donde colocar el boliche y las bolas que no estén dentro no se contabilizarán.

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos de precisión.
Coordinación óculo-manual.
Educación medioambiental.
Educación para la salud.



LA BORRIQUITA MANSA

II/PGR/FU-CO/VIV/03



Desarrollo

Se divide el grupo en dos subgrupos. Uno de estos hace de "borriquita mansa" colocándose agarrados entre ellos y a algún sitio en una pared (ventana, pilar... También puede ponerse uno apoyado en la pared, de pie y de frente como madre). El otro subgrupo se dispone en fila para ir saltando de uno en uno encima de la borriquita.

El juego consiste en mantener el equilibrio encima de la borriquita. El que se caiga pasará a formar parte de la borriquita liberando a su componente más antiguo.

Reglas

- Si el grupo que hace de borriquita cede y cae al suelo, seguirá la siguiente jugada siendo la misma.
- La borriquita mansa puede moverse, sin soltarse ni levantarse y durante un tiempo determinado para intentar

hacer que los de arriba se desequilibren.

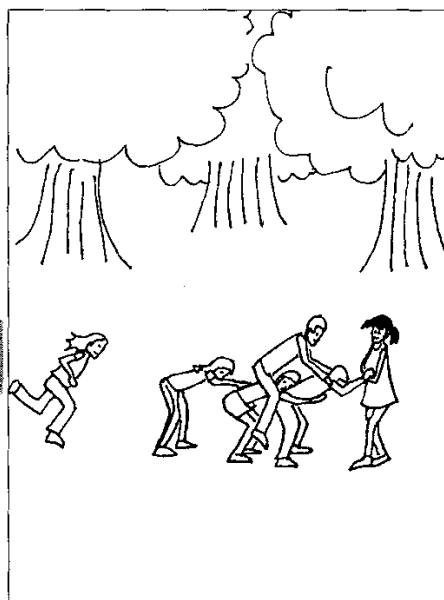
Variantes

- "Churro-media manga-manga entera" es un

juego que se basa en este: consiste en subir individualmente, y preguntar ¿churro...? a la vez que se toca una zona del brazo (churro: muñeca, media manga: codo, manga entera: hombro), si lo aciertan la "pocha" el que está arriba.

Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Equilibrio.
Habilidades y destrezas. Saltos.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.



SALTARIS II/PGR/FU-CO/VIV/04



Desarrollo

Este juego pretende mantener la tradición del mundo pastoril vasco de realizar desafíos de saltos.

La modalidad clásica de los saltaris es el salto a pies juntos sin carrera. La medición se realiza desde la punta del pie al saltar hasta el talón más retrasado. El salto es nulo cuando al caer se apoya la mano o se pierde el equilibrio.

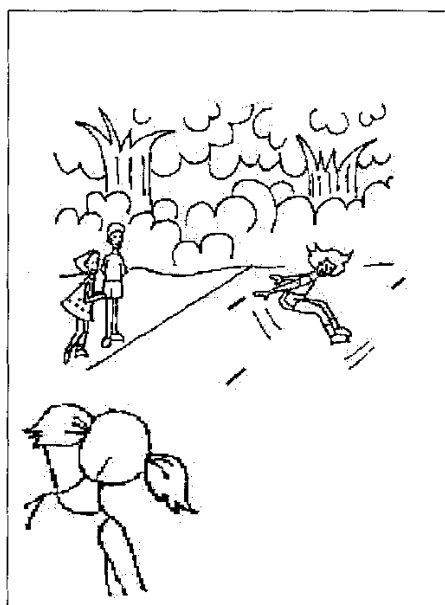
Reglas

- No se pueden separar los pies.
- No se puede tocar el suelo con las manos, ni mover los pies tras la caída.

Variantes

Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Saltos.
Educación para la igualdad.
Educación moral y cívica.



EL ZOSCO

II/PGR/FL-CO/VIV/02



Desarrollo

En un círculo se coloca un bolindre (canica) de un jugador. Desde una distancia de 4 a 5 metros haremos una línea desde la cual cada jugador lanzará su bolindre. El que más cerca esté de la línea comenzará el juego. Si al lanzar de nuevo saca alguno de los bolindres que están dentro del círculo se quedará con él. El jugador que consiga lanzarlo y colocarlo dentro del círculo se quedará con todos los bolindres que estén en el juego.

Reglas

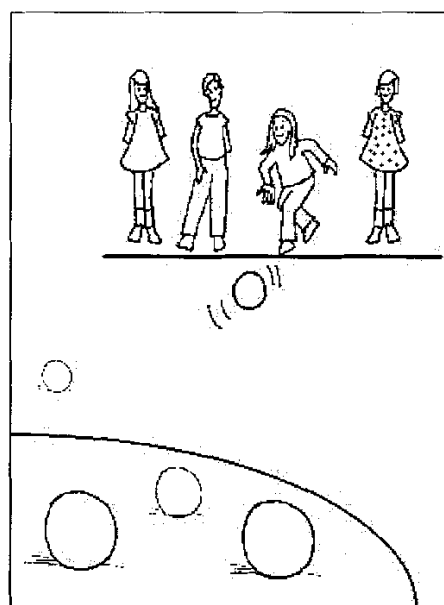
- No se puede lanzar pisando la línea.
- Respetar los turnos convenidos.

Variantes

- Lanzar con el objetivo de detener el bolindre dentro del círculo (sin que haya ninguno dentro) de uno en uno, o bien todos al mismo tiempo.

Rel. Currículo y T.T.

Habilidades y destrezas
(lanzamientos).
Coordinación óculo-manual.
Percepción espacial.
Educación del consumidor.



SANGRE II/PGR/VE/RES/01



Desarrollo

Se dibuja previamente un círculo grande y otro concéntrico más pequeño, se dividirá el espacio en partes iguales tantas como participantes, cada uno representará a un país.

El juego lo inicia uno diciendo por ejemplo -"España declara la guerra cooontraaaaaa.....iItalia". En ese momento todos salen a correr excepto el representante de Italia que deberá dar un salto hacia el centro del círculo pequeño y decir -"¡SANGRE!". En ese momento, todos permanecerán quietos donde estaban al escuchar "Sangre". Italia deberá conseguir, en el número de pasos previamente establecidos, pisar a cualquier representante de los otros países, si lo consigue conquista una porción de ese país, si no es así cederá parte de su terreno o territorio al país que intentó conquistar.

Reglas

- Quedarse en el sitio cuando se escucha "¡SANGRE!".
- Quitar poco terreno.

Variantes

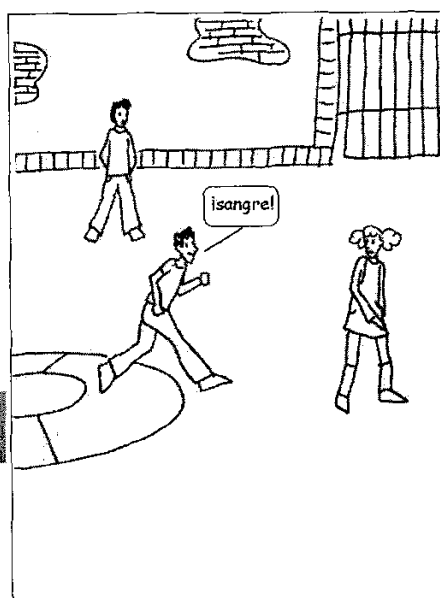
- Dar los pasos hacia atrás
- Calcular el

número de cuartas o pasos que hay desde el círculo de sangre hasta el sitio donde se encuentra el país a conquistar.

- En vez de dar pasos podemos lanzar algún móvil, como pelota, bola de papel, etc..

Rel. Currículo y T.T.

Habilidades básicas.
Educación para la paz.
Educación para la salud.



LA FRASE	II/PGR/VE-CO/VIV/01
-----------------	----------------------------



Desarrollo

Una persona del grupo ejercerá de madre. Hacemos dos equipos con el resto de participantes.

Los participantes se sitúan en dos filas paralelas separadas entre sí y separadas de los dos primeros componentes (ver dibujo).

La madre dice una palabra de comienzo a los dos primeros. Estos salen corriendo hacia donde está el resto y traen a un compañero. Una vez junto a la madre le dicen una frase que contenga dicha palabra. Mientras los primeros descansan, este compañero va a buscar a otro y lo trae, diciéndole otra frase que tenga que ver con la que le han dicho a él (ya no es obligatorio que aparezca la palabra de la madre). Así sucesivamente hasta completar el recorrido todos los participantes. Obtienen un tanto el grupo más rápido, y al final se ponen en común las frases y nos reímos todos.

Reglas

- Para que un equipo puntúe tiene que llegar todo el equipo al completo.
- La salida será dada por la madre y a la vez.

Variantes

- Distintas formas de desplazamiento, de salir, tracciones, transportes de compañeros, arrastres...

Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Velocidad.
Educación para la salud.
Educación para la igualdad.
Educación medioambiental.



LOS GUARRINOS

II/PGR/VE-CO/VIV/02



Desarrollo

Se construyen tantos "guas"(hoyos) como jugadores formen el grupo, cada uno será de su propio gua. Por turnos, y desde una distancia determinada, se lanzará una pelota

(pequeña) a los guas de los demás.

Cuando la pelota caiga en uno de éstos el dueño del mismo irá corriendo, cogerá la pelota diciendo "pies quietos", los demás permanecerán estáticos.; lanzará la pelota, si falla , tendrá un guarrino (china o piedra pequeña); si acierta, el guarrino lo tendrá quien sea dado.

Reglas

- A cada fallo se deposita un guarrino en el gua del cual no acierte o del que le den.
- A los tres fallos se transforma en guarrino quien sea

(blanco o diana).

- Cada participante tiene tres tiros para hacer blanco.

Variantes

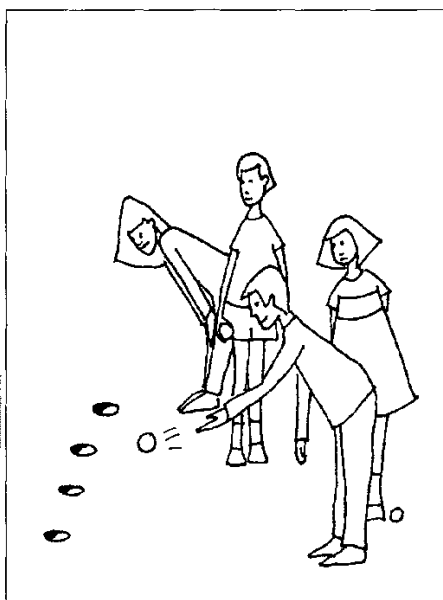
- Alejarse a la pata coja.
- Lanzar con la

mano no habitual.

- Lanzar a una zona determinada del cuerpo.
- Lanzar con el pie.

Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físicas Básicas.
Lanzamientos.
Educación para el consumo.



GUÁ CON CHAPAS

II/PGR/CO/VIV/01



Desarrollo

Se hace un hoyo pequeño de 5 cm. de diámetro y 5 cm. de profundidad. El juego consiste en meter las chapas en el "gua" (hoyo) desde una distancia determinada. El que consiga meter las chapas se queda con ellas. Los participantes van tirando uno a uno.

Reglas

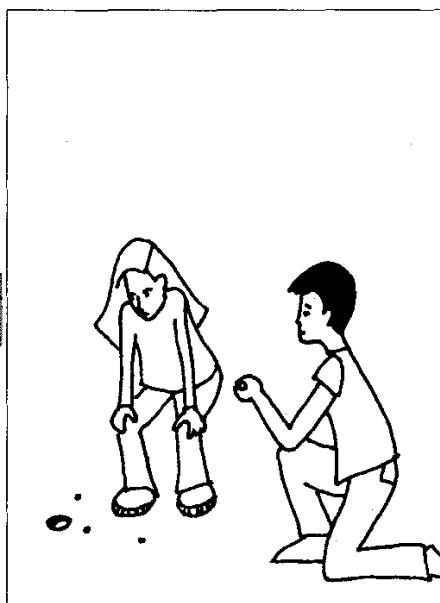
- Introducir las chapas en el gua desde la distancia acordada.
- El orden de tirada se establecerá antes de empezar el juego, para ello lanza una vez cada uno, y el orden irá desde el que meta la chapa desde la línea establecida o queda más cerca del gua hasta el que quede más alejado del punto.
- Cada uno pone una, se pueden tirar a la vez más de una chapa.
- Hasta que no se hayan metido todas no se podrán poner de nuevo.

Variantes

- Se puede cambiar la línea de lanzamiento alejándola del gua.
- Con distintas formas de lanzamiento.

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Coordinación óculo-manual.
Educación para el consumo.



AL BOLEAO

II/PGR/CO/VIV/02



Desarrollo

Por grupos nos colocamos con una pelota delante de una pared, lanzamos la pelota contra la pared a más de un metro de altura, después de botar sólo una vez golpeamos la pelota de nuevo y así seguimos hasta que la pelota de dos botes en el suelo o perdamos su control. Quedará eliminado (podrá salvarse el eliminado anteriormente) el que efectúe un mal golpe (demasiado alto, corto, bote fuera de zonas determinadas...).

Reglas

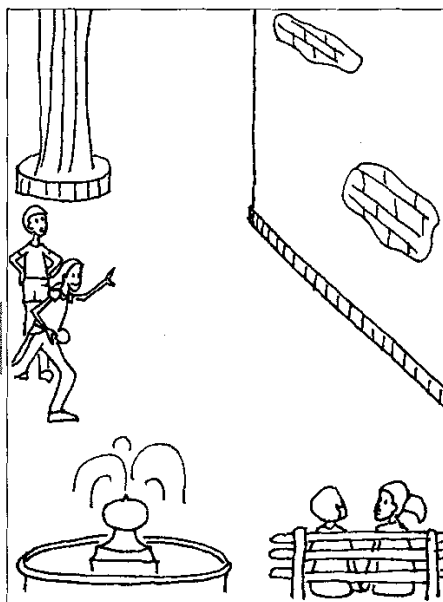
- Podremos establecer un orden previo de golpeo. O hacerlo bajo el factor sorpresa al nombrar el que golpea al siguiente en el momento en que la pelota da en la pared.
- Los golpes podrán hacerse con manos y pies ó según lo determine el grupo.
- No vale estorbar al compañero que le toque.

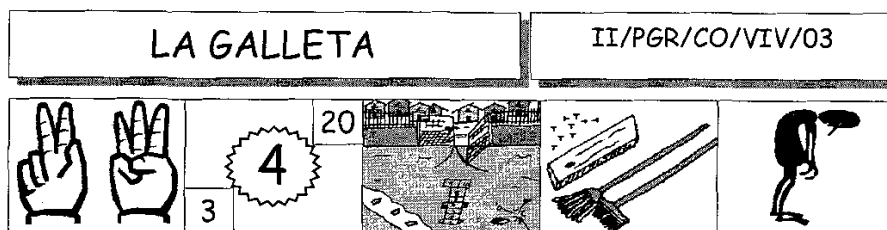
Variantes

- Existen juegos muy parecidos, entre los cuales destacamos los siguientes: "Los nombres" y "El frontón".
- Se podrá limitar el número de tantos, así como la forma de golpear.
- Usando material como palas, raquetas, tablas...
- Con móviles de diferente tamaño, peso, etc.

Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal.
Habilidades y destrezas.
Coordinación.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.
Educación para la paz.





Desarrollo

El juego consiste en "robar y guardarse" de que no nos quiten "terreno". Inicialmente los participantes se colocarán dentro de un círculo. Este se dibujará en el suelo con tiza, con un palo, etc.

Habrán tantos círculos como jugadores participen y estos dispondrán de una tiza para robar terreno.

Quien se la queda, deberá intentar desde su círculo correspondiente introducir una "chapa" en cualquiera de los círculos restantes. En ese momento pueden ocurrir dos posibilidades:

1º Que la chapa se introduzca en el círculo de otro jugador; entonces, el dueño de ese círculo se la queda y tendrá que lanzar la chapa a otro círculo.

2º Que el dueño del círculo al que se dirija la chapa despeje ésta, entonces, el que lanza deberá ir a recogerla, abandonando su galleta. Esto es aprovechado por los otros para comerse "trozos" de la galleta abandonada.

Los participantes se comen la galleta dibujando o señalando un "bocado" en ella con el material de que dispongan. Serán eliminados los jugadores que se queden sin sitio en su galleta para estar dentro de ella con equilibrio.

Reglas

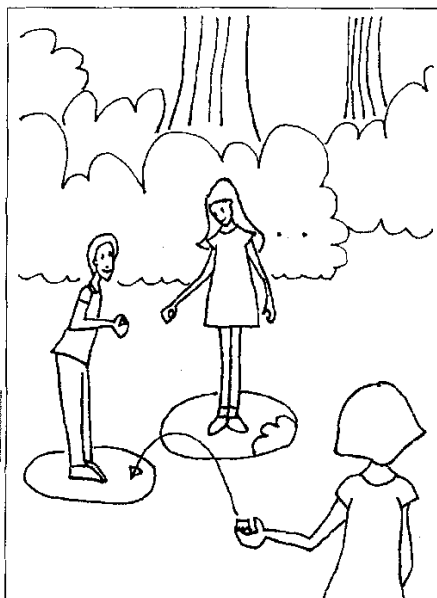
- Sólo se podrá pisar en los espacios que queden libres dentro de la galleta.
- Quien pise fuera de su galleta se la queda.

Variantes

- Defender el círculo a la pata coja, de rodillas, con los ojos vendados, etc ...
- Lanzar con la mano no hábil, mediante golpeo, etc.
- Arbitrar maneras de recuperar bocados.

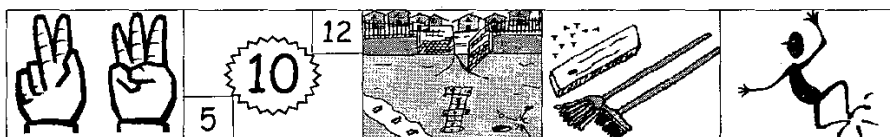
Rel. Currículo y T.T.

Habilidades motrices.
Coordinación. Equilibrio.
Cualidades Físicas Básicas.
Educación para el consumo.



LA GOMA

II/PGR/CO/VIV/04



Desarrollo

Tenemos una goma elástica sujeta por dos alumnos, estos realizarán una serie de movimientos segmentarios con los brazos y las piernas siguiendo las sílabas siguientes: MA-RI-PO-SA. Como resultado de esos movimientos la goma adoptará una forma geométrica irregular.

A continuación el resto de los participantes deberán pasar a través de ella sin rozarla.

Reglas

- Cuando se realizan los movimientos podemos coger, pisar y soltar la goma libremente para darle el grado de dificultad deseado.

- El que roza la goma se la queda.
- Si pasan todos sin rozarla, se hace un sorteo para determinar quien la "pocha".

Variantes

- Juegos con canciones

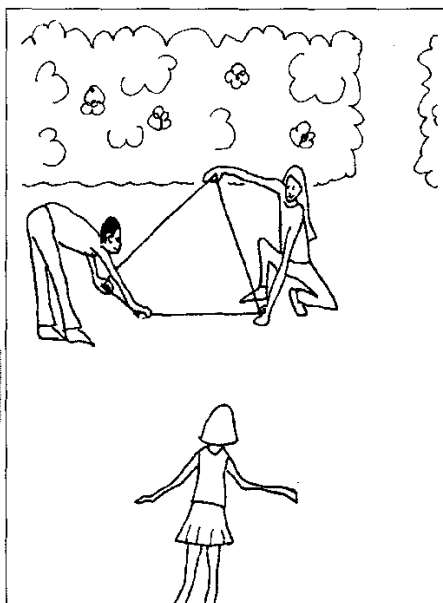
ALTURITAS:

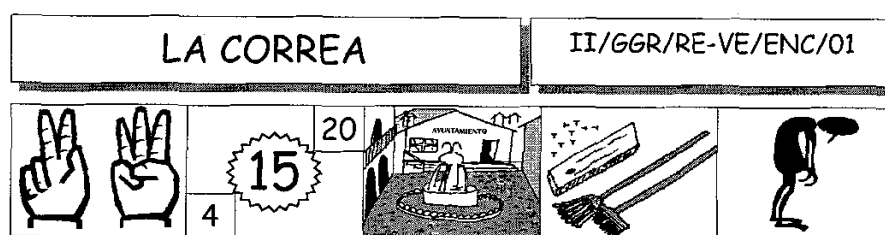
Dos sujetan la goma colocándola a distintas alturas, empezando por lo pies y terminando por encima de la cabeza. Los demás han de superarlo de la forma que crean conveniente.

- Realizando distintos tipos de desplazamientos previamente acordados por todos.

Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Desplazamientos.
Educación para el consumo.
Educación para la igualdad.





Desarrollo

Alguien esconde una correa, todos la buscarán, aquel que la encuentre podrá *pegar* con ella a los demás, estos deben huir refugiándose en un lugar determinado.

Reglas

- No pegarse fuerte.
- Hay que dar por debajo de la cintura.
- No vale dar si nos encontramos en un sitio elevado.

Variantes

- Podemos utilizar otro material (un periódico, una toalla, una pelota).
- Quien sea dado quedará inmóvil, pudiendo ser salvado por los demás.
- Entorpecer el camino utilizando diferentes tipos de desplazamientos, con posturas y movimientos (sin usar los pies)...

Rel. Currículo y T.T.

Coordinación dinámico general.
Cualidades Físicas Básicas (RE y VE).
Educación moral y cívica.
Educación para el consumo.



LA BOMBILLA

II/GGR/FU-CO/VIV/01



Desarrollo

Se dibuja una bombilla en el suelo. Uno "la queda" y se coloca en el casquillo de la bombilla, con el tronco flexionado en forma de mula (burro). Los otros eligen un representante y se colocan detrás del casquillo en fila y se elige una familia de palabras:

clase de coches, animales, flores, etc...

El grupo y su representante van saltando por encima del que la queda a la vez que dicen el nombre del coche, animal..., si coincide con la palabra que tenía pensada el que la queda, este sale y se la queda el otro volviendo el juego a empezar. Puede darse el caso de que no coincida ninguna palabra. En este supuesto, permanecerán todos dentro de la bombilla según van saltando y el que la queda comunica al representante del grupo el nombre que había pensado. Después el representante del grupo dice en voz alta un nombre, si es el que le ha dicho el que la queda, todos intentan salir de la bombilla antes de que les atrape el que se la queda, si este consigue atrapar a alguien cambiará su papel con él.

Reglas

- El representante puede gritar otro nombre que no sea el que eligió el que la queda y si alguien se sale de la

bombilla también la queda.

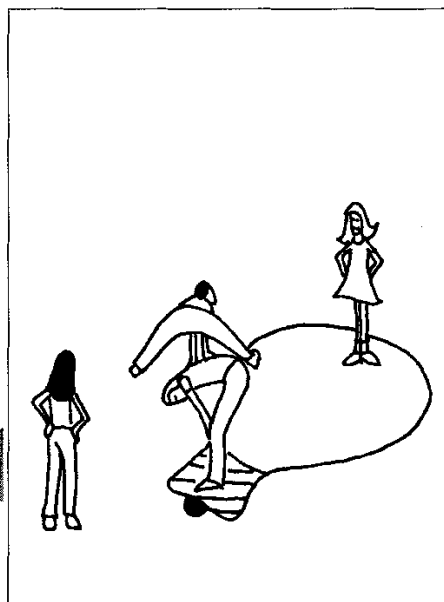
- Una vez que saltes por encima del que la queda no puedes moverte del sitio donde caigas.

Variantes

- Al caer en la bombilla se pueden dar un paso, dos pasos, etc...

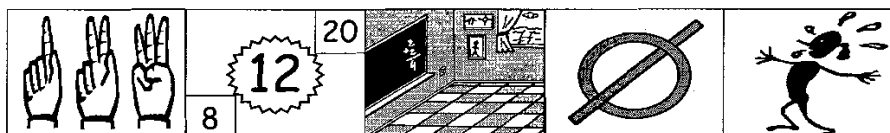
Rel. Currículo y T.T.

Coordinación dinámica general.
Educación ambiental.
Educación para el consumo.



ZAPATILLA POR DETRÁS

II/GGR/VE/ENC/01



Desarrollo

Es un juego de persecución.

En el grupo están todos sentados formando un corro menos uno que se la queda. Éste estará de pie y con una *zapatilla* en la mano, a continuación se empieza a mover alrededor del corro y en el momento que él determine, deja la zapatilla detrás de alguien y saldrá corriendo para evitar que el que la cogió le alcance y le dé "un zapatazo". El primero se salva ocupando el sitio dejado por el segundo.

Reglas

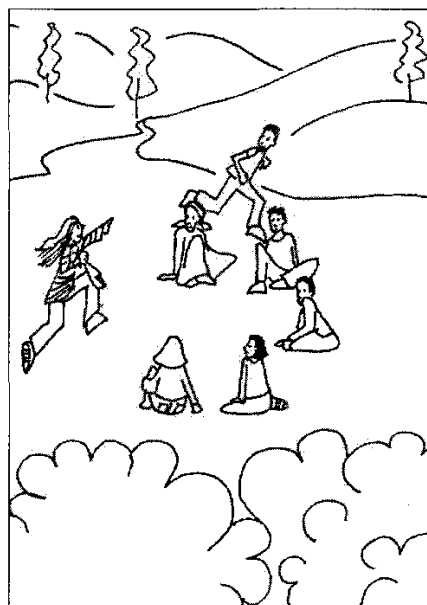
- No vale girar la cabeza para mirar al que se la queda.
- Hay que desplazarse por el exterior del corro.
- No lanzar la zapatilla.
- No dar fuerte y siempre en zonas que no duelan.
- Tras un tiempo de persecución determinado por todos, el perseguidor podrá cruzar por medio del corro.

Variantes

- Se pueden emplear diferentes formas de desplazamientos, cucullas, cuadrupedia invertida, etc.

Rel. Currículo y T.T.

Habilidades y destrezas.
Desplazamientos.
Coordinación.
Imagen y percepción corporal.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.



CARA Y CRUZ

II/GGR-PGR/VE/VIV/01



Desarrollo

Formamos dos equipos. Los jugadores se situarán cada uno en su campo separados por una línea central. Formarán dos filas, se colocarán dándose la espalda, separados unos cincuenta centímetros. Un equipo se llamará cara y el otro cruz.

El profesor lanza una moneda y grita cara o cruz, en función de lo que salga. El equipo que tenga el nombre gritado tratará de coger al contrario, que lógicamente huirá hacia el refugio para no ser alcanzado. El jugador tocado será eliminado.

Reglas

- No adelantarse al pronóstico.
- Estar tumbado, sentado, etc.
- El equipo menos rápido podrá jugar con pelotas para lanzarlas en la carrera.

Variantes

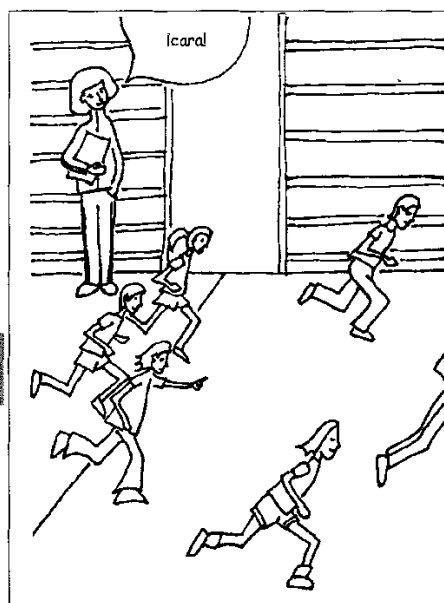
- El jugador que sea tocado pasará a formar

parte el otro equipo.

- Jugar colocándose de diversas formas.
- Desplazarse de diferentes formas.
- Huir a burro.

Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físicas Básicas y Habilidades físicas.
Igualdad de oportunidades.



BRILÉ (Cementerio)

II/GGR-EQU/VE-CO/VIV/01



Desarrollo

Se hacen dos equipos y se distribuyen en dos zonas del campo separadas por una línea. Un componente de cada equipo se coloca detrás del equipo contrario en el "cementerio" (mirar el dibujo). El juego consiste en golpear con una pelota a todos los miembros del otro equipo. Para ello van lanzando la pelota de manera alternativa y cuando se le da a un contrario, lo enviamos al cementerio. Gana el equipo que antes consiga enviar al cementerio a todos los del equipo contrario.

Reglas

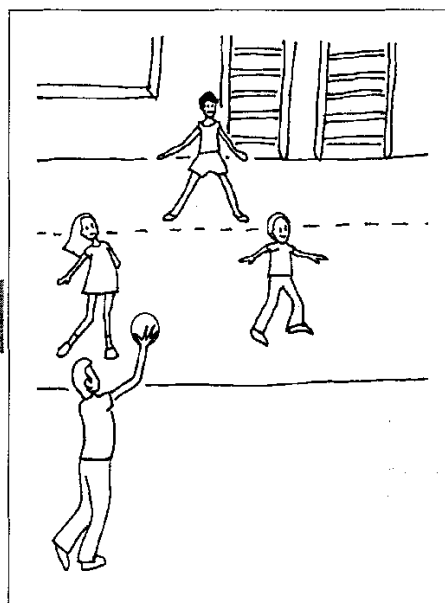
- No vale invadir ninguna zona que no nos corresponda.
- Los lanzamientos se realizarán con las manos.
- Se cambia la posesión de la pelota cuando se recepciona un lanzamiento sin que bote, cuando haya botado previamente o si sale fuera de los límites del terreno.
- Cuando recepcionamos un lanzamiento sin que bote nos corresponde una "vida".

Variantes

- Lanzar con la mano no hábil, mediante golpes, etc.
- Jugar con varios móviles, en tipo y en número.

Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal.
Habilidades y destrezas.
Coordinación y lanzamientos.
Educación para la igualdad.



CULO 43

II/EQU/VE/VIV/03



Desarrollo

El grupo se divide en equipos. Cada equipo se coloca en una zona determinada, por ejemplo, la mitad de la pista polideportiva. Uno de cada equipo se sitúa en el campo del equipo contrario, y con un balón, tratando de impactar sobre todos los componentes del mismo. Aquel que reciba el impacto deberá apartarse. Gana el equipo que al final de un tiempo acordado tenga más componentes en acción.

Reglas

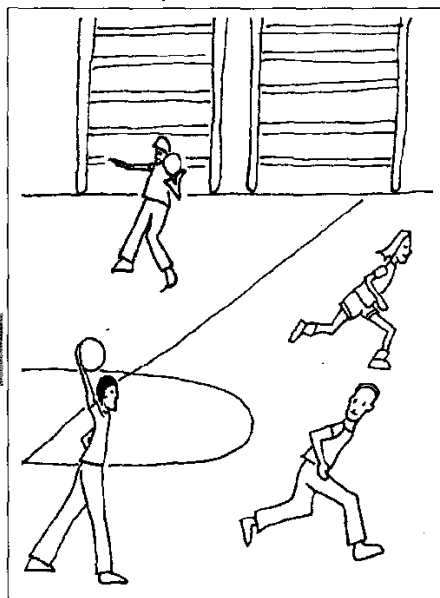
- No vale lanzar o tirar fuerte con el balón.
- Los lanzamientos deberán ir dirigidos al "culo".
- Hay que respetar los límites espaciales.
- Tirar desde el lugar donde se recoge el balón dando como máximo dos pasos.
- Se puede obtener una "vida" cuando cojamos el balón al vuelo.

Variantes

- Utilizar distintas formas de desplazamientos.
- Recepcionar y lanzar con una sola mano, pie, golpeando...
- Jugar con varios balones, con obstáculos...
- Aquel que reciba el impacto deberá sentarse (cuando estén dos pueden sostener una goma que tendrá que ser sorteada por todos).

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos y recepciones.
Habilidades y destrezas.
Imagen y percepción corporal.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.



LAS PALMAS CORRIDAS

II/EQU/VE-AG/ENC-VIV/01



Desarrollo

Se forman dos equipos que se situarán separados a cierta distancia con el brazo derecho extendido y la mano abierta. Los alumnos se numerarán correlativamente.

El juego comienza cuando el profesor diga un número, entonces, aquellos jugadores que poseen dicho número se dirigirán hacia el equipo contrario para dar una palmada a el compañero que elija. Inmediatamente después el que ha dado, huye hacia su campo perseguido por el que le han dado. Si el perseguidor logra tocar al perseguido éste será eliminado. En el caso contrario será el perseguidor quien quedará eliminado.

Reglas

- Hay que tener mucho cuidado con los choques entre los cuatro participantes activos, por lo que es conveniente que los toques se produzcan después de llegar y parar en el

sitio del equipo contrario.

- Si el juego es por puntos podrán repetirse números.

Variantes

- Podemos jugar sin eliminar, con puntuación.

- Se pueden aumentar el número de palmadas.

- Podemos jugar con "cárcel", donde se quedarán los atrapados.

- Diferentes formas de desplazarse.



Rel. Currículo y T.T.

- Capacidades Físicas Básicas.
- Educación para la igualdad.



LA MONA Y EL MONERO

II-III/GGR/AG/RES/01



Desarrollo

Se dibuja un círculo grande donde se sitúan el "monero" y los demás participantes, y un círculo más pequeño concéntrico al anterior donde se sitúa la "mona", que agarra de la mano al "monero".

El juego consiste en que los demás intentaran tocar a la "mona" sin que el "monero" los toque, de ser así, el tocado pasa a ser mona y la mona a "monero".

Reglas

- No dar patadas.
- Permanecer dentro del círculo.
- La "mona" en todo momento se manifestará como tal.

Variantes

- Podemos hacer que el "monero" juegue con los ojos tapados.
- Al "monero" se le limitará la manera de tocar a los demás, por ejemplo: sólo con los pies, con la mano derecha ó izquierda...

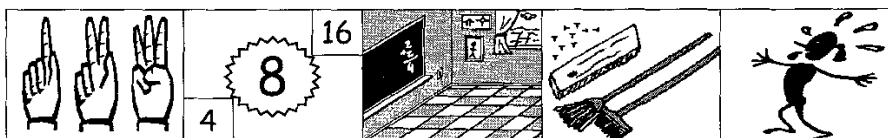
Rel. Currículo y T.T.

Habilidades básicas.
Capacidades Físicas Básicas.
Educación para el consumo.
Orientación espacio temporal.
Giros.
Educación para la igualdad.



A LA SILLA

II-III/PGR-GGR/VE-CO/ENC-RES/01



Desarrollo

Se coloca una silla menos que participantes haya en disposición circular.

A continuación, suena una melodía musical, todos se desplazan en círculo a un ritmo constante; cuando cesa, los participantes tendrán que ocupar una silla de entre todas rápidamente; aquel que se quede sin ocupar una, será eliminado. A su vez se quitará una silla del círculo. El juego continua hasta que quede uno sólo, éste será el ganador.

Reglas

- No empujarse.
- Respetarse.
- No se puede ocupar una silla por dos participantes.

Variantes

- Dentro de las múltiples posibilidades, podemos probar a desplazarnos con los ojos cerrados. Mientras, durante el transcurso del juego, los "eliminados" podrán animar a los que siguen, incluso apostando por uno u otro. O indicando las referencias si se opta por la variante de los ojos cerrados.
- Moverse al ritmo de la música.

Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físicas Básicas.
Orientación espacio temporal.
Giros.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.



EL TELÉFONO ESCACHARRAO

III/GGR/CO/RES/01



Desarrollo

Una vez colocados los alumnos en círculo, uno de ellos comienza diciendo una frase que tendrá que ser transmitida de unos a otros según la vayan entendiendo y hasta completar el recorrido. El último dirá el mensaje según le ha llegado a él. Como final compararemos el último mensaje con el inicial.

Reglas

- Hay que actuar lo más rápido posible.
- No vale intentar escuchar el mensaje antes de que nos toque.

Variantes

- La rueda de los disparates podrá ser una variante más compleja de este juego.
- La dificultad del mensaje puede ser variada en función del nivel en el que se trate.
- Apoyar las palabras con gestos exagerados.
- Cambiar los registros de voz (fuerte, bajito, con sensación de miedo, frío...)

Rel. Currículo y T.T.

Expresión corporal.
Lenguaje corporal.
Comunicación.
Educación moral y cívica.
Educación para la salud (postural)



FÚTBOL CHAPA

V/PGR/FL-CO/RES/02



Desarrollo

El juego consiste en dibujar un campo de fútbol en una superficie lisa y, con las chapas distribuidas en dos equipos, jugar un partido.

Para ello, alternativamente, cada jugador (o equipo) va empujando la pelota con sus chapas más cercanas a ella con el fin de marcar gol en la portería contraria. Ganará el equipo que más goles haya conseguido al término del tiempo establecido.

Reglas

- Las chapas se mueven con el dedo dándoles pequeños golpecitos.
- Tirar una vez cada participante o cada equipo.
- En caso de empate se pueden lanzar penaltis.

Variantes

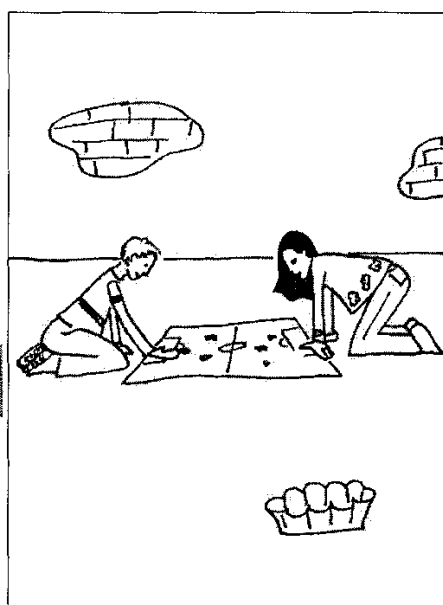
- El balón puede ser un garbanzo, una bola de papel de aluminio, etc...
- El niño tendrá

libertad para decorar sus equipos.

- Puede jugarse con equipos de 5 a 11 chapas, según el tamaño del terreno de juego.
- En el penalti, el portero se puede mover metiendo el dedo en el fondo de la chapa.
- Se puede jugar a tiempo o al primero que llegue a 3 goles.

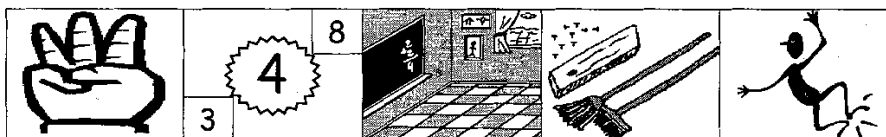
Rel. Currículo y T.T.

Habilidades básicas.
Educación para el consumo.
Educación para la igualdad.



EL RELOJ (Cartas)

V/IND-PGR/CA/VIV-RES/01



Desarrollo

Se repartirán todas las cartas a todos los jugadores. El siguiente al que las reparte comienza el juego diciendo "reloj" y levantando una de sus cartas colocándola en el centro, el siguiente dirá "uno" y levantará una de sus cartas, el siguiente dirá "dos" y levantará una de sus cartas, así sucesivamente hasta que coincida el número que se dice con la carta que se muestra; en este momento, a quien le coincida número y carta recogerá todas las depositadas sobre la mesa; si el siguiente no se da cuenta y muestra su carta continuando el juego será éste último quien recoja todas las cartas salvando al anterior.

Reglas

- Perderá el que se queda con más cartas. Recibirá de los otros en la mano la siguiente "propina" del montón de cartas que le queden: corcho=puño, uva=pellizco, bellota=roce y azada=caricia.
- Las cartas recibidas al inicio del juego no se podrán ver.
- Las acciones arriba descritas se llevarán a cabo muy rápidamente.
- El objetivo principal es quedarse cuanto antes sin cartas.

Variantes

- Dando la posibilidad de cambiar el sentido del giro cuando lo determina el que ha repartido.

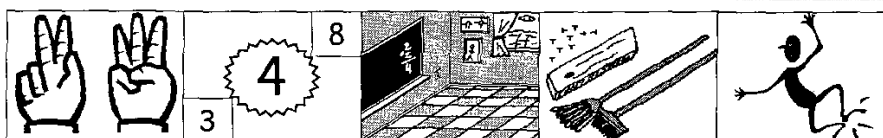
Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Velocidad de reacción.
Educación moral y cívica.
Educación para el consumo.



BURRO (Cartas)

V/PGR/CA/VIV-RES/03



Desarrollo

Se apartan cuatro números de la baraja, tantos como jugadores realicen el juego; por ejemplo, si juegan cinco podemos apartar los 4 - unos -, los 4 - caballos -, los 4 - reyes - y los 4 - sietes -, éstas cartas se barajan y se reparten 4 a cada jugador. El objetivo será conseguir los cuatro números de los distintos "palos". Todos los jugadores se descartarán al mismo tiempo de la carta que menos les interese, pasándola al compañero de la derecha. El descarte seguirá hasta que un jugador consiga los cuatro palos de su número. En ese momento se dice "burro" y se coloca la mano sobre la mesa, los demás harán lo mismo, al último en reaccionar se le adjudica la letra "B" como inicio. El juego termina cuando uno de los jugadores complete la palabra "B-U-R-R-O".

Reglas

- A la hora de pasar las cartas todos los harán a la vez y será de una en una.

Variantes

- En vez de hacer "B-U-R-R-O" podemos utilizar otra palabra característica para hacer otro juego más largo y divertido.

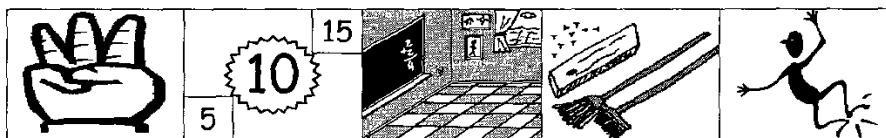
Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Velocidad de reacción.
Educación moral y cívica.
Educación para el consumo.



POLICÍA Y LADRÓN (Cartas)

V/GGR/CA/VIV-RES/01



Desarrollo

Juego de picardía y atención. Comprende unas cartas claves que son:

POLICÍA= "Sota de corchos".

LADRÓN = "Rey de bellotas".

CÓMPLICES = Cualquiera de las cartas restantes.

Empieza apartándose tantas cartas como participantes, y se reparte una a cada uno: entre ellas se encontrará el "policía" y el "ladrón". El que posee la "sota de corchos" lo hace saber dejando su carta encima de la mesa y ejerciendo como tal. El ladrón "rey de bellotas", deberá despistar al policía y hacérselo saber a los cómplices (guiñándoles el ojo). Éstos, una vez recibida la señal del ladrón, dirán "MUERTO", y dejarán caer su carta sobre la mesa.

El juego finaliza cuando el policía descubre al ladrón o cuando el ladrón "elimine" a todos.

Reglas

- Todos debemos estar situados para poder vernos las caras.
- No vale

engañar.

Variantes

- Para hacerlo más emocionante,

podemos jugar sin que el policía lo haga saber.

Rel. Currículo y T.T.

El cuerpo como instrumento de comunicación.

Educación para el consumo.

Educación moral y cívica.



