

CURSO: 1º

SESIÓN: 1

INSTALACIÓN: pista polideportiva.

MATERIAL: sacos, cuerdas y pañuelo.

ORG. ALUMNOS: individual, tríos y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Practicar juegos populares de carreras.
3. Mejorar la capacidad de desplazarse.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

METODOLOGÍA:

MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *última sesión del Tema 7.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Los Galgos.** Todos los alumnos dentro de una de las áreas de balonmano. Uno se la queda en el centro de la pista. Al que está en el medio se le pregunta: ¿hay galgos? Éste responde SI o NO. Si dice NO, todos los niños cruzan la pista para llegar sin ser pillados a la otra área. Si el que se la queda responde SI, se le pregunta: ¿Quién? Entonces dice un nombre. El nombrado tiene que salir y cruzar la hasta llegar a la otra área de balonmano. Cuando lo consigue, o si es pillado, salen el resto de niños para llegar al área de enfrente. Los pillados, se ponen en el medio para pillar también, hasta que todos son pillados.



TAREAS

3. **Carrera de Sacos.** Cada niño se introduce en el saco agarrando el mismo con las manos, a la altura de la cintura. A la señal del profesor los niños avanzan "a saltos" hasta la meta. El primero que traspasa la línea gana.



4. **Carrera de Burros.** Organizar parejas de similar peso. Delimitar el espacio de la carrera, la salida y la meta. De cada pareja uno hace de caballo o burro y el otro de jinete. Gana el primero que llega.

5. **Carrera a Tres Piernas.** Cada pareja se ata con una cuerda, una de sus piernas a la del compañero, a la altura de los tobillos, o por encima de ellos hasta la rodilla. Ahora, cada pareja solo tiene 3 piernas. Antes de iniciar la carrera dejar practicar unos minutos hasta sincronizar los movimientos. A la señal comienza la carrera, hasta la meta previamente señalada. Gana la pareja que llegue primero.



6. **El Pañuelo.** Quien sujeta el pañuelo dice un número, y salen uno de cada equipo con el número correspondiente. Ante el pañuelo se detienen procurando cogerlo sin pasar la línea y llevarse el pañuelo a su campo sin ser tocado por el jugador contrario. Pierde el equipo que se quede sin jugadores.

RECUPERACIÓN

7. **Pares y Nones.** Dos jugadores sacan a una señal los dedos de la mano que quieran. Previamente habrán elegido si la cifra que va a salir entre los dos va a ser par o impar diciendo pares o nones. Gana el que acierte.
8. Aseo personal.



MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *cocodrilo, canicas y piedra, papel o tijera.*

OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

CURSO: 1º

SESIÓN: 2

INSTALACIÓN: pista y patio de recreo.

MATERIAL: canicas y papeleras.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Calcular distancias y trayectorias.
3. Desarrollar el lanzamiento de precisión.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

METODOLOGÍA:

MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *los galgos, carrera de sacos, de burros, de 3 piernas, el pañuelo y pares y nones.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

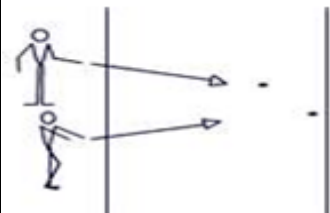
PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Cocodrilo.** En mitad del campo, se dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se la queda. El resto de niños, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar "Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar? El que se la queda, dice "Sí", y los niños pasarán corriendo al otro lado. El que es pillado, se la queda de cocodrilo.



TAREAS

3. **El Tragabolas.** Se dibuja una raya, y a unos pasos se coloca un bote. Los jugadores tratan de introducir su canica en el bote. Cada acierto vale un punto. Gana el que más puntos tenga.



4. **A la Raya más Cerca.** Se dibuja una raya a unos 5 o 6 metros, y a esa distancia lanzan la canica tratando de quedar lo más cerca posible de la raya sin pasarse. Gana el que se quede más cerca sin pasarse. El que se pasa pierde.

5. **La Raya.** Se dibuja en el suelo una raya, a la distancia que se quiera, y cada jugador coloca sobre ella una canica. Después se tira por turnos para intentar, golpeando alguna con la suya, sacarla de la raya. Si lo consigue, se queda con la canica y sigue tirando. Si no, al siguiente turno lo vuelve a intentar desde donde quedó la canica. Si la canica con la que tira se queda sobre la raya, queda eliminado.



6. **El Triangulo.** Se dibuja un triangulo y cada jugador pone dentro una canica. Los jugadores salen por orden desde una raya a unos cinco metros del círculo intentando sacar alguna canica. Si se queda dentro la canica con la que se tira, se pierde y hay que empezar con otra. Cuando se saca alguna, se elimina al propietario, se gana la canica y se sigue tirando.



RECUPERACIÓN

7. **Piedra, papel o tijera.** Dos niños ocultan sus manos a la espalda. Uno de ellos pregunta: ¿piedra, papel o tijera? Ambos sacan las manos, mostrando unas de las tres opciones, la que se prefieran.
8. Aseo personal.



MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *cazamariposas, petanca, bolos, lanzamiento de reja y los chinos.*

OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

CURSO: 1º

SESIÓN: 3

INSTALACIÓN: pista y patio de recreo.

MATERIAL: aros grandes, petancas, bolos y un palo.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Calcular distancias y trayectorias.
3. Desarrollar el lanzamiento de precisión.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

METODOLOGÍA:

MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *cocodrilo, canicas y piedra, papel o tijera.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

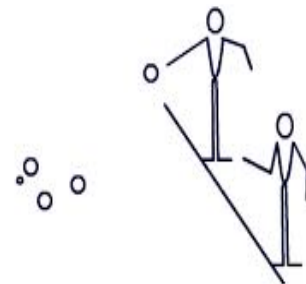
PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Cazamariposas.** Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro.



TAREAS

3. **La Petanca.** Al comenzar el juego se lanza el boliche. Después, cada jugador lanza, por turno, tres bolas. Los lanzamientos pueden ser de tres tipos: de aproximación al boliche; de "tiro", para intentar alejar una bola de un jugador contrario golpeándola; y de "empuje", haciendo rodar la bola para acercar más una propia al boliche o para alejar una contraria. Gana la partida quien, una vez concluida la partida, se encuentre más cerca del boliche.



4. **Los Bolos.** Grupos de 3 o 4. Consiste en derribar 10 bolos a una distancia de 10 metros con una pelota. Tirarán todos componentes del grupo y se dará un punto por bolo derribado. Gana el jugador que antes llegue a 50 puntos o que más puntos lleve cuando se acabe el tiempo.



5. **Tiro de Reja.** Por grupos de 3 o 4 a lo largo de la campo de recreo. Se tiene que lanzar con carrera, giro y lanzamiento un palo de fregona de madera lo más lejos posible. Lanzarán todos los miembros del equipo uno detrás del otro y se sumaran los metros totales. Después lanzarán el resto de equipos. Gana el equipo que más metros consiga. Mientras que lanza un equipo, otro equipo con cinta métrica se encargaran de medir los lanzamientos y llevarles el palo de fregona.



RECUPERACIÓN

6. **Los Chinos.** Por parejas. Cada niño con tres piedras en la mano. A la vez, sacan en una mano cerrada 1, 2, 3 o ninguna. Se trata de adivinar cuantas piedras se suma entre los dos. Cada vez, uno dice en primer lugar. Gana el que más veces acierte.
7. Aseo personal.



MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *tulipán, chapas y piedras al aire.*

OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

MOMENTO DE DESARROLLO

CURSO: 1º

SESIÓN: 4

INSTALACIÓN: pista polideportiva.

MATERIAL: chapas.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Calcular distancias y trayectorias.
3. Desarrollar el lanzamiento de precisión.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

METODOLOGÍA:

MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *cazamariposas, petanca, bolos, lanzamiento de reja y los chinos.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

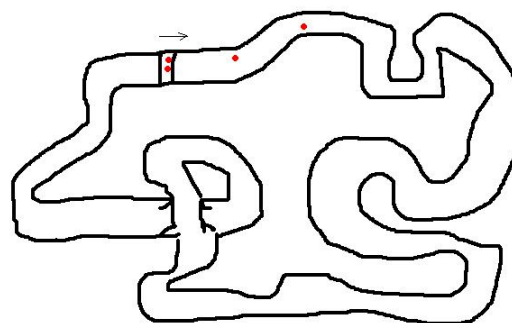
PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Tuli-Pan.** Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Para no ser pillados, dicen "TULI", quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo "PAN".

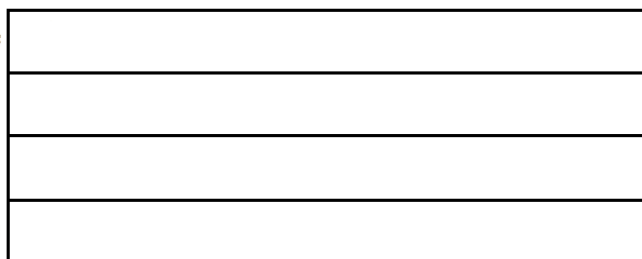


TAREAS

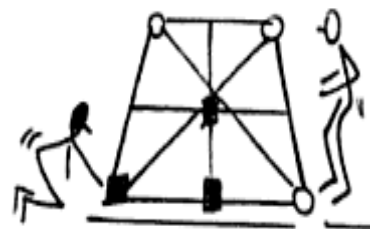
3. **Carrera de Chapas.** Se pinta con una tiza sobre el terreno un circuito sinuoso señalando la salida y la meta. Se sale por turno y cada concursante golpea la chapa una vez cuando le corresponde. Se al tirar se sale del circuito, debe comenzar de nuevo. Gana el primero que llega a la meta.



4. **10 metros Chapas.** Se dibuja en el suelo varias calles rectas de 10 m de larga con dos líneas paralelas separadas entre sí unos 20-25 cm. Salen todos los participantes a la señal, golpeando la chapa con el dedo mediante latigazos. Si al golpear se sale fuera de la calle, se deberá comenzar desde el principio. Gana el primero que llegue a la meta.



5. **3 en Raya.** Por parejas, dibujan con una tiza un 3 en Raya. Cada alumno dispone de 3 chapas iguales. Por turnos, van colocando y moviendo sus chapas. Gana el primero que consiga poner las 3 chapas en línea.



RECUPERACIÓN

6. **Piedras al Aire.** El juego consiste en coger una piedra o chapa con la mano y lanzarla hacia arriba. Mientras está en el aire coges una de las del suelo. Con las dos piedras en la mano, las lanzas hacia arriba y coges la tercera del suelo hasta que tienes las tres en la mano. Gana el que consigue coger más piedras.
7. Aseo personal.



MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *cadena partida, escondite al revés, escondite y ¿dónde está la piedra?*

OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

MOMENTO DE DESARROLLO

CURSO: 1º

SESIÓN: 5

INSTALACIÓN: patio de recreo.

MATERIAL:

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Valora la participación por encima de la competición.
3. Practicar otros juegos populares.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

METODOLOGÍA:

MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *tulipán, chapas y piedras al aire.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

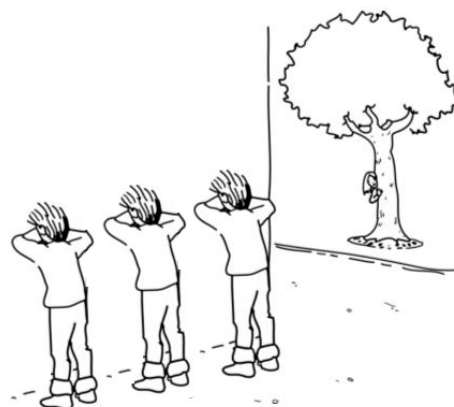
PUESTA EN ACCIÓN



1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

TAREAS

3. **El Escondite al Revés.** Se escoge a un jugador para que se esconda. Los demás se tapan la cara con las manos y, sin mirar, cuentan hasta 50, mientras tanto, el elegido se esconde. Acabada la cuenta, cada jugador sale por su lado a buscar al escondido. El primero que logre encontrarlo, pasa a ser el que se esconde.



4. **El Escondite.** Se sortea quien se la queda. Con los ojos cerrados y frente a una pared, cuenta hasta 50. Mientras tanto, el resto de alumnos corren a esconderse. Cuando el que se la queda termina de contar, se pone a buscar por el patio para encontrarlos. Si consigue ver a alguien, corre hacia el sitio donde contó y dice “por Pedro”. Si por el contrario, alguno consigue burlarle, puede correr hacia donde se contó y salvarse diciendo “por mí”. El último puede salvar a todos si consigue llegar a la pared donde se contó y decir al llegar “por mi y por todos mis compañeros”, volviendo a empezar el que se la quedaba. Si esto no pasa, se vuelve a jugar, pero ahora se la queda el primero en ser visto.



RECUPERACIÓN

5. **¿Dónde está la Piedra?** Toda la clase hace una fila. Uno se pone enfrente del primero de la fila y esconde una piedra en una de sus manos. Si el que está el primero de la fila adivina en que mano está escondida la piedra pasa a ligársela. Si falla, se va al final de la fila.
6. Aseo personal.



MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *pillar parejas, comba, rayuela, sogatira y pulso.*

OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

CURSO: 1º

SESIÓN: 6

INSTALACIÓN: pista polideportiva.

MATERIAL: cuerdas y tizas.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Mejorar el lanzamiento de distancia y precisión.
3. Saltar de forma rítmica a la comba.
4. Practicar otros juegos populares.
5. Respetar las normas y saber ganar y perder.

METODOLOGÍA:

MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *cadena partida, escondite al revés, escondite y ¿dónde está la piedra?*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Pillar por Parejas.** Por parejas agarrados **mano derecha con mano derecha.** Una pareja se la queda, y tiene que pillar a otra pareja. Cuando lo logre, se la quedará la pareja que ha sido pillada. No vale devolver.



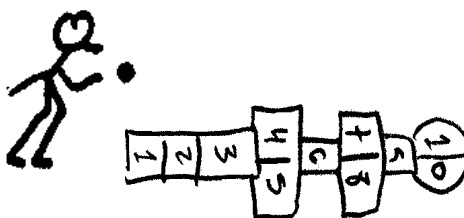
TAREAS

3. **La Comba.** Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.



4. **La Rayuela.** Por grupos dibujar el campo de juego y jugar con las siguientes reglas:

- No pisar la ralla.
- No dar pasitos.
- No tocar ralla con la piedra.
- No apoyar las manos.
- Si lo hago bien, sigo.



5. **Sogatira.** Se organizan equipos de 6 ó 7 alumnos. El material empleado es una soga de 8 o 10 metros de longitud, colocando un pañuelo en el centro de la misma. Este pañuelo servirá de testigo. Los dos equipos se situarán a ambos lados de una líneas que delimitan sus campos, cogidos a la soga, y situando el pañuelo en el centro de la zona neutral, de unos 3 metros aproximadamente. A la señal del profesor inician el arrastre hasta hacer traspasar al primer niño del equipo contrario la línea de su campo. No está permitido soltar la cuerda de repente.



RECUPERACIÓN

6. **Pulso en el Suelo.** Por parejas, tumbados en el suelo, uno enfrente del otro, apoyan el codo del mismo brazo en el suelo y se cogen fuertemente con dicha mano. A la señal, cada uno intenta doblar el brazo de su rival hasta que éste toque con el dorso de la mano en el suelo. No está permitido levantar el codo del suelo.
7. Aseo personal.



MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *galgos, polis y cacos, pañuelo y pase misí.*

MOMENTO DE DESARROLLO

OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

CURSO: 1º

SESIÓN: 7

INSTALACIÓN: pista polideportiva.

MATERIAL: un pañuelo.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Practicar juegos populares de carreras.
3. Mejorar la capacidad de desplazarse.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

METODOLOGÍA:

MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *pillar parejas, comba, rayuela, sogatira y pulso.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Los Galgos.** Todos los alumnos dentro de una de las áreas de balonmano. Uno se la queda en el centro de la pista. Al que está en el medio se le pregunta: ¿hay galgos? Éste responde SI o NO. Si dice NO, todos los niños cruzan la pista para llegar sin ser pillados a la otra área. Si el que se la queda responde SI, se le pregunta: ¿Quién? Entonces dice un nombre. El nombrado tiene que salir y cruzar la pista hasta llegar a la otra área de balonmano. Cuando lo consigue, o si es pillado, salen el resto de niños para llegar al área de enfrente. Los pillados, se ponen en el medio para pillar también, hasta que todos son pillados.



TAREAS

3. **Polis y Cacos.** Se dividen los participantes en dos grupos, unos serán polis y otros cacos. El grupo de los polis tiene que ir a pillar a los cacos. Cuando pillen a un caco lo llevan a la cárcel. Para liberar a los compañeros los cacos tendrán que ir a tocar a sus compañeros a la cárcel sin que les toque un poli.



4. **El Pañuelo.** Quien sujeta el pañuelo dice un número, y salen uno de cada equipo con el número correspondiente. Ante el pañuelo se detienen procurando cogerlo sin pasar la línea y llevarse el pañuelo a su campo sin ser tocado por el jugador contrario. Pierde el equipo que se quede sin jugadores.



RECUPERACIÓN

5. **Pase Misí.** Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.
6. Aseo personal.



MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *cocodrilo, cola del zorro, reloj, bomba y 1, 2, 3, pollito inglés.*

MOMENTO DE DESARROLLO

OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

CURSO: 1º

SESIÓN: 8

INSTALACIÓN: pista polideportiva.

MATERIAL: pañuelos, cuerdas y una pelota.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Practicar juegos populares de carreras.
3. Mejorar la capacidad de desplazarse.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

METODOLOGÍA:

MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *galgos, polis y cacos, pañuelo y pase misí.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Cocodrilo.** En mitad del campo, se dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se la queda. El resto de niños, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar "Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar? El que se la queda, dice "Sí", y los niños pasarán corriendo al otro lado. El que es pillado, se la queda de cocodrilo.



TAREAS

3. **La Cola del Zorro.** Todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola del zorro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando.



4. **El Reloj.** Todos en círculo y uno en el centro con la cuerda. Éste la hará girar sin elevarla y el resto tratará de no ser tocado con ella al saltar.



5. **Bomba.** Se ponen en círculo y uno en medio. Los jugadores del círculo se pasan la pelota. Mientras, el del medio va contando hasta 10 y saca un brazo; 20, y saca el otro; 30, y levanta un brazo; 40, y levanta el otro brazo... Al llegar a 50 da una palmada y dice "bomba"... Quien tenga el balón en las manos se sienta con las piernas estiradas y el jugador que esté a su lado tiene que saltar por encima de él... así todos hasta que quede uno, que es el que se coloca en medio. Y vuelta a empezar.



RECUPERACIÓN

6. **1, 2, 3 Pollito Inglés.** Uno la liga de cara a una pared. Los demás se sitúan en la línea de salida. El que la liga, de espaldas al resto de jugadores, dirá: "1, 2, 3... pollito inglés". El resto avanzan hacia la pared sin ser vistos en su movimiento. Si el que la liga los ve retroceden al principio. Gana quien llegue a la pared sin ser visto, y pasará a ser quien la ligue.
7. Recogida del material y aseo personal.

MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *torito en alto, pies quietos, las vidas y gallinita ciega.*

MOMENTO DE DESARROLLO

OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

CURSO: 1º
SESIÓN: 9

INSTALACIÓN: gimnasio.
MATERIAL: una pelota de foam.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Practicar juegos populares de carreras.
3. Mejorar la capacidad de desplazarse.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

METODOLOGÍA:

MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *cocodrilo, cola del zorro, reloj, bomba y 1, 2, 3, pollito inglés.*
Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.
Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Torito en Alto.** Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, debe subirse en un banco. Al que pillen, pasa a convertirse en toro, siendo ahora el que tiene que pillar. No vale volver a pillar a la pareja que te acaba de pillar hasta pasado un rato.

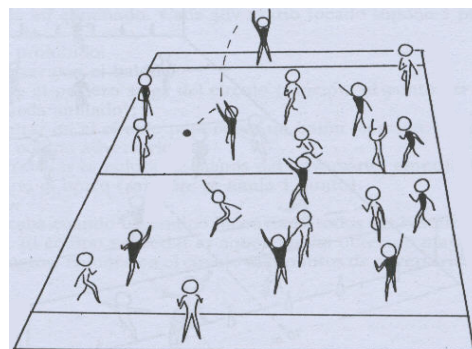


TAREAS

3. **Pies Quietos.** Uno de los jugadores, a suertes, se la queda. Se coloca en el centro y tira la pelota en alto nombrando a un jugador. Éste la recoge lo más rápido que pueda y los demás se escapan. Cuando la coge grita: ¡Pies quietos!, y los demás se quedan parados en su sitio. El jugador que tiene la pelota da tres altos hacia uno de los jugadores y le lanza la pelota. Si le da pierde una vida y si no, la vida la pierde él. Todos parten con cuatro vidas: Herido, Herido Grave, En Coma y Muerto. El juego continúa hasta que quede uno solo.



4. **Las Vidas.** Todos los jugadores se colocan en el centro de la pista, salvo dos niños, que se ponen en los extremos o fondos de la pista. Éstos, lanzando con la mano por turnos, intentarán dar a los niños que están en el medio. Al que den, se elimina. Si un niño consigue coger al vuelo la pelota, consigue una vida, que puede utilizar para salvar a algún niño eliminado, o bien, quedársela. El último niño en ser eliminado, gana.



RECUPERACIÓN

5. **La Gallinita Ciega.** Colocados en círculo cogidos de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiaran su papel.
6. Aseo personal.



MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.
Tareas próxima sesión: *entrega de notas del Tema 8 y juego libre.*

OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN