

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Populares y Tradicionales
SESION: 06

2^{do} ciclo :**CICLO**
3^o y 4^o :**NIVEL**

MATERIAL: bancos y sillas.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Mejorar el lanzamiento de distancia y precisión.
3. Practicar otros juegos populares.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.



ANIMACIÓN

1. **Torito en Alto.** Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, deben subirte en los bancos.

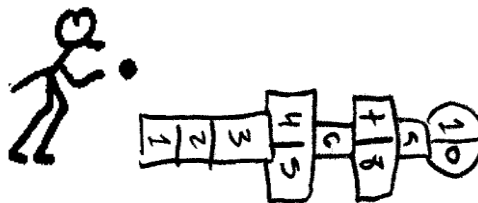
PARTE PRINCIPAL

1. **Los Colores.** Un niño se la liga, colocándose frente al grupo a una distancia de cómo mínimo dos metros. Un componente del grupo preguntará ¿qué color quieres? Y el que la liga nombrará un color y el grupo ha de correr buscando algún objeto que sea del color nombrado y tocarlo. El jugador perseguidor intenta tocar a un jugador del grupo antes de que toque el color indicado. El jugador tocado se la liga y el juego vuelve a comenzar.



2. **El Tejo.** 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.



3. **La Silla.** Se colocan tantas sillas menos una como participantes. Todos giran alrededor de las sillas al ritmo de la música. Cuando la música deje de sonar, todo el mundo trata de sentarse en una silla. El que no lo consiga, queda eliminado y se retira una silla. Así sucesivamente, hasta que solo queden dos finalistas y una única silla. El que logre sentarse será el ganador.



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.



VUELTA A LA CALMA

1. **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. El otro brazo se coloca en la espalda. 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.