

CICLO: Segundo**CURSO:** 3º**OBJETIVOS****MATERIAL:** 1 balón y 1 pañuelo.**ORGANIZACIÓN:** Individual y grupo.**INSTALACIÓN:** Patio del recreo.

- ✓ Conocer diferentes juegos populares y sus reglas.
- ✓ Divertirse practicando los juegos presentados.
- ✓ Apreciar la riqueza cultural de otras generaciones.

ANIMACIÓN

“El escondite”. Uno se la queda y mientras cuenta hasta 30, el resto de la clase se esconde por la pista. Quien la queda, cada vez que descubre a un jugador dice su nombre para que salga de su escondite. En ese momento, este jugador sale y espera a que alguien le salve. Para poder salvar, algún jugador tiene que acercarse a lugar señalado y gritar “por mí y por mis compañeros” antes de que aquél que la queda grite su nombre. Si lo consigue, salvará a todos los pillados y empezamos de nuevo.

PARTE PRINCIPAL

“Pies quietos”. Todos los alumnos forman un círculo. En el centro se la queda un jugador con una pelota. Éste lanza la pelota hacia arriba, verticalmente, y a la vez dice el nombre de un compañero que debe recoger la pelota antes de que caiga al suelo. Si coge la pelota repite la misma acción. Si por el contrario cae al suelo, tendrá que ir a cogerla mientras todos los jugadores se alejan de la misma. Cuando la haya cogido gritará ¡pies quietos! y en ese momento todos se quedarán inmóviles. El jugador en posesión de la pelota dará tres pasos hacia uno de los jugadores y lanzará para tocarle. Si consigue darle, el jugador dado pierde una vida de las dos que tienen todos al iniciar el juego.

“El pañuelo”. Dos equipos numerados, cada uno detrás de la señal de su respectivo campo. El monitor situado en medio de la pista dice en voz alta un número cualquiera. Los jugadores con dicho número intentarán coger el pañuelo del monitor antes que su homólogo en el otro equipo e intentarán llegar hasta la línea en la que se encuentran sus compañeros antes de ser alcanzado por su adversario.



VUELTA A LA CALMA



“Un, dos, tres, pollito inglés”. Uno se la queda y se coloca en la pared. El resto de la clase se coloca en el otro extremo. Quien se la queda, se coloca de espaldas al grupo y debe decir “un, dos, tres, pollito inglés”. Mientras que habla sus compañeros se mueven hacia él. Cuando acaba, se da la vuelta, y a quien vea moviéndose lo mandará de nuevo al lugar de partida. Quien antes llegue al lugar donde él se encuentra ocupará su lugar y se empezará una nueva partida.

Ana María Moreno Corrales

CICLO: Segundo

CURSO: 3º

OBJETIVOS

MATERIAL: Tizas, canicas, chapas y estampas.

- ✓ Conocer diferentes juegos populares y sus reglas.
- ✓ Divertirse practicando los juegos presentados.
- ✓ Descubrir materiales de juego de nuestros padres.

ORGANIZACIÓN: Grupos.

INSTALACIÓN: Patio del recreo.

ANIMACIÓN

“La rayuela”. Se dibujan en el suelo los cuadrados numerados, tal y como se indica en el dibujo. Los jugadores, por turnos, van lanzando una piedra o chapa a los cuadrados de forma correlativa. Cuando aciertan a colocar la piedra dentro del cuadrado que les corresponde, inician el recorrido saltando a la pata coja, pisando todos los cuadrados menos aquél donde está la piedra. En el recorrido de vuelta recogen la piedra pero, desde fuera y sin pisar el cuadro donde estaba. Cuando finalizan, si lo han hecho bien, lanzan de nuevo al número siguiente. **REGLAS:**

- En los cuadrados dobles hay que pisar uno con cada pie.
- Al pisar una línea, se pierde el turno.



PARTE PRINCIPAL

“Las canicas”. Se dibuja un círculo en el suelo de 30 cm. de diámetro y en él cada jugador coloca tres canicas. Se dibuja un círculo de 4 m. de diámetro con el mismo centro y, desde fuera de este gran círculo cada jugador en el orden establecido lanzará una canica para golpear las del interior del pequeño círculo. Si al golpearlas las saca del círculo, se anotará un punto por cada canica y no se devuelve la canica al interior del círculo. El juego finaliza cuando no quedan canicas dentro del círculo, ganado el juego el jugador o jugadores que más canicas hayan sacado.



“Las chapas”. Cada grupo dibuja en la pista un recorrido y establecen un orden de salida. El juego consiste en llevar la chapa (tapones de botellines) desde el inicio del recorrido hasta el final sin salirse y por medio de pequeños golpes a la chapa con el pulgar. Si se golpea la chapa de otro jugador y sale fuera del camino, éste tendrá que volver a empezar. Cada jugador golpeará su chapa cuando sea su turno y siempre deberá ir hacia delante.

“Tirar a la raya”. Cada grupo pinta una raya en el suelo y los jugadores se colocan detrás de una marca en el suelo a una distancia de 5 o 6 m. de la raya. Tras elegir un turno, los jugadores van tirando de uno en uno las chapas con la intención de que se queden lo más cerca de la “raya” sin pasarse. Gana el jugador que más cerca se queda y se queda con las chapas de todos. En caso de empate se dejan las piezas en el suelo y repiten el lanzamiento los afectados. Gana el jugador que más chapas consigue en después de varias tiradas.

VUELTA A LA CALMA

“Las estampas”. Cada jugador pone 4 estampas boca abajo. En orden, con un movimiento de la mano contra la superficie en la que se encuentran, debe de dar la vuelta al mayor número de ellas. Cuando las estampas se vuelven boca arriba pasan a ser de aquel jugador que lo consiguió. El juego finaliza cuando no queda ninguna estampa boca abajo.

Ana María Moreno Corrales

CICLO: Segundo

CURSO: 3º

OBJETIVOS

MATERIAL: Bote de plástico, juegos de petanca, peonzas y cuerda.

ORGANIZACIÓN: Grupos.

INSTALACIÓN: Parque de las Cañadas.

- ✓ Conocer diferentes juegos populares y sus reglas.
- ✓ Divertirse practicando los juegos presentados.
- ✓ Apreciar la riqueza cultural de otras generaciones.

ANIMACIÓN

“**Bote**”. Uno se la queda en un lugar determinado y coloca una botella de plástico en el suelo. Mientras cuenta hasta 30, el resto de la clase se esconde en algún lugar del parque. Quien la queda, cada vez que descubre a un jugador coge el bote y dice su nombre. En ese momento, este jugador sale de su escondite y espera a que alguien le salve. Para poder salvar, algún jugador tiene que acercarse a la botella, cogerla y gritar “por mi y por mis compañeros” antes de que la coja quien la quedaba. Si lo consigue, salvará a todos los pillados y se iniciará de nuevo el juego.

PARTE PRINCIPAL

“**La petanca**”. Todos detrás de la línea de comienzo y ordenados por turno de lanzamiento. El último jugador lanza la bola pequeña a la distancia que desee. Posteriormente todos han de intentar aproximar sus bolas lo más cerca posible de la pequeña tirando una vez cada uno, siguiendo el orden, hasta concluir sus tres lanzamientos. El que deposite su bola más cerca de

la pequeña se anotará un punto. Una vez concluida esta primera ronda y desde el otro extremo de la pista se procederá de la misma manera, siendo ahora el jugador que ganó en la ronda anterior quien lance la bola pequeña.



“**Las peonzas**”. Cada grupo dibuja o marca un círculo en la tierra y eligen el turno de tirada. Cada jugador lanzará la peonza dentro del círculo para hacerla bailar. Si no consigue bailarla, la peonza quedará dentro del círculo y los demás jugadores, siguiendo el turno de lanzamiento, podrán lanzar sus peonzas para golpearla y sacarla fuera del círculo.

VUELTA A LA CALMA



“**Soga-tira**”. Se coloca cada equipo a un extremo de la cuerda detrás de la marca correspondiente y a la señal comienzan a tirar con fuerza intentando que el lazo de la soga pase la señal de su campo.

Ana María Moreno Corrales

CICLO: Segundo

CURSO: 3º

OBJETIVOS

MATERIAL: Elásticos.

ORGANIZACIÓN: Grupos.

INSTALACIÓN: Patio del recreo.

- ✓ Conocer y practicar juegos populares realizados con la goma elástica.

ANIMACIÓN

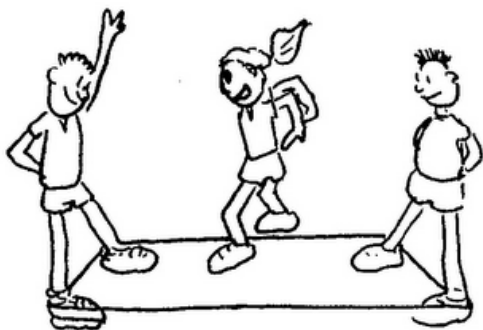
“Visionado de vídeos”

1. Sobre cómo jugar al elástico. <http://youtu.be/6wOw7AKsd6k>
2. Canción mi amigo Woofy. <http://youtu.be/rFNjnXBFWOQ>
3. Canción Calippo. <http://youtu.be/Wice2negXMO>



PARTE PRINCIPAL

“El elástico simple”. Consiste en ir saltando progresivamente diferentes alturas desde los tobillos a la cabeza. No se salta de frente sino de lado. Las zonas más altas se pueden saltar con ayuda del pino o equilibrio invertido.



“Elástico doble”. No consiste como el anterior en ir saltando alturas, sino en ir haciendo ejercicios de coordinación con ambas partes del elástico o bien ir acompañándolo con una canción y realizar las figuras o posiciones que le correspondan a la misma.

- Canción mi amigo Woofy.
- Canción de Calippo.
- Otras que traigan los alumnos.

VUELTA A LA CALMA

“La gallinita ciega”. Uno la queda con los ojos tapados por un pañuelo y el resto se coloca a su alrededor. Al que la queda se le dan varias vueltas mientras cantamos la canción oficial del juego: “Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido? Una aguja y un dedal, date la media vuelta y lo encontrarás.” Tras esto intentará coger a uno de sus compañeros y ayudándose del tacto tendrá que adivinar quien es. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero alcanzado, si se equivoca el monitor elegirá al compañero que le sucederá.



Ana María Moreno Corrales