

**CICLO:** Primero

**CURSO:** 2º

**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:** Primero

**CURSO:** 2º

**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 pié.
- 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.

## 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:** Primero**CURSO:** 2º**OBJETIVOS****MATERIAL:** Juegos de petanca, pañuelo y cuerda.**ORGANIZACIÓN:** Grupos.**INSTALACIÓN:** Parque de las Cañadas.

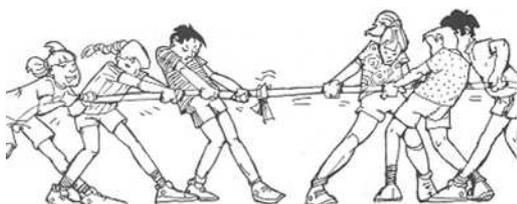
- ✓ Conocer diferentes juegos populares y sus reglas.
- ✓ Divertirse practicando los juegos presentados.

**ANIMACIÓN**

“Policías y ladrones”. Se forman dos grupos iguales. Uno de ellos, los policías, tendrán que perseguir a los ladrones hasta pillarlos. Cuando esto ocurre, los llevan al lugar reservado y allí permanecen hasta que todo el grupo de ladrones es pillado. Luego se cambian los papeles.

**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.



“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.

**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

**CICLO:** Primero

**CURSO:** 2º

**OBJETIVOS**

**MATERIAL:** Sillas, balón y zapatilla.

**ORGANIZACIÓN:** Gran grupo.

**INSTALACIÓN:** Pabellón deportivo.

- ✓ Conocer diferentes juegos populares y sus reglas.
- ✓ Divertirse practicando los juegos presentados.



## ANIMACIÓN

“**La silla**”. Se colocan en círculo un número de sillas igual a los jugadores menos uno. Todos los jugadores se desplazan en círculo a un ritmo constante y al compás de la música. Cuando cesa la música, los jugadores tienen que ocupar, rápidamente, una de las sillas. El jugador que no encuentre silla quedará eliminado y se quitará una silla del círculo. Cuando vuelva a sonar la música los jugadores inician otra vez el desplazamiento y así hasta que quede un solo jugador que será el ganador. No se permite empujar.

## PARTE PRINCIPAL

“**El mate**”. Se forman dos equipos. Cada uno se coloca en una zona del campo, separados por una línea. Un jugador de cada equipo se sitúa detrás del equipo contrario (cementerio). El juego consiste en lanzar y dar con el balón a los jugadores del equipo contrario para que vayan eliminándose y entrando a su cementerio. Reglas:

- Los jugadores sólo son eliminados si se les golpea con el balón sin que bote.
- Todos los jugadores (los que están en su campo como los que están en el cementerio) pueden eliminar a los del equipo contrario.
- Los lanzamientos se realizan con las manos.
- No está permitido invadir las zonas del otro equipo.



## VUELTA A LA CALMA



“**A la zapatilla por detrás**”. Toda la clase se coloca en círculo y se sienta en el suelo. Uno se la queda y tiene una zapatilla en la mano. Mientras se canta la canción de la zapatilla, quien la queda, da vueltas alrededor del círculo y deja la zapatilla detrás de un compañero. Cuando finaliza la canción quién tiene la zapatilla detrás corre a pillar a quién se la dejó. Si lo consigue antes de que de dos vueltas completas al círculo sigue jugando, sino va a la olla.

Canción: “A la zapatilla por detrás, tris-tras; ni la ves ni la verás, tris-tras; mirad para arriba que caen olivas; mirad para abajo que caen escarabajos; mirad detrás y la verás”

Ana María Moreno Corrales