

## AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

### **1.- OBJETIVOS:**

- Emplear los juegos como medio de ocupación del tiempo libre.
- Conocer y practicar juegos populares y tradicionales.
- Investigar sobre los juegos populares y tradicionales.
- Construir materiales de Educación Física a través de materiales de desecho.

### **2.- CONTENIDOS**

#### - CONCEPTOS:

- Juegos populares y tradicionales
- Juegos cooperativos

#### - PROCEDIMIENTOS:

- Juegos populares y tradicionales.
- Actividades de investigación sobre juegos populares y tradicionales.
- Semana del juego en el recreo.

#### - ACTITUDES:

- Participar activamente en los juegos.
- Interés por conocer los juegos populares y tradicionales.
- Acertar las normas de juego.
- Coeducación.

### **3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

- Conoce y practica juegos populares.
- Participa en la investigación de juegos populares y tradicionales.
- Sabe perder y ganar.
- Conoce y respeta las normas del juego.
- Es capaz de construir materiales a partir de materiales de desecho.

**OBJETIVOS:**

- Realizar juegos populares de persecución

**MATERIALES:** pañuelos y pelota blanda.

**CALENTAMIENTO**

1.- Calentamiento estático y dinámico alrededor de la pista.

2.- “ Al caballo “.

Juego de pilla pilla en el que se la queda uno o varios jugadores. Aquellos que estén en peligro de ser pillados podrán subirse a caballito encima de otro compañero.

**PARTE PRINCIPAL**

1.- “ El escondite “.

Por todo el colegio sin meterse en zona de obra o en pabellón.

2.- “ Pillar “

El que “la pica” lanza una pelota de trapo a los compañeros para pillarlos. El pillado se sienta en el lugar en que fue alcanzado y sólo se salva si alguien salta por encima suyo.

La pelota al ser lanzada por el jugador puede ser recogida por cualquier otro y volver a ser lanzada, incluidos los jugadores que están pillados-sentados (que pueden recoger y lanzar la pelota sin moverse del sitio).

Lo bueno de este juego es que aunque se trata de un juego de pillar, no existe el típico rol de jugador perseguidor (que nadie quiere ser) y el de perseguido, porque todos son una cosa u otra a la vez.

3.- “ El bote “

El que la liga se coloca dentro del círculo; los demás alrededor. Uno cualquiera pega un patadón lo más fuerte que puede y todos

corren a esconderse, mientras el que le toca va por la lata y la vuelve a poner en el círculo. Una vez hecho empieza a buscar a los demás. Si ve a alguno los dos corren a ver quien llega primero al bote. Si primero llega el que la liga, dice el nombre del que ha visto, si es el otro debe darle una patada, y el que la liga debe colocar el bote en el círculo y comenzar a contar. Así hasta que pille a todos.

**VUELTA A LA CALMA**

1.- “ Palabras encadenadas “.

**OBJETIVOS:**

- Realizar juegos populares de plazas
- Disfrutar en el tiempo de ocio

**MATERIALES:** colchoneta y botella vacía

**CALENTAMIENTO**

1.- Calentamiento estático y dinámico alrededor de la pista.

2.- “ El cortahilos “.

**PARTE PRINCIPAL**

1.- “ La espiral “.

Todos enlazados de la mano en línea. Enrollarse y desenrollarse en el mínimo tiempo posible sin soltarse.

2.- “ Rollos andantes “.

Una vez enrollados como anteriormente, han de desplazarse hasta la línea del medio campo sin soltarse.

3.- “ La tortuga gigante “

Los mismo grupos se colocan en cuadrupedia o a gatas bajo la colchoneta e intentan llegar hasta la línea de meta sin que se caiga la colchoneta.

4.- “ La pídola “.

Carreras saltando a la pídola hasta llegar a meta “.

*Variantes*

5.- “ El teléfono “.

Introducir palabras como tartamudeaba, desenladrillado, despampanante, supercalifragilístico, fonendoscopio.

**VUELTA A LA CALMA**

1.- “ La botella acusona “.

Colocarse en círculo menos uno que se coloca en medio con una botella.

La hará girar y cuando pare el alumno más cercano a la boca de la botella debe elegir entre pregunta o deseo.

Si dice pregunta responderá a una que le hagan los compañeros y si dice deseo hará lo que digan sus compañeros.

### SESIÓN N° 3: Construir zancos

<p><b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b> AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS    <b>SESIÓN N° 4</b></p> <p><b>OBJETIVOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar juegos tradicionales en el medio natural con material alternativo</li></ul> <p><b>MATERIALES:</b> zancos</p>
<p><b>CALENTAMIENTO</b></p> <p>1.- Calentamiento estático y dinámico alrededor de la pista.</p> <p>2.- “ La estatua “. Juego de pilla pilla en el que los alumnos que sean pillados se convierten en estatuas.</p>
<p><b>PARTE PRINCIPAL</b></p> <p>1.- “ Juegos con zancos “.</p> <p>Si se tienen zancos para cada alumno se hará individualmente. En caso contrario, por grupos</p> <p>- Aprender a subir y bajar con seguridad:</p> <p>Anteriormente se hará una demostración de cómo se utilizan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Subir los dos pies y bajar.</li><li>* Subir los dos pies, dar pasos en el sitio sin moverse.</li><li>* Subir los dos pies y dar pequeños pasos.</li></ul> <p>Una vez que han adquirido confianza se dejará que los alumnos den varios pasos en línea recta y experimenten por sí mismos.</p> <p>- “ Relevos de zancos “.</p> <p>Por grupos relevos de zancos. No poner distancias grandes.</p>
<p><b>VUELTA A LA CALMA</b></p> <p>Estiramiento extremidades inferiores</p>