

**MATERIAL:** canicas.

**ORG. ALUMNOS:** individual y gran grupo.

**OBJETIVOS:**

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.

**TEC. ENSEÑANZA:** Resolución de Problemas.

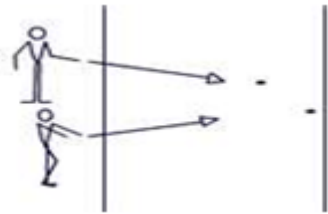


**ANIMACIÓN**

1. **Cocodrilo.** En mitad del campo, si 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.

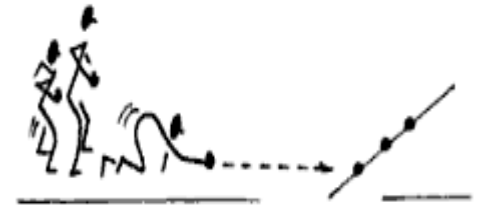
**PARTE PRINCIPAL**

1. **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.



2. **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.

3. **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.



4. **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.



5. **El Gua.** Una canica por alumno. Se hace un agujero o gua de unos 3 cm de profundidad y 2 cm de radio. A unos 2m del mismo se traza una raya, el que tenga la canica más próxima a la misma es el que empieza. Gana el juego quien choque su canica con la del resto de jugadores de forma que en el primer choque quepa un dedo entre las dos canicas, en el segundo choque quepa una cuarta y en el tercero un pie. Hecho esto debe meter su canica en el hoyo para quedársela.



**VUELTA A LA CALMA**

1. **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: Piedra es el puño cerrado; Papel es la mano extendida; Tijera son los dedos índice y corazón extendidos. La piedra machaca la tijera, la tijera corta el papel y el papel envuelve la piedra. Si se presenta la misma figura se repite.