

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Populares y Tradicionales
SESION: 05

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

MATERIAL: un palo de fregona, un balón medicinal de 1 kg y una cuerda.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Mejorar el lanzamiento de distancia y precisión.
3. Trabajar de forma cooperada.
4. Saltar de forma rítmica a la comba.
5. Respetar las normas y saber ganar y perder.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.



ANIMACIÓN

1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena "se separa" dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

PARTE PRINCIPAL

1. **Tiro de barra.** Por grupos de 3 o 4 a lo largo de la campo de recreo. Se tiene que lanzar con carrera, giro y lanzamiento un palo de fregona de madera lo más lejos posible. Lanzarán todos los miembros del equipo uno detrás del otro y se sumaran los metros totales. Después lanzarán el resto de equipos. Gana el equipo que más metros consiga. Mientras que lanza un equipo, otro equipo con cinta métrica se encargaran de medir los lanzamientos y llevarles el palo de fregona.



2. **Tiro de reja.** Por grupos de 3 o 4 a lo largo del campo de recreo. Se tiene que lanzar a pie quieto y paralelos un balón medicinal de 1kg lo más lejos que se pueda. Lanzarán todos los miembros del equipo uno detrás del otro y se sumaran los metros totales. Después lanzarán el resto de equipos. Gana el equipo que más metros consiga. Mientras que lanza un equipo, otro equipo con cinta métrica se encargaran de medir los lanzamientos y llevarles el balón.

3. **Sogatira.** Se organizan equipos de 6 ó 7 alumnos. El material empleado es una sogá de 8 o 10 metros de longitud, colocando un pañuelo de color llamativo en el centro de la misma. Este pañuelo servirá de testigo. Los dos equipos se situarán a ambos lados de una líneas que delimitan sus campos, cogidos a la sogá, y situando el pañuelo en el centro de la zona neutral, de unos 3 metros aproximadamente. A la señal del profesor inician el arrastre hasta hacer traspasar al primer niño del equipo contrario la línea de su campo. No está permitido soltar la cuerda de repente.



4. **La Comba.** Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.



VUELTA A LA CALMA

1. **¿Dónde está la Piedra?** Toda la clase hace una fila. Uno se pone enfrente del primero de la fila y esconde una piedra en una de sus manos. Si el que está el primero de la fila adivina en que mano está escondida la piedra pasa a ligársela. Si falla, se va al final de la fila.