

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Populares y Tradicionales
SESION: 07

1^{er} ciclo :**CICLO**
1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: pañuelos, cuerdas y pelotas.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Practicar otros juegos populares.
3. Practicar juegos de pasacalles.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.



ANIMACIÓN

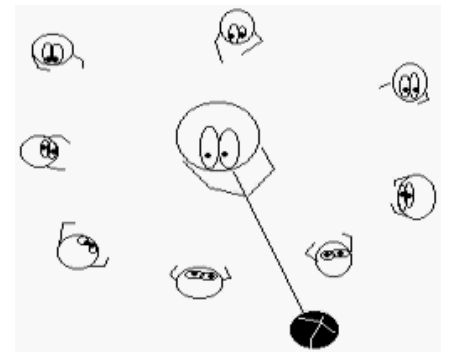
1. **Cocodrilo Dormilón.** En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo Dormilón". El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en "Cocodrilo Dormilón".

PARTE PRINCIPAL

1. **La Cola del Zorro.** Todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola del zorro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando.



2. **El Reloj.** Todos en círculo y uno en el centro con la cuerda. Éste la hará girar sin elevarla y el resto tratará de no ser tocado con ella al saltar.



3. **Bomba.** Se ponen en círculo y uno en medio. Los jugadores del círculo se pasan la pelota. Mientras, el del medio va contando hasta 10 y saca un brazo; 20, y saca el otro; 30, y levanta un brazo; 40, y levanta el otro brazo... Al llegar a 50 da una palmada y dice "bomba"... Quien tenga el balón en las manos se sienta con las piernas estiradas y el jugador que esté a su lado tiene que saltar por encima de él... así todos hasta que quede uno, que es el que se coloca en medio. Y vuelta a empezar.



VUELTA A LA CALMA

1. **Pase Misí.** Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.