

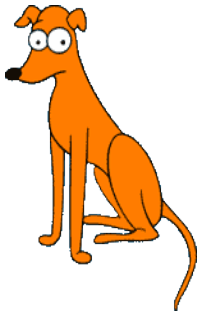
**MATERIAL:** sacos, cuerdas y pañuelos.

**ORG. ALUMNOS:** individual, parejas, tríos, equipos y gran grupo.

**OBJETIVOS:**

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Practicar juegos populares de carreras.
3. Mejorar la capacidad de desplazarse.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

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



**ANIMACIÓN**

1. **Los Galgos.** Todos los alumnos dentro de una de las áreas de balonmano. Uno se la queda en el centro de la pista. Al que está en el medio se le pregunta: ¿hay galgos? Éste responde SI o NO. Si dice NO, todos los niños cruzan la pista para llegar sin ser pillados a la otra área. Si el que se la queda responde SI, se le pregunta: ¿Quién? Entonces dice un nombre. El nombrado tiene que salir y cruzar la pista hasta llegar a la otra área de balonmano. Cuando lo consigue, o si es pillado, salen el resto de niños para llegar al área de enfrente. Los pillados, se ponen en el medio para pillar también, hasta que todos son pillados.

**PARTE PRINCIPAL**

1. **Carrera de Sacos.** Cada niño se introduce en el saco agarrando el mismo con las manos, a la altura de la cintura. A la señal del profesor los niños avanzan “a saltos” hasta la meta. El primero que traspasa la línea es el ganador.

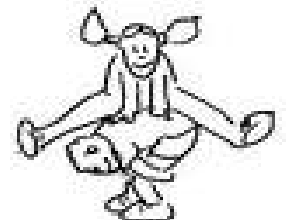


2. **Carrera de Burros.** Organizar parejas de similar peso. Delimitar el espacio de la carrera, la salida y la meta. De cada pareja uno hace de caballo o burro y el otro de jinete. Gana el primero que llega.

3. **Carrera a Tres Piernas.** Cada pareja se ata con una cuerda, una de sus piernas a la del compañero, a la altura de los tobillos, o por encima de ellos hasta la rodilla. Ahora, cada pareja solo tiene 3 piernas. Antes de iniciar la carrera dejar practicar unos minutos hasta sincronizar los movimientos. A la señal comienza la carrera, hasta la meta previamente señalada. Gana la pareja que llegue primero.



4. **Carrera a La Sillita de la Reina.** Por tríos, dos forman la silla agarrándose el brazo izquierdo con su brazo derecho y con su brazo izquierdo coge el brazo derecho del compañero y un tercero que será la reina sentado en la silla y con los pies colgando por delante, mientras que se agarra con sus brazos a los hombros de los que forman la silla.



5. **Pídola.** Se coloca un alumno en posición de burro con las manos protegiéndose la cabeza, y los demás empiezan a saltarlo.



6. **El Pañuelo.** Quien sujeta el pañuelo dice un número, y salen uno de cada equipo con el número correspondiente. Ante el pañuelo se detienen procurando cogerlo sin pasar la línea y llevarse el pañuelo a su campo sin ser tocado por el jugador contrario. Pierde el equipo que se quede sin jugadores.

**VUELTA A LA CALMA**



1. **Pares y Nones.** Dos jugadores sacan a una señal los dedos de la mano que quieran. Previamente habrán elegido si la cifra que va a salir entre los dos va a ser par o impar diciendo pares o nones. Gana el que acierte.