

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Populares y Tradicionales
SESION: 03

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

MATERIAL: petancas y bolos.

ORG. ALUMNOS: individual, equipos 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.

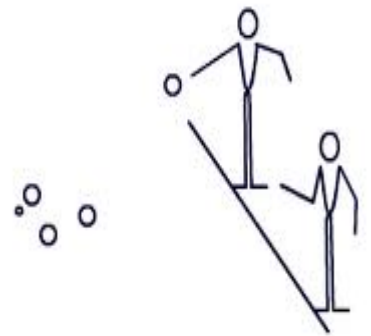


ANIMACIÓN

1. **Palomas y Gavilanes.** Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.

PARTE PRINCIPAL

1. **La Petanca.** Al comenzar el juego se lanza el boliche. Después, cada jugador lanza, por turno, tres bolas. Los lanzamientos pueden ser de tres tipos: de aproximación al boliche; de "tiro", para intentar alejar una bola de un jugador contrario golpeándola; y de "empuje", haciendo rodar la bola para acercarla más a la propia al boliche o para alejar una contraria. Gana la partida quien, una vez concluida la partida, se encuentre más cerca del boliche.



2. **Los bolos.** Grupos de 3 o 4. Consiste en derribar 10 bolos a una distancia de 10 metros con una pelota. Tirarán todos los componentes del grupo y se dará un punto por bolo derribado. Gana el jugador que antes llegue a 50 puntos o que más puntos lleve cuando se acabe el tiempo.



3. **Polis y Cacos.** Se dividen los participantes en dos grupos, unos serán polis y otros cacos. El grupo de los polis tiene que ir a pillar a los cacos. Cuando pillen a un caco lo llevan a la cárcel. Para liberar a los compañeros los cacos tendrán que ir a tocar a sus compañeros a la cárcel sin que les toque un poli.



VUELTA A LA CALMA

1. **Los Chinos.** Por parejas. Cada niño con tres piedras en la mano. A la vez, sacan en una mano cerrada 1, 2, 3 o ninguna. Se trata de adivinar cuántas piedras se suma entre los dos. Cada vez, uno dice en primer lugar. Gana el que más veces acierte.