

MATERIAL: chapas.

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. **Tuli-Pan.** Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser pillados, dicen "TULI", quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo "PAN".

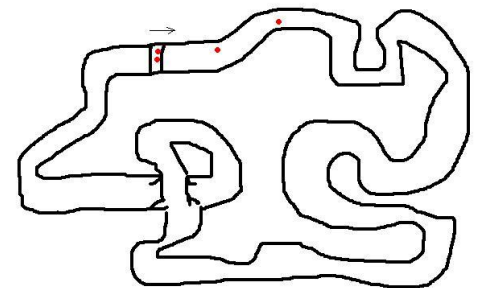
VAR: Golpear con las manos.

Posición de puente.

Sentados/as.

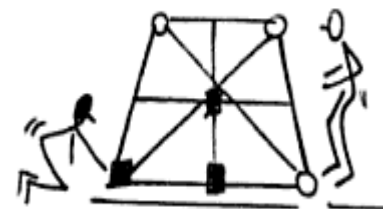
PARTE PRINCIPAL

1. **Carrera de Chapas.** Se pinta con una tiza sobre el terreno un circuito sinuoso señalando la salida y la meta. Se sale por turno y cada concursante golpea la chapa una vez cuando le corresponde. Se al tirar se sale del circuito, debe comenzar de nuevo. Gana el primero que llega a la meta.

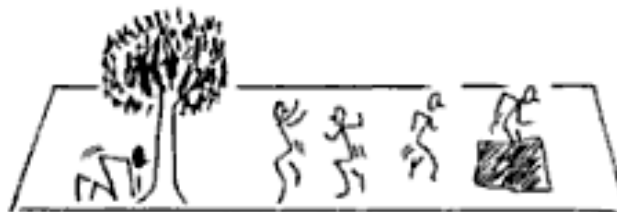


2. **10 metros Chapas.** Se dibuja en el suelo varias calles rectas de 10 m de larga con dos líneas paralelas separadas entre sí unos 20-25 cm. Salen todos los participantes a la señal, golpeando la chapa con el dedo mediante latigazos. Si al golpear se sale fuera de la calle, se deberá comenzar desde el principio. Gana el primero que llegue a la meta.

3. **3 en Raya.** Por parejas, dibujan con una tiza un 3 en Raya. Cada alumno dispone de 3 chapas iguales. Por turnos, van colocando y moviendo sus chapas. Gana el primero que consiga poner las 3 chapas en línea.



4. **El Escondite al Revés.** 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. **Piedras al Aire.** El juego consiste en coger una piedra o chapa con la mano y lanzarla hacia arriba. Mientras está en el aire coges una de las del suelo. Con las dos piedras en la mano, las lanzas hacia arriba y coges la tercera del suelo hasta que tienes las tres en la mano. Gana el que consigue coger más piedras sin caérselas.