

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Populares y Tradicionales
SESION: 08

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

MATERIAL: aros grandes y una pelota de foam.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Descubrir nuevos juegos tradicionales.
2. Valora la participación por encima de la competición.
3. Practicar otros juegos populares.
4. Respetar las normas y saber ganar y perder.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.



ANIMACIÓN

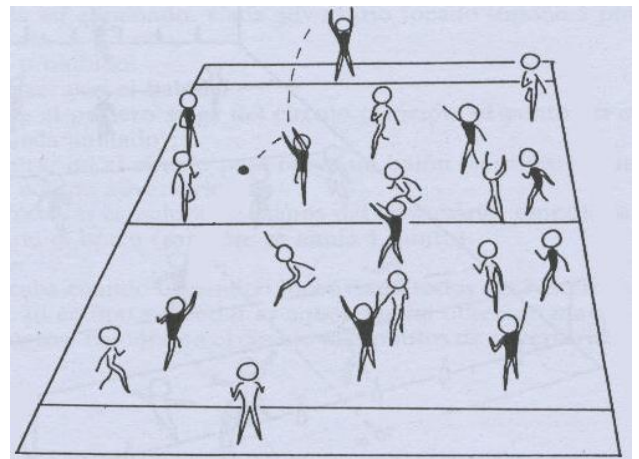
1. **Cazamariposas.** Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro.

PARTE PRINCIPAL

1. **Policías y Ladrones.** Un grupo de 2 o 3 alumnos con aro son los “policías”. Los demás son los “ladrones”. A la señal los policías intentan atrapar a los ladrones con los aros. Los ladrones atrapados son conducidos a la cárcel.
VAR: vale salvar.



2. **Las Vidas.** Todos los jugadores se colocan en el centro de la pista, salvo dos niños, que se ponen en los extremos o fondos de la pista. Éstos, lanzando con la mano por turnos, intentarán dar a los niños que están en el medio. Al que den, se elimina. Si un niño consigue coger al vuelo la pelota, consigue una vida, que puede utilizar para salvar a algún niño eliminado, o bien, quedársela. El último niño en ser eliminado, gana.



VUELTA A LA CALMA

1. **1, 2, 3 Pollito Inglés.** Uno la liga de cara a una pared. Los demás se sitúan en la línea de salida. El que la liga, de espaldas al resto de jugadores, dirá: "1, 2, 3... pollito inglés". El resto avanzan hacia la pared sin ser vistos en su movimiento. Si el que la liga los ve retroceden al principio. Gana quien llegue a la pared sin ser visto, y pasará a ser quien la ligue.