Los Juegos Populares y Tradicionales

Una propuesta de aplicación

Los Juegos Populares y Tradicionales

Una propuesta de aplicación

Manuel Saco Porras
(Coordinador)
Eusebio Acedo Gracia
Carolina Vicente Felipe

Ilustraciones:
Mª Dolores Castillo Serrano

JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología
Secretaría General de Educación
Mérida, 2001

Edita:
JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología
Secretaría General de Educación
Mérida, 2001

Colección:
Recursos Didácticos

Diseño de línea editorial:
JAVIER FELIPE S.L. (Producciones & Diseño)

I.S.B.N.:
84-95251-48-5

Depósito Legal:
BA-486-2001

Fotomecánica e Impresión:
TAJO GUADIANA, Artes Gráficas
(Badajoz)

A Ángel, para que desde sus primeros pasos pueda gozar con estos juegos en su niñez como así lo hicieron sus padres y sus abuelos.

Eusebio Acedo García

A mis padres, familiares y amigos por su apoyo y comprensión, a "Chili" y muy especialmente a alguien que no volverá a estar a mi lado.

Carolina Vicente Felipe

A mi madre, a mi padre y a Sonia por todo el apoyo incondicional y la convivencia enriquecedora. Y a Lola, por los años que vendrán...

Manuel Saco Porras

Índice

Prólogo

En octubre de 1997 un grupo de jóvenes maestros, especialistas en Educación Física, nos exponían sus intenciones de inscribirse como Grupo de Trabajo en el Centro de Profesores y de Recursos de Cáceres, acogiéndose a la convocatoria vigente. Solicitaban de nuestra Asesoría ideas para el tema central de lo que sería su proyecto de trabajo y los recursos con que el CPR pudiera apoyarles.

Cuando, tras contemplar varias alternativas de trabajo –todas atractivas para ellos, tal era la ilusión por iniciar la tarea– optaron por hacerlo sobre los *juegos populares y tradicionales* de nuestra región, no imaginamos que sus ideas iniciales iban a acabar en una publicación tan completa como la que ahora podemos disfrutar.

Aprobado su Proyecto por el Consejo del CPR, pasaron a la acción inmediatamente,... ¡y de qué forma! Nuestros compañeros del Equipo Pedagógico se "quejaban" afectuosamente manifestando que "el grupo de Educación Física ha invadido el CPR", pues, aparte de ocupar frecuentemente una salita de trabajo y de manejar cuanta bibliografía poníamos a su alcance, compartían con los asesores los entonces escasos –y por ende muy solicitados– medios informáticos de que disponíamos para nuestro trabajo en el CPR que, por cierto, dominaban con gran destreza.

En el curso 1998-99 los cambios de destino de los miembros del grupo provocaron la continuación de su actividad en el Centro de Profesores y de Recursos de Brozas. Los compañeros de este CPR también fueron testigos de su impetuosa capacidad de trabajo.

Entrando en el contenido de su obra se aprecia que, aparte de la labor de investigación y recopilación de este tipo de juegos, que de por sí tiene ya gran mérito, los autores,

tras proporcionar varias clasificaciones de los juegos en general, aportan una clasificación propia de los juegos populares, en función de los factores que inciden en su aplicación adecuada en las clases de Educación Física. De esta forma, se clasifican según el material, el lugar, la organización, habilidades motrices, cualidades físicas, mecanismos que desarrollan y momento de la sesión.

En otro capítulo de la obra aportan claridad a las confusiones terminológicas que a veces se producen entre juegos autóctonos, juegos populares y juegos tradicionales, destacando la riqueza de relaciones socio-afectivas que se propician con la práctica de los juegos tradicionales, superiores, incluso, a las que se dan en los deportes institucionalizados. Para facilitar la incorporación de este tipo de juegos al ámbito escolar recomiendan, acertadamente, tres posibilidades de hacerlo: en las celebraciones escolares, en la programación didáctica del área de Educación Física y en unidades didácticas de tipo interdisciplinar.

Nos parece muy apropiada y conveniente la contextualización que hacen de los juegos populares con el currículo oficial, por medio de un estudio de las relaciones de este tipo de juegos con los elementos del currículo de Eduación Física, estableciendo así la vinculación de los mismos, tanto con los objetivos generales de área, como con los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales y con los criterios de evaluación.

Digna de elogio es, también, la inclusión de juegos practicables en los días con condiciones climatológicas para la realización de actividades físicas en el exterior. De esta forma se dota de una mayor versatilidad a la programación.

La elección por parte del profesorado del juego o juegos que necesite en cada momento, queda facilitada por la adopción del formato en tipo de fichero. El hecho de que cada ficha incorpore, además del título, un código de control, resulta de gran utilidad para tener una visión general sobre aspectos importantes de su práctica, ya que el profesorado, de un simple vistazo, podrá conocer el bloque temático, el tipo de organización, las capacidades que se trabajan y hasta el momento de la sesión más indicado para incluir el juego. No han reparado en esfuerzos los autores por proporcionar la máxima información sobre cada juego y que ésta se pueda obtener de una forma rápida. De ahí que, aparte del código de control mencionado, han introducido en cada ficha una serie de iconos que aluden a aspectos como el ciclo recomendado, materiales, lugar, intensidad y tipo de agrupamiento óptimo.

Todo en esta obra indica que su realización está imbuida de un carácter eminentemente funcional. No ha dejado nada atrás este grupo de autores para facilitar que cualquier

profesor interesado encuentre en cada momento el juego que necesite y con las características requeridas, ya que la ordenación del fichero permite hacer una búsqueda hasta de tres formas distintas. En los Anexos se aporta una Unidad Didáctica que ejemplifica y orienta sobre la forma de introducir los juegos en la programación de aula.

No es ésta la primera obra sobre este tema que ve la luz. Existen trabajos parecidos en otras comunidades autónomas. También en Extremadura contamos con algún precedente[1]. El mérito de Carolina, Dolores, Eusebio y Manolo reside, sobre todo, en que han sabido coger con firmeza el testigo que dejaron otros compañeros, emplearse a fondo con esfuerzo, imaginación y profesionalidad, y llegar a la preciada meta que supone la publicación de su obra que, además de estar elaborada con rigor científico, resulta eminentemente práctica, aportando al profesorado un instrumento de consulta y de trabajo utilísimo sobre ese tesoro inapreciable que constituyen los juegos populares y tradicionales de Extremadura.

Antonio Calle Porras
Asesor de Educación Física en el CPR de Cáceres

1.- Grupo de Trabajo del Colegio Público "Extremadura", en el CPR de Cáceres (1995), Grupo de Trabajo "La Pica" del CPR de Badajoz (1997) y, muy probablemente, trabajos de otros grupos en otros CPRs de la región.

"Para embarcarse en la aventura de educar hay que ser un gran marino, un poco pirata y armarse de grandes dosis de paciencia para enfrentarse a las más grandes experiencias pedagógicas... entre ellas el maravilloso mundo de los juegos perdidos"

Anónimo

Presentación

A continuación te introducimos en la lectura de un instrumento de consulta sobre juegos populares y tradicionales. Éste ha sido elaborado por un grupo de maestros especialistas en Educación Física escolar, sensibilizados por preservar la cultura de este ámbito y conscientes del gran valor educativo que encierran este tipo de actividades. La mayor parte del trabajo ha sido realizado durante dos cursos escolares el 1997-1998 y el 1998-1999, produciéndose su revisión y ampliación del mismo durante los meses de septiembre de 2000 a marzo de 2001.

En el primer curso se constituyó el grupo de trabajo, teniendo su lugar de reunión en el Centro de Profesores y Recursos de Cáceres. Es en esta etapa donde se producen algunas de las bases que constituyen el presente documento. En el segundo curso cambiamos de ubicación, trasladándonos al Centro de Profesores y Recursos de Brozas (Cáceres). Allí continuamos la labor que nos propusimos, con una ampliación del material, revisión con detalle de los juegos, relación de los mismos con los Temas Transversales, mejora en la disposición, clasificación e identificación de cada juego según sus características y adecuación de la unidad didáctica teniendo en cuenta los resultados obtenidos con su aplicación en el curso anterior. La última etapa en la elaboración del trabajo se ha producido de forma algo más compleja, sobre todo debido a la dificultad para poder reunir a todos los miembros del grupo, motivada por la distancia que separa a nuestros destinos laborales.

Convencidos del valor educativo que tienen los juegos en general y los juegos populares y tradicionales en particular, y partiendo del problema de la infraestructura en cuanto a instalaciones para llevar a cabo el desarrollo de las actividades de Educación Física, siendo este agravado por las condiciones climáticas de nuestra región (frío, calor, lluvia, etc.), nos surge la *necesidad de actuar* para conseguir la introducción del juego

popular en la escuela ya que, además de sus valores propios, posee una gran capacidad de adaptabilidad a las condiciones que tiene cada docente.

La buena acogida de la pasada edición del presente trabajo entre personas relacionadas con la Educación y motivados por el interés despertado, nos aventuramos en esta reedición a una serie de mejoras. Entre ellas destacan la aportación de nuevos juegos populares recopilados de diversas fuentes, citadas en la bibliografía, así como una relación de sitios y páginas web, donde poder encontrar información adicional a los contenidos de esta obra. Intentamos enlazar de esta forma lo tradicional con lo vanguardista demostrando que lo uno complementa a lo otro y viceversa.

Lejos de atribuirnos el mérito del presente documento, nos sentimos satisfechos por haber recuperado en nuestro contexto social y cultural de trabajo el gusto por jugar a lo que jugaban nuestros padres y madres, abuelas y abuelos, así como sus hijos e hijas, nietas y nietos, cuya cooperación desinteresada nos ha sido de gran ayuda.

Queremos agradecer a todos los que han colaborado con nosotros: a los centros de profesores que nos han proporcionado infraestructura y a los asesores por su orientación (Carlos Carabias, Claudio Porras, Jesús Andrés Serrano y Antonio Calle), a los que iniciaron este trabajo con nosotros (Carlos Plata, Joaquín Merino y José Antonio Rodríguez), a todo aquel y toda aquella que se nos acercó para aportar y mejorar (Marciano, Alfredo...), a nuestra ilustradora (Lola Castillo) por su ofrecimiento, su trabajo y su visión personal de cada juego que lo enriquece, aportando al trabajo unidad estética, a nuestros alumnos y alumnas por "sufrir" nuestras buenas intenciones y a los autores de cuanta bibliografía hemos consultado que han servido para orientarnos en nuestro camino.

Esperamos que los trabajos ya existentes al respecto, junto a este que ahora abordas, sirvan de semilla, cuyo fruto sea abrir *nuevas perspectivas* de aplicación y entre todos potenciemos ese tesoro cultural y educativo que son los juegos populares y tradicionales. El uso de este documento será para nosotros la mejor recompensa a nuestro esfuerzo.

Introducción

Con el presente trabajo hemos pretendido dotar al profesorado de una *herramienta* útil para poder ser aplicado a su práctica diaria.

Para proporcionar cierto rigor científico y teórico al trabajo, hemos seguido un proceso de información sobre las distintas *taxonomías* de los juegos así como en la relación de estos con el currículo prescriptivo del MEC. Fruto de este camino consideramos necesario aportar nuestra propia clasificación al conjunto de juegos que recopilamos, haciendo referencia a la relación del contenido: *Juego popular y tradicional*, con los objetivos y contenidos que aparecen en el currículo prescriptivo.

Nuestra voluntad ha sido ejemplificar los diversos juegos que hemos recogido de nuestro entorno más cercano. En unos casos, los centros en los que trabajamos, en otros, fuentes diversas como personas mayores del pueblo, familiares de los propios alumnos, documentos sobre el tema...

Estos juegos populares y tradicionales contienen los matices lúdicos que poseen otras clases de juegos:

- Cooperación.
- Relaciones sociales.
- Solidaridad.
- Conservación del medio y de las tradiciones culturales.
- Etc.

Nuestra principal intención es que este trabajo, y en concreto el fichero, sea de utilidad, es decir, que se use para las clases y sea lo más práctico posible. Además, la filosofía del fichero resulta plenamente abierta a modificaciones que lo completen y mejoren. El campo de los juegos populares y tradicionales está aún por descubrir en las clases de Educación Física, a pesar de lo amplio y agradecido que es, queremos, por tanto, aportar nuestro granito de arena a este menester.

Para ayudar al acercamiento de los juegos populares y tradicionales a las clases, incluimos una propuesta de unidad didáctica, la cual pretende dar nuestra visión de cómo utilizar el *Fichero de Juegos* e incluir estos en la programación del área de Educación Física en cualquier centro. Los juegos que proponemos, si bien todos están incluidos en el fichero, proceden de diversas fuentes, lugares, tradiciones... Encontramos muy enriquecedor el uso de juegos de otros lugares que por tradición, cultura y desarrollo han disfrutado de prácticas lúdicas desde hace mucho tiempo. Este es el motivo de que en el fichero se incluyan juegos tradicionales claramente localizados en otras comunidades, y otros a los que difícilmente podemos catalogar según sus orígenes.

Gracias al acelerado desarrollo que están teniendo las Nuevas Tecnologías y a su importante aplicación en el campo de la Enseñanza, no queríamos dejar pasar la oportunidad de incluir un apartado dedicado a los sitios que en Internet nos han parecido más interesantes en relación con los juegos y la actividad física educativa en general. Consideramos que el uso de los recursos informáticos es del todo provechoso tanto para el profesional que obtiene actualización y formación continua, así como para los alumnos, que se benefician de la mejora en calidad del servicio educativo recibido y además desarrollan destrezas y habilidades en el uso de éstos, que les van a permitir un desarrollo más rico de su conocimiento.

Asimismo hemos introducido como material una baraja de cartas con nomenclatura e ilustraciones características de nuestra Comunidad Autónoma, a través de la cual, se podrán realizar una serie de juegos donde trabajar contenidos específicos de Educación Física de forma amena y divertida.

Esperamos que éste trabajo sea de máximo aprovechamiento para todo aquel interesado en la materia.

Definición de juego. Taxonomía

Juego es descrito como una actividad de placer que posee un fin en sí mismo. Es algo maravilloso, universal, no sólo para los niños sino tambiérn para adultos.

El juego es una *actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral* de la persona. En las múltiples definiciones del juego se encuentran razones para argumentar su importancia y relevancia, pero seguro que la razón determinante es el propia experiencia, el bagaje lúdico propio, fruto de una infancia recogida por el juego. No es necesario, por tanto, recurrir a demasiadas citas para poder afirmar que "*jugar es como soñar despierto*" o que "*el placer del juego y la total implicación hacia él, sólo puede recuperarse jugando otra vez*".

El juego en los niños es una forma de realización y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Es, esencialmente, formativo, pues induce a la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales. En gran manera, los adultos son los que procuran los ejemplos culturales que los niños usan para identificarse con su sociedad y consigo mismo.

Durante los dos primeros años de vida, cabe referirse a un *juego incipiente*, resultante de la excitación que se obtiene a través del dominio de las posibilidades motoras, de la experimentación con el mundo del tacto, visión y sonido, y por la posibilidad de causar acontecimiento. Asimismo, aparecen los primeros *juegos de simulación* consistentes en adoptar un comportamiento habitual fuera del contexto que le es propio. Este juego de simulación se transporta a la manipulación de objetos inanimados (muñeca, palo) a los que trata como animados.

En los años escolares, aparecen los *juegos más estructurados*, y esto ocurre a través de los roles gobernados por normas objetivas. En ellas se da la comprensión de aspectos sociales de cooperación y competición. Por medio de las identificaciones con

roles, status, ideas, valores, actitudes y modo de percibir la relación social con otros individuos, los sujetos infantiles van afirmando relativamente su personalidad, mientras también configuran progresivamente una concepción estructurada de su mundo.

A medida que los niños evolucionan en su capacidad motriz y autonomía social inician la práctica de *juegos deportivos* que al comienzo tienen un carácter colectivo.

Los juegos transmitidos por los niños forman parte de la cultura infantil que ha subsistido bajo formas marginales desde las calles, plazas y barrios, hasta actividades recreativas de nuestras escuelas actuales. Esta es una cultura oral y visual, que se ha venido transmitiendo a través de estas mismas generaciones infantiles. Se transmiten mediante el aprendizaje, asociados con la producción de las reglas y el hábito de ver jugar.

A partir de los estudios realizados sobre los juegos infantiles en Extremadura, se puede decir que cuanto más urbana es una población mayor diferenciación existe entre los juegos entre niños y niñas, mientras que a menor densidad demográfica los juegos se hacen menos diferenciados en términos de separación sexual.

Podemos hablar de:

- Juegos cantados, hay dos tipos: Unos derivados de la influencia de la televisión (canciones publicitarias), y otros con cuatro variantes:
  - a) De corro o de rueda.
  - b) De cuerda o comba.
  - c) De fila.
  - d) De pelota.
- Juegos de habilidad y equilibrio corporal.
- Juegos de identificación con "madres".
- Juegos deportivos: Destacan básicamente el fútbol y el baloncesto.
- Juegos de precisión o ensayo de prueba o error eliminatorio.
- Juegos con animales.
- Juegos de guerra: En los que se manifiestan los enfrentamientos entre grupos de niños de barrios vecinos.
- Juegos de salto, equilibrio y resistencia.
- Juegos de creación y adaptación propia. De aventura en los que se busquen meras emociones.

En todo caso el juego infantil es la *manifestación formativa por excelencia*, y la socialización del cuerpo a partir del ejercicio de las habilidades personales y del temperamento.

Juego es un término que se ha tratado desde hace mucho tiempo, asignándose diferentes significados, actualmente se concibe como una actividad recreativa, natural, de incertidumbre sometida o enmarcada en un contexto sociocultural. Posee un conjunto de características generales que son:

a) Actividad espontánea, voluntaria y libre: Debido a que absorbe al niño en su totalidad, éste disfruta sin apenas darse cuenta.
b) Actividad placentera: Porque procura, diversión y capacidad goce mediante signos evidentes de alegría.
c) Implica una participación activa.
d) Comprende una finalidad o fin en sí mismo, no se hace en pos de conseguir o lograr algunas metas.
e) Se opone a la función real.
f) Guarda conexiones sistemáticas con aquello de lo que no es juego.
g) Deseo de ser mayor como motor del juego.
h) Un carácter de ficción, demostrado como tendencia a convertir cada actividad sea cual sea en juego.
i) Es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. Se expresa la persona, se descubre él mismo y al entorno que le rodea.

Todos estos rasgos convergen en el mundo de lo lúdico y en cualquier juego. Hay multitud juegos, en especial los juegos tradicionales y populares, en Educación Física que presentan todas estas propiedades.

Respecto a la clasificación de juegos, consideramos importante conocer varias de ellas. Como ejemplo proporcionamos las siguientes, aunque nos definimos claramente por una basada en su aplicabilidad en las clases de Educación Física.

A. Clasificación I.

- Energético funcionales.
  - Muy activos
  - Activos
  - Intensidad media
  - Intensidad baja

- En función del tipo de movimiento
  - De marcha
  - De carrera
  - De salto
  - De lanzamiento
  - De lucha
  - De equilibrio
  - De coordinación
  - Sensoriales

- En función del efecto a lograr
  - Sensoriales(visuales, auditivos, de orientación)
  - Motores(coordinación, locomoción, equilibrio, lanzamientos)
  - De desarrollo anatómico
  - De desarrollo orgánico
  - Gestuales

- En función de la dificultad
  - Que supongan el dominio del cuerpo
  - Que supongan el dominio de los desplazamientos
  - Que supongan el dominio de un objeto
  - Que supongan relaciones de colaboración-oposición

- En función de la dimensión social
  - Individuales
  - De grupo
  - De equipo

- Organización
  - Simple
  - Codificado
  - Reglamentado

B. CLASIFICACIÓN II.

Diferenciamos aquí dos grandes grupos de juegos:

* Competitivos: aquellos en los que existe competición.
* Cooperativos: juegos sin competición.

- Juegos competitivos: juegos en los que existen uno o varios ganadores y uno o varios perdedores.

- Juegos no competitivos: juegos en los que existen ganadores o perdedores (todos ganan o todos pierden) o juegos en los que no existen ganadores o perdedores (nadie gana y nadie pierde).

- Juegos de cambio de rol: juegos en los que existe una oposición entre los jugadores. La oposición es activa cuando los jugadores persiguen distintos objetivos y las acciones de los unos se oponen a las de los otros; ejemplo un juego de perse-

cución. La oposición es pasiva cuando los jugadores presentan acciones diferentes pero estas no se interfieren; por ejemplo los juegos de comba.

- Juegos de cambio reversible: en los que una persona puede pasar a lo largo del juego, varias veces por el mismo papel.
- Juegos de cambio irreversible: en los que el juego finaliza cuando todos los jugadores adoptan un determinado papel.

• Juegos cooperativos: todos buscan un objetivo común.

- De objetivo cuantificable: objetivo perfectamente definido (con tanteo y sin tanteo).
- De objetivo cualificable: objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos. No puede determinarse si se ha cumplido o no. No existen, por tanto, ni ganadores, ni perdedores (de imitación, de mantener un objeto en movimiento, rítmicos).

C. Nuestra clasificación.

Nuestra clasificación de los juegos ha sido el fruto de un proceso de investigación, que entre otras cosas nos ha permitido fundamentarla en otras. La concretamos para los juegos populares y tradicionales si bien, entendemos que es perfectamente aplicable al resto de los juegos.

Como en la planificación de las sesiones se necesitan parámetros tales como materiales disponibles, espacios con los que se cuenta, organización de la clase, habilidades motrices que nos interese potenciar en cada momento, etc., hemos realizado una tabla de clasificación en la que se pueda localizar fácilmente el factor necesario que ayude al éxito del proceso educativo en Educación Física.

Esta tabla se localizará completa en el anexo II.

Según	podrán ser:		Título del juego
MATERIAL	ESPECÍFICOS	FIJOS	
		MÓVILES	
		TRANSP.	
	INESPECÍFICOS	RECICLADOS	
		OTROS	
LUGAR	INTERIOR	GIMNASIO	
		S. MÚLTIPLES	
		AULA	
	EXTERIOR	PISTA POLIDEP.	
		REC. ESCOLAR	
		EXTERIOR	
ORGANIZACIÓN	INDIVIDUAL		
	PEQUEÑO GRUPO		
	GRAN GRUPO		
HABILIDADES MOTRICES	EQUILIBRIO		
	COORDINACIÓN		
	GIROS		
	LANZAM. Y RECEP.		
	SALTOS		
	DESPLAZAMIENTOS		
	TRANSPOR. Y CONDUCC.		
CUALIDADES FÍSICAS	RESISTENCIA		
	FLEXIBILIDAD		
	VELOCIDAD		
	FUERZA		
MECANISMOS QUE DESARROLLAN	PERCEPCIÓN		
	DECISIÓN		
	EJECUCIÓN		
MOMENTO DE LA SESIÓN	INICIAL		
	PRINCIPAL		
	FINAL		

Definición de juego popular, tradicional y autóctono

Juego tradicional es ante todo juego, y por tanto, se trabajará siguiendo las orientaciones generales de éste gran ámbito de la conducta humana: Conducta lúdica.

El juego, la conducta lúdica, es fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. El juego está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida.

Tradicional proviene de tradición y el diccionario de la Real Academia lo define como: 1.- Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, ritos, costumbres, hechas de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse de las generaciones. 2.- Noticias de un hecho antiguo transmitido de ese modo. 3.- Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo transmitidos de padres a hijos.

Por tanto el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral.

Aunque en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita. Distintas investigadores y estudiosos del juego han empezado a recopilar y analizar la evolución de los diferentes juegos de nuestra cultura, como ahora es nuestro caso.

Hasta hace muy pocos años, y aún ahora, se establecía una diferenciación semántica entre juego tradicional, popular y autóctono.

El primero, juego tradicional, se lo atribuía al juego de los adultos de las clases tradicionalmente consideradas como cultas o aristocráticas, mientras que juego popular aplicaba a los juegos que practicaba el pueblo llano.

Juegos populares, son aquellos juegos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa que no se encuentra exce-

sivamente reglamentados, donde las reglas, si existen, tienen un carácter contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y por tanto, variables y flexibles.

Consideramos que actualmente ésta distinción no tiene sentido y que en definitiva de lo que estamos hablando es de ese juego que se ha venido transmitiendo a lo largo del proceso histórico de cada pueblo.

Otra confusión terminológica que se produce frecuentemente se da entre juego popular y autóctono. Lo autóctono es lo típico, lo personal de un lugar concreto, al igual que manifestamos que un juego es autóctono de una determinada zona cuando es juego propio, no venido de fuera, mientras que el tradicional puede haber llegado desde otro lugar y a partir de ese momento comenzar su proceso de transmisión generacional.

A pesar de los cambios sociales y de los nuevos juguetes industrializados y cada vez más sofisticados, determinados juegos siguen persistiendo en la conducta lúdica de niños y mayores. De pequeño jugamos, vivimos y aprendemos de mayores los volvemos a revivir al enseñarlos a una nueva generación. Por eso, decimos que el juego no tiene edad, y el tradicional menos que ninguno.

Sin embargo y a pesar de lo dicho, el juego tradicional ha estado siendo abandonado en los últimos tiempos por padres e hijos. Los padres cada vez tienen menos tiempo para jugar con sus hijos, y a su vez tampoco tienen ni tiempo ni espacio para poder jugar. De esta manera, todo el patrimonio lúdico de nuestros antepasados está bastante desaprovechado.

Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura, nuestro yo. Crear nuevos juegos, inventar nuevas formas de diversión no es óbice para que se practiquen los juegos populares.

En función de estas múltiples posibilidades que nos ofrecen el juego tradicional, se ha podido constatar experimentalmente que los niños y jóvenes se embarcan en sesiones de juegos tradicionales diversos, llegando a unas relaciones socioafectivas mucho más ricas, si cabe, que en deportes institucionalizados.

Esto es debido a la ambivalencia y carácter paradójico de muchos juegos tradicionales, en los cuales no hay un rol prefijado, sino que éste va cambiando en el transcurso del propio juego. Éstos cambios implican una riqueza de relaciones entre los participantes que nada tienen que ver con las relaciones que se establecen en los deportes.

Por todo ello pretendemos que la escuela recupere el juego tradicional. Considerando al educador como la persona más capacitada del entorno del niño para extraer todas las posibilidades educativas que le ofrecen este tipo de juegos y usar el resto de las situaciones motrices para lograr mayores resultados educativos.

Además queremos destacar el hecho de que en Extremadura, al igual que otras muchas comunidades cercanas, no poseemos demasiada riqueza en estos juegos populares y tradicionales, siendo la mayoría importados de otras zonas, entre las que destacaremos la cornisa Cantábrica, el País Vasco y Navarra, como pueblos muy celosos de su cultura y tradiciones (quizás un motivo que favorece la escasa influencia de otras

culturas pueda ser las dificultades orográficas como medio facilitador en la preservación, en este caso, del juego tradicional). En estas zonas encontramos una gran cantidad y variedad de juegos populares, tradicionales, la mayoría son autóctonos, que actualmente se siguen llevando a cabo, incluso por la población adulta, tomando muchos de ellos el carácter de deporte. Por ello hemos querido añadir en la Unidad Didáctica que acompañamos al final del libro, algunos juegos de estas regiones para que también sean conocidos por nuestros alumnos.

Para conocer la cantidad de juegos y deportes tradicionales de España, presentaremos a continuación la clasificación tipológica de Moreno Palos, C (1992).

JUEGOS Y DEPORTES DE LOCOMOCIÓN

- Carreras y marchas.
- Saltos.
- Equilibrios.
- Otros juegos y deportes de locomoción.

JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTOS A DISTANCIA

- Lanzamiento a mano.
- Lanzamiento con elementos de propulsión.
- Otros juegos y deportes de lanzamientos a distancia.

JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTOS DE PRECISIÓN

- Bolos.
- De discos y monedas.
- De bolas.
- De mazo y bola.
- Otros juegos y deportes con pelota.

JUEGOS Y DEPORTES DE LUCHA

- Lucha.
- Esgrima.
- Otros juegos y deportes de lucha.

JUEGOS Y DEPORTES DE FUERZA

- Levantamiento y transporte de pesos.
- De tracción y empuje.
- Otros juegos y deportes de lucha.

JUEGOS Y DEPORTES NAÚTICOS Y ACUÁTICOS

- Pruebas a nado.
- Regatas a vela.

- Regatas a remo.
- Otros juegos y deportes acuáticos.

JUEGOS Y DEPORTES CON ANIMALES

- Competiciones: Pruebas de valía y adiestramiento.
- Lucha de animales.
- Caza y persecuciones.
- Otros juegos y deportes con animales.

JUEGOS Y DEPORTES DE HABILIDAD EN EL TRABAJO

- Actividades agrícolas.
- Otras actividades laborales.

JUEGOS Y DEPORTES DIVERSOS NO CLASIFICADOS.

Aunque vemos que esta clasificación se aleja bastante de aquellos juegos que se van a desarrollar en el ámbito escolar, por lo que creemos conveniente referirnos a una clasificación más cercana a nuestro entorno como es la que propone García Blanco (1991), enfocada a los juegos tradicionales infantiles:

1 JUEGOS DE LOS PRIMEROS AÑOS.

2 JUEGOS DE CORRER Y COGER:

- De esconder.
- De carrera y persecución:
  - Por equipos.
  - Sin equipos.
  - Varios.

3 JUEGOS DE CORRER Y SALTAR:

- De ir y venir.
- De correr.
- De saltar y montar.

4 JUEGOS DE LANZAR:

- Tánganas y rayuelas.
- Canicas.
- Pelotas.
- Objetivos diversos.

5 JUEGOS DE COMBA:

- De balanceo.
- De comba elevada.

6 JUEGOS DE CORRO:

- Sin mímica.
- Con escenificaciones.
- Con diálogo.
- Varios de corro.

7 JUEGOS DE FILAS.

8 JUEGOS DE CANCIONES.

9 JUEGOS DE FUERZA.

10 JUEGOS VARIOS.

Vinculación con el currículo prescriptivo

A. Juegos tradicionales y L.O.G.S.E.

La *cultura tradicional* también ha entrado de lleno en cuatro áreas del currículo de Educación Primaria y Secundaria, dos de ellas: La Educación Física y la Educación Artística se preocuparán de recuperar todo el patrimonio lúdico y rítmico-musical. En el Bachillerato, el área de Educación Física seguirá ocupándose de la tradición lúdica.

Es pues, la escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados. Y no solamente darlos a conocer, sino respetarlos y revivirlos.

Si en las aulas y en las distintas manifestaciones culturales, el profesorado es capaz de recuperar toda ésta cultura, sirviéndose de sus propios recuerdos, de las aportaciones de los propios alumnos y de los padres y abuelos de éstos, en más o menos poco tiempo habremos recuperado todo ese tiempo perdido.

Vemos por tanto, que la defensa del patrimonio cultural va mucho más allá que el mero conocimiento conceptual del significado de términos como rito, juego o danza. La práctica habitual de esas diversas manifestaciones culturales es lo que va a determinar su uso en el ocio de los ciudadanos.

B. ¿Cómo y desde dónde se puede trabajar el juego tradicional?

Tenemos tres ámbitos para acercarnos al conocimiento del patrimonio lúdico de nuestros pueblos.

1. Valiéndonos de los lugares donde la gente se une con ánimos de convivir, compartir y divertirse. Nos estamos refiriendo a las "*fiestas*". A las fiestas que puede realizar la escuela y la comunidad escolar; invitar a participar a todos los estamentos implícitos en ella: Padres, abuelos, grupos, amigos, etc. O las fiestas que organizan otras instituciones, ayuntamiento, asociaciones culturales, etc. La mayoría de las veces se desaprovechan los momentos de reunión de las gentes, para dar a conocer otras posibilidades de diversión al mismo tiempo de enriquecimiento personal y grupal. Este es uno de los momentos que podemos aprovechar para introducir el juego tradicional. En todos los centros escolares se llevan a cabo algunas celebraciones, esto es una buena ocasión para desarrollar actitudes y hábitos positivos hacia nuestras tradiciones.
2. Otro momento en el que podemos trabajar sobre juego popular y tradicional es formando parte del *programa de un área determinada*, en nuestro caso en el área de Educación Física.
3. En tercer lugar, podemos tratar el juego tradicional en la escuela o fuera de ella como *unidad didáctica interdisciplinar*.

Se pretende a continuación explicitar la relación que existe entre el **juego tradicional** y los elementos del **Currículo oficial** en el Territorio M.E.C. para Educación Primaria y el Primer Ciclo de Educación Secundaria.

C. Con los Objetivos Generales de Área de Educación Física en Primaria.

6. Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad en las actividades competitivas.
7. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora.

D. Con los Contenidos de Primaria.

PRIMER CICLO	
Conceptos	• Juego libre y juego organizado. • Las reglas en el juego organizado y su explicación.

PROCEDIMIENTOS	• Utilización de reglas de juego para la organización de situaciones colectivas de juego (por ejemplo tula, estatuas...) • Práctica de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas, principalmente los desplazamientos. • Práctica de juegos populares y tradicionales cercanos a su ámbito vivencial.
ACTITUDES	• Participación en los juegos propuestos buscando siempre el aspecto recreativo. • Aceptación de los demás en el juego. • Respeto a las normas de juego en los juegos colectivos, ser participativo, cuidar el material... • Aceptar el papel que le corresponde como jugador. • Aceptar las situaciones de juego como un medio de diversión.

SEGUNDO CICLO	
CONCEPTOS	• Conocer diferente tipos de juegos que se practiquen habitualmente en la escuela. • Los factores del juego: el espacio y el movimiento. • Juegos populares y tradicionales que se practiquen en su entorno.
PROCEDIMIENTOS	• Utilización de reglas en juegos colectivos que presenten mayor dificultad en factores de delimitación de espacio de acción. • Práctica de juegos en los que intervengan estrategias de cooperación/oposición. • Aplicación de habilidades básicas en situaciones de juego: utilización de juegos motores. • Práctica de juegos populares y tradicionales de forma usual. • Iniciación a la práctica de juegos de exploración y aventura en el entorno escolar.

ACTITUDES	• Participación en los juegos de forma activa y con interés, independientemente del tipo de juego. • Aceptación de uno mismo y de los otros por encima de su destreza como jugador; respeto a las reglas básicas del juego. • Confianza en las propias posibilidades. • Aceptación dentro del equipo del papel que le corresponde como jugador y la necesidad de cambiar esos roles para que todos experimenten esa situación.

TERCER CICLO	
CONCEPTOS	• Juegos adaptados y de iniciación deportiva. • Reglas básicas de los deportes adaptados y de iniciación deportiva. • Juegos populares y tradicionales. Conocimiento de los más característicos de su región.
PROCEDIMIENTOS	• Práctica de juegos en los que el reglamento presente mayor dificultad en factores de espacio y tiempo de acción. • Práctica de juegos en los que el individuo elabore diferentes estrategias de juego y adopte las mas apropiadas a las circunstancias. • Habilidades básicas de iniciación deportiva en situaciones de juego (desplazamientos, lanzamientos, recepciones...). • Práctica de deportes adaptados mediante modificación de las normas de juego. • Recopilación de información sobre los juegos populares y tradicionales, además de continuar practicándolos de forma habitual. • Práctica de juegos de campo, de exploración y aventura.

ACTITUDES	• Participación en diferentes tipos de juegos considerando su valor funcional o recreativo por encima de los estereotipos. • Sensibilidad y aceptación ante los diferentes niveles de destreza, tanto en sí mismo como en los otros en la práctica de juegos de cualquier tipo. • Respeto al reglamento de los juegos de iniciación deportiva y adaptados. • Aceptación dentro de una organización en equipo, del papel que corresponda desempeñar como jugador, independientemente de su capacidad y habilidad motriz. • Valoración de las posibilidades como equipo y de la participación de cada uno de sus miembros con independencia del resultado obtenido. • Confianza en las propias posibilidades y valoración de las mismas en la elección de las actividades para el empleo del tiempo de ocio y recreo. • Aceptación del reto que supone oponerse a otros en situaciones de juego sin que ello derive en actitudes de rivalidad y menosprecio.

E. Con los Criterios de Evaluación de Primaria.

13. Colaborar activamente el desarrollo de los juegos de grupo, mostrando una actitud de aceptación hacia los demás y de superación de las pequeñas frustraciones que se puedan producir.
14. Respetar las normas establecidas en los juegos reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los mismos.
15. Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades de iniciación deportiva, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo dándoles más importancia que a otros aspectos de la competición.

F. Con las Orientaciones Generales.

El juego es una forma de aprendizaje natural en el alumno. El juego será un crisol en el que se explorará, se cotejará, se modificará y se consolidará la conducta motriz.

El juego es un modo peculiar de enfrentarse a diferentes situaciones en un medio contextualizado, atractivo, motivador y divertido.

G. Con la Metodología.

El modelo de enseñanza-aprendizaje por recepción, una mayor concreción, puede ser el mando directo, no debe suponer la simple construcción de automatismos por un proceso repetitivo y monótono de ejercicios, proceso de yuxtaposición y acumulación que para el alumnado carece de significado.

El modelo de enseñanza-aprendizaje por descubrimiento adquiere mayor significado, ya que se pretende que los alumnos exploren, descubran y crean en sus posibilidades de movimiento, vayan seleccionando por sí mismos, y ayudados por el maestro, resuelvan problemas creados en situaciones reales, jugadas o simuladas, aplicando los movimientos más adecuados a los estímulos perceptivos, previa valoración de sus posibilidades.

H. Con las demás Áreas de Primaria.

Juegos Tradicionales y Autóctonos: En ello, la función primordial es tener un acervo común de juegos que forman parte de un patrimonio cultural. En este punto se puede plantear una relación clara con el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

Juegos en el campo: Estos juegos tienen el objetivo primordial de crear situaciones y medios nuevos y perceptivamente ricos para que los alumnos adapten sus movimientos y conductas motrices. Estos espacios nuevos enriquecen y consolidan los esquemas de las habilidades y destrezas motrices, así como van desarrollando su autonomía y su seguridad.

I. Con los Objetivos Generales de Área de E. F. en Secundaria.

Dentro de los Objetivos Generales del Área nos podemos centrar en el objetivo nº 5.

"Participar con independencia del nivel de destreza alcanzado, en actividades básicas y deportivas desarrollando actitudes de cooperación y respeto, valorando los aspectos de relación que tienen las actividades físicas y reconociendo como valor cultural propio los deportes y juegos autóctonos que le vinculan a su comunidad".

J. Con los Contenidos del Primer Ciclo de Secundaria.

Dentro de los bloques de contenidos que se dan en la E.S.O. nos centramos en el que se dedica a "Juegos y Deportes".

PRIMER CICLO	
CONCEPTOS	• Deportes más habituales en el entorno: normas, reglas y formas de juego. • Recursos disponibles para la práctica deportiva: instalaciones, material, entidades, sociedades, etc. • Los juegos deportivos - recreativos: reglas y materiales. • Fundamentos del entrenamiento deportivo. • Técnica y táctica deportiva. • Las capacidades físicas y las capacidades coordinativas en las actividades deportivas: aspectos cuantitativos y cualitativos de la habilidad motriz. • El deporte como fenómeno cultural y social: aspectos sociológicos, culturales y económicos de las actividades físico-deportivas. • Los juegos y deportes autóctonos.
PROCEDIMIENTOS	• Adquisición y perfeccionamiento de habilidades específicas: formación de esquemas de ejecución. • Utilización de la técnica en la resolución de problemas motores originados en situaciones reales de juego: técnica y táctica individual. • Ajuste de respuestas motrices individuales a la estrategia del grupo: la táctica colectiva. • Práctica de actividades deportivas en competición: individuales y colectivas. • Investigación y práctica de deportes y juegos autóctonos.
ACTITUDES	• Aprecio de la función de integración social que tiene la práctica de las actividades físicas de carácter deportivo-recreativas. • Participación en actividades con independencia del nivel de destreza alcanzado.

ACTITUDES	• Valoración de los efectos que, para las condiciones de salud y calidad de vida, tiene la práctica habitual de actividades deportivas. • Disposición favorable a la autoexigencia y la superación de los propios límites. • Aceptación del reto que supone competir con otros, sin que ello suponga actitudes de rivalidad, entendiendo la oposición como una estrategia de juego y no como una actitud frente a los demás. • Cooperación y aceptación de las funciones atribuidas dentro de una labor de equipo. • Valoración de los juegos y deportes autóctonos como vínculo y parte del patrimonio cultural de la comunidad. • Valoración objetiva de los elementos técnicos, tácticos y plásticos del deportes, independientemente de la persona y/o equipo que los realice.

Referencia a juegos en espacios limitados y condiciones climatológicas adversas

En este trabajo hemos querido incluir y hacer referencia a aquellos juegos que se emplearán en los días cuyas condiciones climatológicas sean adversas, lo que nos permitirá llevar a cabo nuestros planteamientos didácticos sin ninguna alteración. Los juegos con estas características han sido incluidos junto al resto de los juegos recogidos en nuestro fichero, pudiendo adaptar estos para su realización en espacios de interior.

Del mismo modo hemos elaborado una baraja de cartas con claras alusiones a la flora, fauna y aperos de labranza de la vida cotidiana en nuestra región, que utilizaremos para la realización de algunos de los juegos que figuran en el fichero.

Desarrollo y Reglas: Hemos intentado también en este apartado ser lo más rigurosos en la presentación de la información. Procurando modificar sólo lo necesario para que los juegos se puedan entender por quien use las fichas.

Variantes: Seguramente existirán muchas variantes a los juegos que hemos recogido y clasificado que no conozcamos y no hayamos incluido. Pero proponemos que sea el propio maestro quien adapte el juego y la actividad a las condiciones que más le interesen o, a lo peor, a las condiciones que limiten su propia práctica.

Relación con el currículo prescriptivo: Determinamos en este apartado la relación en cuanto a contenidos que el juego en cuestión tiene con el currículo establecido por el M.E.C., especialmente con los Temas Transversales. Pretendiendo así que cuando se trabajen estos juegos se haga desde una perspectiva oficial en la concreción del curriculum del área de Educación Física.

Dibujo: Es un esquema sencillo que matiza si cabe la información que se da sobre el juego.

B. Ordenación de las fichas

La filosofía de nuestro fichero es evidentemente práctica, por ello, una organización cerrada del mismo no es lo más efectivo. Pretendemos que la persona que lo utilice tenga las máximas facilidades para encontrar los juegos que necesite en cada momento y con las características que pretenda.

Van a ser tres las formas de llegar al juego que busquemos.

Primera, y creemos que más práctica la búsqueda por medio de la tabla de clasificación, en la que aparecen todas las características que tienen los juegos y su número de orden general en el fichero. Así podemos encontrar, por ejemplo, todos los que nos desarrollen el aspecto que queramos.

Segunda, por medio del código de control, en el que aparecen aspectos destacados de los juegos y además nos determina el orden de colocación de las fichas en el fichero. Están colocadas siguiendo la forma:

I-IV / PGR / VE / VIV / 01

Primero van colocados todos los juegos que estén relacionados con el bloque de contenidos número uno, luego los relacionados con el bloque dos, tres, cuatro y cinco. Dentro de estos van colocados primeros los que en su organización sean individuales, por parejas, grupos... Dentro de estos los que trabajen la resistencia, fuerza, elasticidad... A su vez dentro de cada apartado anterior irán situados los que pertenezcan al momento de encuentro, vivencia y rescate. Y por último, los juegos que posean características similares en todo lo anterior llevan un número para diferenciarlos.

B.T.	ORG.	CFB-CM	Momento	Nº	Ordenados
I	IND	RE	ENC	01	I/IND/RE/ENC/01 - I/IND/RE/ENC/02, - I/IND/RE/ENC/03
				02	I/IND/RE/VIV/01 - I/IND/RE/VIV/02, - I/IND/RE/VIV/03
		FU		03	I/IND/RE/RES/01 - I/IND/RE/RES/02, - I/IND/RE/RES/03
II	PAR	FL		04	I/IND/FU/ENC/01 ... I/IND/FU/VIV/01 ... I/IND/FU/RES/01...
				05	I/IND/FL/ENC/01 ... I/IND/FL/VIV/01 ... I/IND/FL/RES/01...
III	PGR	VE	VIV	06	I/IND/VE/ENC/01 ... I/IND/VE/VIV/01 ... I/IND/VE/RES/01...
		CO		07	I/IND/CO/ENC/01 ... I/IND/CO/VIV/01 ... I/IND/CO/RES/01...
IV	GGR	AG	RES	08	I/IND/AG/ENC/01 ... I/IND/AG/VIV/01 ... I/IND/AG/RES/01...
				09	I/IND/EQ/ENC/01 ... I/IND/EQ/VIV/01 ... I/IND/EQ/RES/01...
				10	I/IND/CA/ENC/01 ... I/IND/CA/VIV/01 ... I/IND/CA/RES/01...
V	EQU	EQ		11	Y ASÍ CON TODOS LOS ASPECTOS ORDENADOS DE DERECHA A IZQUIERDA Y DE ARRIBA A ABAJO
		CA		12	

Tercera, por los iconos, encontrando aquí aspectos no recogidos en las dos formas anteriores.

Queremos señalar como positivo el número y la fácil disposición de datos e información acerca de los juegos que se presentan en las fichas.

Enlaces interesantes

Queremos proponer una serie de lugares en Internet que nos parecen interesantes para su visita. En ellos vamos a poder intercambiar experiencias, conocer las que se llevan a cabo en otros sitios y que van a aumentar nuestros conocimientos, informarnos sobre las últimas tendencias, solicitar ayuda y asesoramiento a otros profesionales, etc.

A. Revistas digitales

1. Revista ASKESIS

http://www.askesis.es/

Revista de Educación Física en la que encontrar artículos, debates foros de discusión, editoriales, enlaces interesantes...

2. La Revistilla

http://www.geocities.com/la_revistilla/

Versión electrónica de la revista de la Editorial deportiva Pila Teleña que nos proporciona los números atrasados y enlaces a otros servicios de la casa.

3. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte

http://cdeporte.rediris.es/revista/revista.html

En esta página nos encontraremos artículos e investigaciones sobre aspectos relacionados con la actividad física y cómo ésta repercute sobre la salud. Algunos ejemplos de los que se encuentran disponibles actualmente son:

- Vidal Barbier, M."Intensidad de trabajo y frecuencia cardiaca en alumnos de B.U.P." / "Work intensity and heartbeat frequency in B.U.P. pupils"
- González Montesinos, J.L.; Rodríguez Gimeno, J.M.; De la Puente Fra, E. y Díaz García, M.A."Tratamiento de la columna vertebral en la Educación Secundaria Obligatoria. Parte I-Prevención y ejercicios poco recomendables"
- González Montesinos, J.L.; Rodríguez Gimeno, J.M.; De la Puente Fra, E. y Díaz García, M.A ."Tratamiento de la columna vertebral en la Educación Secundaria Obligatoria. Parte II- Ejercicios recomendables"

4. Lecturas, revista digital de Educación Física y Deporte

http://www.efdeportes.com/

Podemos encontrar temas como los siguientes:

Atletismo, Aventura, Baloncesto, Balonmano, Educación Física, Entrenamiento, Especiales, Estudios Sociales, Fútbol, Gestión, Historia, Juegos, Natación, Nutrición, Praxiología, Sicología, Salud y Otros

5. Revista Pídola

http://boj.pntic.mec.es/~jmerch1/RevistaPidola.html

Esta es una revista que edita un grupo de compañeros con la colaboración del CPR de Jaraíz. Es de carácter anual aunque los autores pretenden que se haga trimestral. En ella nos muestran experiencias, inquietudes, reivindicaciones, etc. Actualmente la envían a todos los Centros de la comarca y a los CPR de la provincia.

En su página web están disponibles los números 0, 1 y 2.

6. La Educación Física a debate

http://www.educa.rcanaria.es/usr/tdote/index.html

"Este sitio web está pensado y creado como lugar de encuentro y debate de los compañeros y compañeras de la Educación Física en particular y de la Educación en general.

También pretende, ambición suprema, que sirva a los compañeros y compañeras del área para que su trabajo sea mejor cada día [...]". Álvaro Martín.

7. Ef On line.com

http://www.efonline.com/

En este sitio vamos a encontrar contenidos tales como los siguientes:

- Juegos Tradicionales Andaluces
- Artículos
- Historia Olímpica
- Deporte Paralímpico
- Unidades Didácticas (juegos y deportes alternativos, fútbol, voleibol...)
- Programación de secundaria
- Etc

8. Revista SIRC

http://www.sirc.ca/revista/

Revista internacional de Educación Física.

9. Revista de Cultura Deportiva Dalter

http://www.dalter.com/front/esp/indexrevista.htm

La conocida marca de equipamientos deportivos también aporta su lugar en la red.

B. Organismos y asociaciones

1. Servicio de EF de la Universidad de Granada

http://servidef.ugr.es/

Novedades, motor de búsquedas, enlaces interesantes...

2. Instituto Andaluz del Deporte

http://www.uida.es/

Pagina institucional, presenta contenidos como: información sobre el deporte andaluz, documentación deportiva y novedades.

3. Asociación Cultural Promotora de los Juegos Tradicionales Gallegos

http://members.es.tripod.de/casbe98/

OS NOSOS XOGOS. Así titulan la página que actualmente solicita información sobre el juego de la Billarda. (en nuestro fichero "La Villarda" nº 34).

4. Manifiesto Internacional de la Educación Física

http://www.galiciarural.com/manifiesto_mundial_de_educacion.htm

"La Federación Internacional de Educación Física (FIEP), fundada en 1923, como el más antiguo organismo internacional que trata de la Educación Física, ha sido el palco principal del debate sobre la Educación Física en el mundo desde su fundación. La propia evolución de la discusión internacional sobre la Educación Física hizo que la FIEP muchas veces mudase sus caminos" (Manoel Tubino).

Desde esta página obtenemos una idea de lo la Federación propone como bases fundamentales de la Educación Física: Derecho de todos a la Educación Física, Concepto de Educación Física, etc.

5. Centro de Investigación y Capacitación en Recreación

http://www.chasque.apc.org/mancha

Presentan seminarios, cursos, presentaciones de libros, encuentros, artículos publicados, etc.

6. Portal del Balonmano

http://www.todohandball.com/

¡¡ TE VAMOS A PERMITIR !! Fallar en los pases...Errar un gol imposible...Perder en la marca. En definitiva equivocarte.

Permítenos equivocarnos también a nosotros, que al igual que tu, no quisiéramos hacerlo.

Eso sí... NO NOS PERMITAMOS que los empujones, manotazos, gestos antideportivos NOS ARRUINEN EL JUEGO porque.... ¡¡ EL BUEN DEPORTE ESTA EN TUS MANOS !!

Con estas frases de presentación, ya nos podemos hacer una idea de la filosofía que pretenden transmitir desde esta página.

7. Associació Amics de la Baldufa

http://www.terra.es/personal2/fercar/webesp.htm

Son una asociación cuya afición principal es el tiro de peonza (baldufa). Tienen una revista a la que podemos acceder desde esta página.

8. Grupo Flic-Flac

http://www4.tecnobyte.com/flicflac/

Es un grupo de profesores, ex asesores de CPR que llevan funcionando desde el año 90. Conocidos en toda la Comunidad Valenciana, imparten cursos de todo tipo: reciclaje del profesorado, de especialización etc. Sus publicaciones versan sobre la Actividad Física y la Salud y al Acrogimnasia.

9. Juegos y Deportes en Bizkaia

http://www.bizkaia.net/bizkaia/castellano/ca_home.htm

Nos explican deportes de salón, deportes de influencia campestre, deportes con animales y otros.

La característica más llamativa de los deportes tradicionales en el País Vasco es la relación existente entre trabajo, juego y fiesta. Se puede decir que el deporte vasco supone la superación de los trabajos habituales.

Es curioso ver como en la mayor parte de las fiestas populares se celebran manifestaciones deportivas. Son verdaderos juegos que se sirven de los elementos típicos que se utilizan en el trabajo diario, especialmente el trabajo agrícola, donde se conjugan la fuerza, la habilidad y la destreza. También es curioso como, en mayor medida que en otras sociedades, la apuesta juega un papel importante en las competiciones deportivas.

En esta página van a dividir los deportes tradicionales en deportes según su lugar de práctica: de salón, de campo, utilizando animales o de mar.

C. Páginas personales

1. Yiyoweb - web de Educación Física

http://sauce.pntic.mec.es/~mbelli1/index.htm

Esta página está gestionada por un profesional de la educación, Manuel Bellido, dedicado desde hace tiempo a la mejora que del concepto de Educación Física tiene la comunidad educativa. Ha trabajado como profesor de EF y actualmente es asesor de Educación Física y Nuevas Tecnologías en el CPR de Navalmoral.

La página contiene los siguientes contenidos y enlaces:

- Revista Pídola, referida anteriormente
- Enlaces
- Cuentacuentos
- Juegos
- Experiencias
- No sexismo
- El autor
- SMR. Pretende ser un grupo de maestros que sientan la educación de una forma responsable y como tal trabajen para la mejora de la misma. Quiere ser un grupo libre, participativo, comunicativo e independiente.
- Proyecto Curricular
- Programaciones
- Unidades Didácticas
- Artículos
- Juegos

2. La Página de l@s Profesor@s de Educación Física

http://sauce.pntic.mec.es/~avalle1/index.htm

Sitio muy sugerente que ha realizado César Vallejo Martín-Albo y que ofrece información sobre programaciones, trabajos interesantes, publicaciones, reglamentos, legislación, herramientas (para movernos por la red), enlaces y correo electrónico para ponernos en contacto con él.

Su carta de presentación es la siguiente:

> Con esta página pretendo ofrecer a los docentes los recursos que, a diario, deben ser empleados para realizar una práctica más moderna. Después de algunos meses de trabajo y búsqueda, he podido elaborar estos materiales que, considero, pueden ser de gran valor.
>
> Pretendo que esta página sea actualizada quincenalmente, en algunos aspectos, y mensualmente, en otros, siguiendo el ritmo que mi trabajo como profesor de Educación física, me puede permitir

3. Juegos para la cooperación y la paz

http://www.ctv.es/USERS/avicent/index.htm

Realizada por el profesor Antonio Vicent y basada en varias publicaciones, presenta una muy atractiva batería de juegos para su uso docente entre los que se hallan los siguientes tipos de juegos: de presentación, conocimiento, afirmación, confianza, comunicación cooperación, resolución de conflictos, distensión y de paracaídas.

4. Profesor Javier Ferrari

http://www.rugbyinfantil.org.ar/

La primera página especializada en Rugby Infantil

Propuesta de una unidad didáctica innovadora

Nuestra unidad didáctica, como el resto del trabajo, pretende ser una orientación de lo que se podrá trabajar con alumnos dentro de un entorno escolar normalizado, y siempre sujeta a los cambios, modificaciones y adaptaciones que cada docente considere realizar en ella para mejorarla y completarla para su práctica.

Como tiene cuerpo propio, e intención por nuestra parte de que sea usada, la hemos adjuntado en el Anexo V para que se pueda separar fácilmente del resto del trabajo

Conclusiones

Después del trabajo de investigación que nos ha permitido descubrir y conocer muchos aspectos de nuestra cultura popular y tradicional, y cuyo resultado ha sido la elaboración de este fichero, nos ha sido grato constatar el *alto grado de aceptación* que tienen las actividades descritas en el presente trabajo, no sólo entre nuestros alumnos sino también entre los profesionales de la materia así como entre los adultos de nuestro ámbito de trabajo escolar.

Somos conscientes del largo camino que queda por recorrer. Son muchos los contenidos que quedan todavía por descubrir en la *cultura popular* de nuestro entorno. Favorecer su conocimiento facilitaría nuestra labor docente en el desarrollo del curriculum y a la vez ampliaría la cultura sobre nuestro patrimonio folklórico y lúdico.

Estamos convencidos de la potencialidad educativa que tienen los juegos. Por ello animamos a todos los profesionales relacionados con la Educación en general y con la Educación Física en particular, a que los usen para buscar la consecución de sus objetivos curriculares.

Bibliografía

- CONTRERAS SANZ F. (1998). "... TA Y UNA CON PAN Y ACEITUNA Juegos y otras distracciones infantiles" Editorial Publisher. División editorial. Navalmoral de la Mata (Cáceres).
- FLOSDORF, P. Y RIEDER HERMAIN. (1975): "Deportes y Juegos en grupo". Editorial Kapelusz. Buenos Aires.
- GARCÍA BLANCO, T. (1991): "Para jugar como jugábamos" Diputación de Salamanca. Salamanca.
- GARCÍA FOGEDA, M. (1987): "El juego predeportivo en la educación física y el Deporte". Editorial Pila Teleña. Madrid.
- GRUPO DE TRABAJO DE EDUCACIÓN FÍSICA. (1996): "Juegos y deportes asturianos en la educación". Unidad Didáctica "Los bolos". Ed. CPR de Langreo.
- GRUPO DE TRABAJO "LA PICA". (1997): "Juegos populares extremeños". ED. Public. Didac 5. CPR de Badajoz.
- MORENO CISNEROS, C. (1989): "Juegos infantiles de Andorra". Universidad Popular de Andorra.
- MORENO PALOS, C. Y OTROS. (1993): "Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España". Editorial Gymnos. Madrid.
- MORENO PALOS, C. (1992): "Juegos y deportes tradicionales en España". Editorial Gymnos. Madrid.
- NOVO VILLAVERDE, M. Y OTROS. (1988): "Juegos de Educación Ambiental". Editorial Materiales CENEAN.
- PÉREZ C., FERRANDO V. (1980): "El juego aplicado a la educación". Biblioteca de Pscilogía y Educación. Ed. Cincel - Kapelusz. Madrid.
- REVISTA PEDAGÓGICA "AULA" Nº 44. (1995).

- SEMINARIO DE EDUCACIÓN FÍSICA. "Juegos de ayer... para hoy". Ed. CPR de Calatayud.
- VV. AA. (1992) Cajas Rojas. Área de Educación Física. Ministerio de Educación y Ciencia.
- VV. AA. (1992) Diseño Curricular Base. Ministerio de Educación y Ciencia.
- VV. AA. (1992) Enciclopedia Extremadura. Editorial Salvat. Madrid.
- VV. AA. (1995): "Ejercicios de educación física en Educación Primaria". Editorial Escuela Española. Madrid.

Anexos

A. ANEXO I. Modelo de fichas de recopilación

- Ficha para el profesor
- Ficha para el alumno

B. ANEXO II. Tablas de clasificación

- Tablas de clasificación
- Plantilla para la ampliación

C. ANEXO III. Índice alfabético de los juegos

D. ANEXO IV. Fichero de juegos

E. ANEXO V. Propuesta de Unidad Didáctica: "Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos"

- Unidad Didáctica. Teoría
- Unidad Didáctica. Fichas de Sesiones

F. ANEXO VI. Baraja de cartas

ANEXO I
Modelo de fichas para la recopilación

FICHA DE RECOGIDA DE JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Nombre del Juego:

DESCRIPCIÓN:

LUGAR DE DESARROLLO:

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

DURACIÓN:

INTENSIDAD:

GRÁFICO:

REGLAS DEL JUEGO:

VARIANTES:

NOMBRE DEL ALUMNO/A:
CURSO:

¿Cómo se llama el juego?	
¿Cómo se juega?	
¿Dónde se juega?	
¿Con qué material se juega?	
¿Cuántos pueden jugar?	
¿Cuánto dura el juego?	
¿Cuáles son las reglas?	
¿Se pueda jugar de otra manera?	
Nombre:	Curso:

ANEXO II
Tablas de clasificación

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS POPULARES

Según	podrán ser		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MATERIAL	*Específicos*	Fijos										
		Móviles							7			
		Transportables										
	Inespecíficos	Reciclados							7			10
		Otros	1		3		5			8	9	
LUGAR	*Interior*	Gimnasio		2	3	4	5	6				
		Sala Múltiples		2	3	4	5	6				
		Aula		2	3	4	5					10
	Exterior	Pista Deportiva		2	3	4	5			8	9	
		Recinto Escolar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		Exterior	1	2	3	4	5		7	8	9	
ORGANIZACIÓN	Individual								7	8	9	10
	Pequeño Grupo		1	2	3	4	5			8	9	10
	Gran Grupo					4		6		8		
HABILIDADES MOTRICES	Equilibrio			2	3	4		6		8		10
	Coordinación		1	2	3		5	6	7	8	9	10
	Giros											
	Lanzamientos y Recepciones		1						7		9	10
	Saltos									8		
	Desplazamientos		1		3	4	5	6		8		
	Transportes y Conducciones											
CUALIDADES FÍSICAS	Resistencia									8		
	Flexibilidad		1								9	
	Velocidad					4	5	6		8		
	Fuerza					4			7	8		
MECANISMOS QUE DESARROLLAN	Percepción			2	3	4		6				
	Decisión				3	4		6				10
	Ejecución		1	2	3		5		7	8	9	10
MOMENTO DE LA SESIÓN	Encuentro						5	6				
	Vivencia		1	2		4			7	8	9	
	Rescate				3			6			9	10

Número	Nombre
1	CERROPICU
2	EL TREN CIEGO
3	GALLINITA CIEGA
4	EL REY
5	ROBOCITO
6	UN, DOS, TRES, POLLITO INGLÉS
7	EL MADERO
8	CARRERA DE SACOS
9	A LAS PEONAS
10	PALILLOS PUNTUABLES

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS POPULARES

Según		podrán ser:	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
MATERIAL	*Específicos*	Fijos										
		Móviles						16		18		
		Transportables										
	Inespecíficos	Reciclados		12				16				
		Otros	11	12	13	14	15					
LUGAR	*Interior*	Gimnasio			13	14			17		19	
		Sala Múltiples			13	14						
		Aula			13	14		16		18	19	
	Exterior	Pista Deportiva										20
		Recinto Escolar	11	12	13		15				19	20
		Exterior	11	12	13		15				19	20
ORGANIZACIÓN		Individual	11	12	13	14	15	16				
		Pequeño Grupo	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		Gran Grupo									19	20
HABILIDADES MOTRICES		Equilibrio		12					17			20
		Coordinación	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		Giros									19	20
		Lanzamientos y Recepciones	11		13	14	15	16		18		
		Saltos										20
		Desplazamientos		12					17		19	20
		Transportes y Conducciones							17			
CUALIDADES FÍSICAS		Resistencia		12					17			20
		Flexibilidad	11					16	17			
		Velocidad									19	
		Fuerza		12					17			
MECANISMOS QUE DESARROLLAN		Percepción			13					18	19	
		Decisión			13					18	19	
		Ejecución	11	12		14	15	16	17	18		20
MOMENTO DE LA SESIÓN		Encuentro	11		13						19	
		Vivencia		12		14			17		19	20
		Rescate	11		13		15	16		18		

Número	Nombre
11	LA OLLA
12	ENSARTAR ANILLAS CON UN PALO
13	LA TERNERA
14	LA RANA
15	A LA RAYA
16	CHAPAS SOBRE LA MESA
17	CARRERAS DE CUADRIGAS
18	A PARED
19	TAPACULO
20	LA MADRE DE LOS PELIGROS

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS POPULARES

Según	podrán ser		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
MATERIAL	*Específicos*	Fijos										
		Móviles					25			28		
		Transportables				24						
	Inespecíficos	Reciclados								28	29	30
		Otros						26		28		30
LUGAR	*Interior*	Gimnasio	21			24	25	26	27	28	29	
		Sala Múltiples	21			24	25		27	28		
		Aula					25	26	27	28		
	Exterior	Pista Deportiva	21		23	24	25		27		29	
		Recinto Escolar	21	22	23	24	25		27		29	30
		Exterior	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
ORGANIZACIÓN	Individual						25			28	29	30
	Pequeño Grupo		21		23							
	Gran Grupo			22		24		26	27			
HABILIDADES MOTRICES	Equilibrio		21				25	26				
	Coordinación			22	23		25		27	28	29	30
	Giros						25					
	Lanzamientos y Recepciones					24				28	29	30
	Saltos											
	Desplazamientos			22	23	24						
	Transportes y Conducciones					24						
CUALIDADES FÍSICAS	Resistencia				23	24						
	Flexibilidad		21	22	23							
	Velocidad				23				27			
	Fuerza											
MECANISMOS QUE DESARROLLAN	Percepción		21	22	23	24		26	27			30
	Decisión				23				27			
	Ejecución		21		23	24	25			28	29	
MOMENTO DE LA SESIÓN	Encuentro		21		23				27			
	Vivencia			22		24	25			28	29	
	Rescate							26	27		29	30

Número	Nombre
21	REY DE LAS ARENAS
22	TRES NAVÍOS EN EL MAR
23	LA MURALLA
24	PASE DE AMIGO
25	JULAJÓ
26	PALMADA
27	HILO NEGRO
28	PICHA TU GLOBO
29	LAS PINZAS
30	LA LIMA

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS POPULARES

Según	podrán ser:		31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
MATERIAL	*Específicos*	Fijos										
		Móviles										
		Transportables										
	Inespecíficos	Reciclados			33	34				38	39	
		Otros	31	32	33	34			37	38	39	
LUGAR	*Interior*	Gimnasio	31	32		34		36		38		
		Sala Múltiples	31									
		Aula	31									
	Exterior	Pista Deportiva	31	32		34	35	36		38		40
		Recinto Escolar	31	32		34	35	36	37	38		40
		Exterior	31	32	33	34	35	36		38	39	40
ORGANIZACIÓN	Individual		31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	Pequeño Grupo		31								39	40
	Gran Grupo											
HABILIDADES MOTRICES	Equilibrio											
	Coordinación		31	32	33	34	35		37	38	39	40
	Giros											
	Lanzamientos y Recepciones		31	32	33	34	35		37		39	
	Saltos											40
	Desplazamientos							36				
	Transportes y Conducciones									38	39	
CUALIDADES FÍSICAS	Resistencia							36				40
	Flexibilidad											
	Velocidad								37			
	Fuerza				33	34	35				39	40
MECANISMOS QUE DESARROLLAN	Percepción		31			34	35		37	38		
	Decisión		31	32		34	35	36		38		
	Ejecución			32	33	34	35	36	37		39	40
MOMENTO DE LA SESIÓN	Encuentro							36				
	Vivencia			32	33	34	35		37	38	39	40
	Rescate		31									

Número	Nombre
31	LOS ALFILERES
32	SIETE Y MEDIA
33	TIRACHINAS
34	LA VILLARDA
35	LA CALVA
36	KORRICOLARIS
37	LA CHINITA
38	EL ARO
39	EL PALO
40	LOS OCHO SALTOS

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS POPULARES

Según	podrán ser		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
MATERIAL	*Específicos*	Fijos										
		Móviles					45	46				
		Transportables										
	Inespecíficos	Reciclados										
		Otros	41	42	43			46			49	50
LUGAR	*Interior*	Gimnasio		42	43		45	46		48		50
		Sala Múltiples			43		45				49	50
		Aula			43							50
	Exterior	Pista Deportiva	41		43	44	45			48		50
		Recinto Escolar	41	42	43	44	45	46		48	49	50
		Exterior	41	42	43		45	46	47	48	49	50
ORGANIZACIÓN	Individual		41	42	43					48		50
	Pequeño Grupo			42	43	44	45	46	47		49	50
	Gran Grupo					44						
HABILIDADES MOTRICES	Equilibrio			42		44	45		47			
	Coordinación			42	43	44	45	46	47	48	49	50
	Giros											
	Lanzamientos y Recepciones		41		43	44		46			49	50
	Saltos			42			45		47	48		
	Desplazamientos					44			47			
	Transportes y Conducciones											
CUALIDADES FÍSICAS	Resistencia					44			47			
	Flexibilidad										49	50
	Velocidad					44						
	Fuerza		41	42			45	46	47	48	49	
MECANISMOS QUE DESARROLLAN	Percepción		41	42			45		47			50
	Decisión		41		43	44				48		50
	Ejecución		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
MOMENTO DE LA SESIÓN	Encuentro					44						
	Vivencia		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	Rescate				43							

Número	Nombre
41	HERRÓN
42	TRUQUE
43	RAYUELA
44	LA PESCA
45	SALTO A LA COMBA
46	LA PETANCA
47	LA BORRIQUILLA MANSA
48	SALTARIS
49	SALTOS
50	EL ZOSCO

C L A S I F I C A C I Ó N D E J U E G O S P O P U L A R E S

Según	podrán ser:		51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
MATERIAL	*Específicos*	Fijos										
		Móviles				54			57			60
		Transportables										
	Inespecíficos	Reciclados				54		56			59	
		Otros			53		55			58	59	
LUGAR	*Interior*	Gimnasio		52		54	55		57		59	60
		Sala Múltiples		52								
		Aula		52								
	Exterior	Pista Deportiva	51	52		54	55		57			60
		Recinto Escolar		52	53	54	55	56		58	59	60
		Exterior		52	53	54	55	56	57	58	59	60
ORGANIZACIÓN	Individual						55					
	Pequeño Grupo		51	52	53	54		56	57	58	59	60
	Gran Grupo					54						
HABILIDADES MOTRICES	Equilibrio										59	
	Coordinación				53	54		56	57	58	59	60
	Giros											
	Lanzamientos y Recepciones				53	54		56	57	58		60
	Saltos										59	
	Desplazamientos		51	52	53	54				58		
	Transportes y Conducciones						55					
CUALIDADES FÍSICAS	Resistencia				53					58		
	Flexibilidad				53			56			59	60
	Velocidad		51	52	53	54	55			58	59	
	Fuerza								57	58		
MECANISMOS QUE DESARROLLAN	Percepción		51			54	55		57	58		
	Decisión			52		54	55		57	58		
	Ejecución			52	53	54	55	56	57		59	60
MOMENTO DE LA SESIÓN	Encuentro					54	55					
	Vivencia			52	53	54		56	57	58	59	
	Rescate		51					56				60

Número	Nombre
51	SANGRE
52	LA FRASE
53	LOS GUARRINOS
54	PIN PON MATE
55	RECOGIDA DE MAZORCAS
56	GUÁ CON CHAPAS
57	AL BOLEAO
58	LA GALLETA
59	LA GOMA
60	ATRÉVETE CON LA...

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS POPULARES

Según	podrán ser:		101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
MATERIAL	*Específicos*	Fijos										
		Móviles			103							
		Transportables										
	Inespecíficos	Reciclados	101	102	103							
		Otros			103	104	105	106	107	108	109	110
LUGAR	*Interior*	Gimnasio	101	102	103							
		Sala Múltiples	101	102	103							
		Aula	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
	Exterior	Pista Deportiva	101	102	103							
		Recinto Escolar	101	102	103							
		Exterior	101	102	103							
ORGANIZACIÓN	Individual											
	Pequeño Grupo		101	102	103	104	105	106	107	108	109	
	Gran Grupo					104	105					110
HABILIDADES MOTRICES	Equilibrio											
	Coordinación		101	102	103		105	106	107			
	Giros											
	Lanzamientos y Recepciones			102								
	Saltos											
	Desplazamientos											
	Transportes y Conducciones		101	102								
CUALIDADES FÍSICAS	Resistencia											
	Flexibilidad		101	102								
	Velocidad					104			107			
	Fuerza											
MECANISMOS QUE DESARROLLAN	Percepción								107		109	110
	Decisión		101	102	103	104	105	106	107	108	109	
	Ejecución				103							
MOMENTO DE LA SESIÓN	Encuentro				103			106	107			
	Vivencia		101	102		104	105	106	107	108	109	110
	Rescate		101	102	103	104	105	106	107	108	109	110

Número	Nombre
101	CARRERA CHAPISTA
102	FÚTBOL CHAPA
103	PATACÓN
104	EL RELOJ
105	MENTIROSO
106	ULTI
107	BURRO
108	ESCOBA
109	CUADRADO
110	POLICÍA Y LADRONES

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS POPULARES

Según	... podrán ser:										
MATERIAL	*Específicos*	Fijos									
		Móviles									
		Transportables									
	Inespecíficos	Reciclados									
		Otros									
LUGAR	*Interior*	Gimnasio									
		Sala Múltiples									
		Aula									
	Exterior	Pista Deportiva									
		Recinto Escolar									
		Exterior									
ORGANIZACIÓN	Individual										
	Pequeño Grupo										
	Gran Grupo										
HABILIDADES MOTRICES	Equilibrio										
	Coordinación										
	Giros										
	Lanzamientos y Recepciones										
	Saltos										
	Desplazamientos										
	Transportes y Conducciones										
CUALIDADES FÍSICAS	Resistencia										
	Flexibilidad										
	Velocidad										
	Fuerza										
MECANISMOS QUE DESARROLLAN	Percepción										
	Decisión										
	Ejecución										
MOMENTO DE LA SESIÓN	Encuentro										
	Vivencia										
	Rescate										

Número	Nombre

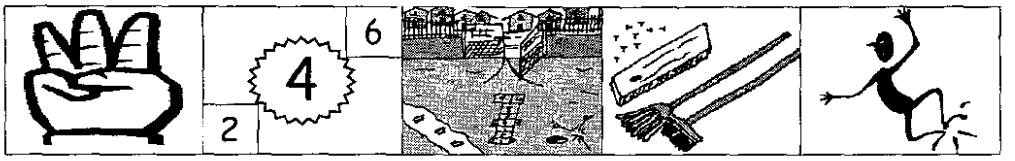
ANEXO III
Índice alfabético

JUEGOS	Nº
A LA RAYA	15
A LA SILLA	93
A LA UNA MI MULA	74
A LA ZORRA Y LOS PERROS	65
A LAS PEONAS	9
A PARED	18
A QUITAR	88
ACHICANDO BALONES	86
ACIERTA Y PEGA	81
AL BOLEAO	57
AL PALO Y AL MOCHO	94
ATRÉVETE CON LA PELOTA	60
BOMBA	80
BRILÉ	84
BURRO	107
CARA Y CRUZ	83
CARRERA CHAPISTA	101
CARRERA DE SACOS	8
CARRERAS DE CUADRIGAS	17
CERROPICU	1
CHAPAS SOBRE LA MESA	16
CHUECA, CHOCA, VILLORTA	69
CORTAHILOS	63
CUADRADO	109
CULO 43	89
EL ARO	38
EL MADERO	7
EL MILANO	92
EL PALO	39
EL PAÑUELO DOBLE	87
EL REENGANCHE	79
EL RELOJ	104
EL REY	4
EL TELÉFONO ESCACHARRAO	99
EL TÍO MARAGATO	100
EL TREN CIEGO	2

ANEXO IV
Fichero de juegos

CERROPICU

I/PGR/FL/VIV/01



Desarrollo

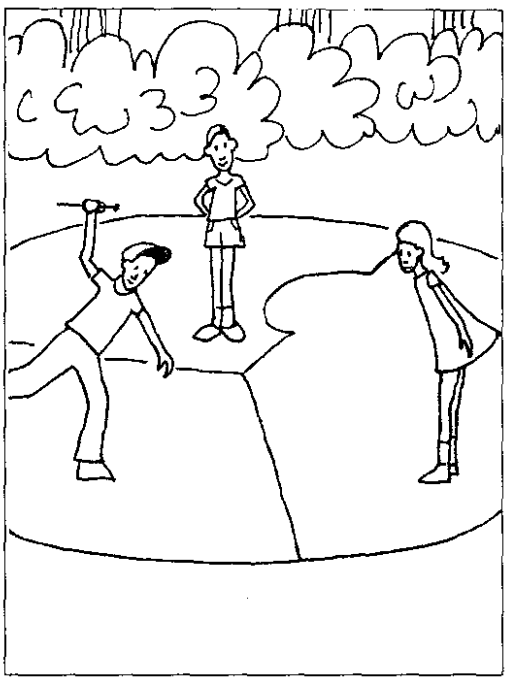
Construimos un círculo en terreno blando. Dentro de él se trazan 2, 3 o 4 partes más o menos iguales. En cada parte se sitúa un jugador que dispone de un clavo. Por turnos, cada uno intentará ganar el terreno a los demás jugadores hasta que todo el círculo sea suyo.

La forma de conseguirlo es la siguiente: uno lanzará el clavo desde su parte hacia otra, teniendo que llegar a alcanzarlo con la mano sin salir de su terreno. Cuando lo coge, traza una circunferencia hacia su zona aumentando así su propiedad.

El juego continua así hasta que un participante consiga todo el círculo.

Reglas

- Si un jugador no clava pierde su turno.
- Si un jugador se desequilibra y pisa fuera del círculo pierde su turno.
- No vale apoyarse en el terreno del compañero.
- Respetar el turno de tirada.
- Se llegará a un acuerdo sobre el número máximo de lanzamientos seguidos.



Variantes

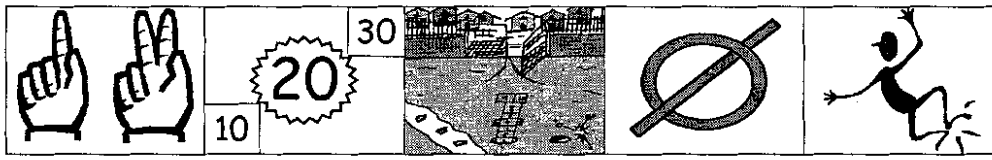
- Cambiar el círculo por otra figura.
- Lanzar con la mano poco habitual.
- Este juego está muy relacionado con "LA GALLETA" nº38.

Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas (Flexibilidad).
Lanzamientos.
Educación para la igualdad.
Educación ambiental.
Educación para el consumo.

EL TREN CIEGO

I/PGR/CO-EQ/VIV/01



Desarrollo

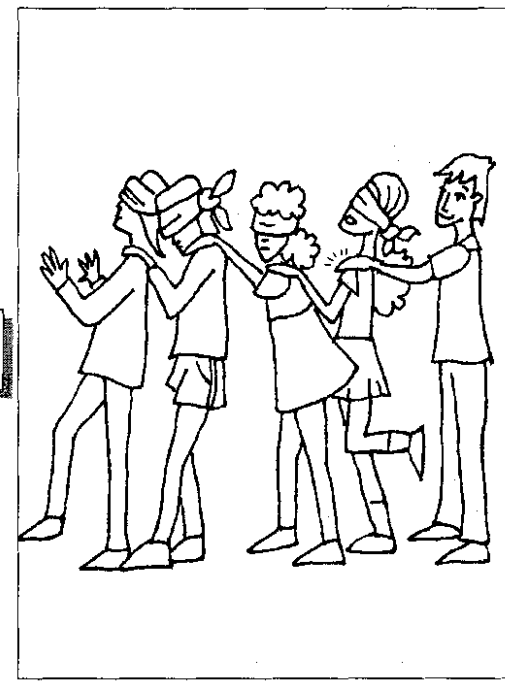
Se harán equipos entre 8-10 participantes, que formarán hileras colocando las manos sobre los hombros del compañero que tengan inmediatamente delante. Todo cierran los ojos menos el último, que debe guiar el tren mediante presiones en los hombros del que le precede, señal que este transmite al anterior, y así hasta el primero.

Reglas

- No abrir los ojos.
- Concentrarse bien en las presiones y que éstas no sean demasiado fuertes.
- Que la transmisión sea lo más rápida posible.

Variantes

- Cambiando las formas de transmisión de indicaciones al precedente.

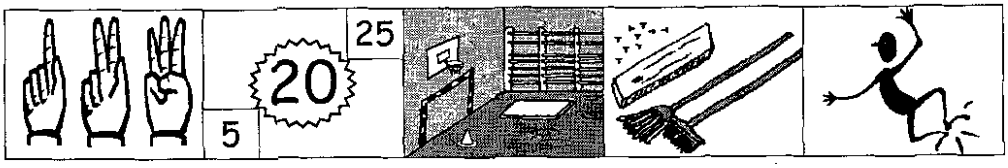


Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacial.
Equilibrio corporal.
Educación para la igualdad.
Educación vial.

GALLINITA CIEGA

I/PGR/CO-EQ/RES/01



Desarrollo

Se pueden hacer grupos de alumnos de 8-10 componentes colocados en forma circular. A uno de cada grupo se le tapan los ojos con un pañuelo y éste tendrá que tocar e identificar a un compañero que pasará a ocupar su lugar.

Reglas

- No hablar ni hacer ruidos.
- Cuidar a la gallinita ciega para que no tropiece, sin dejarse identificar.

Variantes

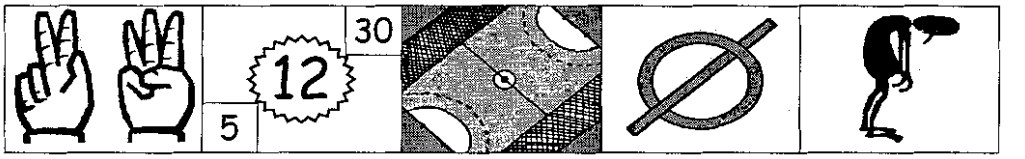
- Organización en gran grupo.
- Tocar todos lo miembros del compañero y adoptar la misma postura con ojos vendados).

Rel. Currículo y T.T.

Percepción Espacial y Corporal.
Educación para la igualdad.

EL REY

I/PGR-GGR/FU/VIV/01



Desarrollo

Se dibuja un círculo en el suelo, y dentro de él se colocan todos los participantes. Cuantos más participantes más grande ha de ser el círculo. A la señal de la madre todos trantan de sacar del círculo al resto, el que se quede el último será el Rey.

Reglas

- Intentamos desplazar a la gente sin agarrar ni golpear.
- Prohibido enfadarse.
- El que haya sido Rey tendrá vida.

Variantes

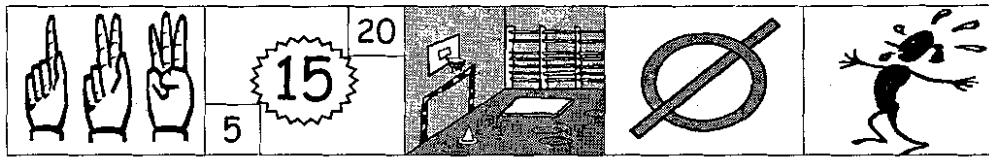
- Jugamos por equipos.
- Empujando con los hombros teniendo las manos detrás.

Rel. Currículo y T.T.

C.F.B.
Equilibrio.
Educación para la igualdad.

ROBOCITO

I/GGR/CO/ENC/01



Desarrollo

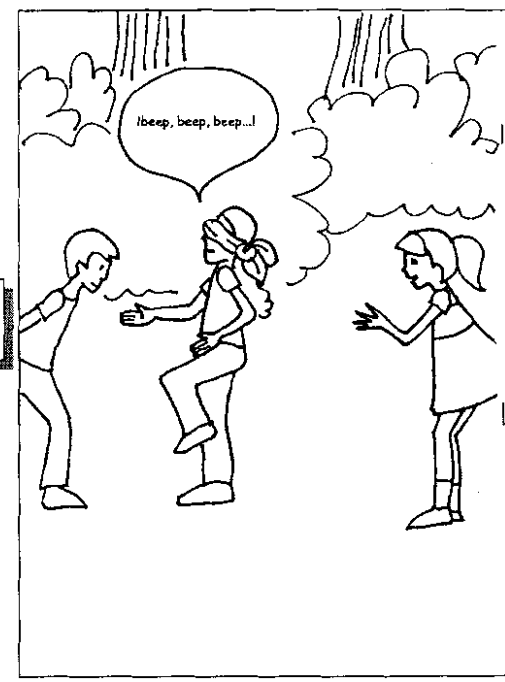
Un niño con los ojos tapados, trata de coger a los demás que le esquivan, cuando toque a uno éste se la queda.

Reglas

- Los que huyen no deben dejarse coger.
- Los que no se la quedan deben emitir continuamente sonidos para poder ser localizados.
- No vale tocar al que se la queda.
- Estar muy pendientes del robocito para que no "se averíe".

Variantes

- El robocito podrá contar con la ayuda de un guía.
- Decir el nombre de quien ha sido cogido.
- Hacer el juego desplazándose de diferentes formas.
- Jugar con más proporción de robocitos.

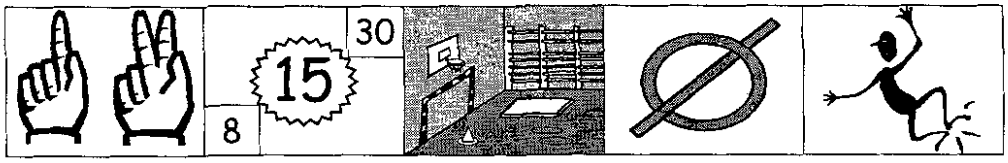


Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal.
Desplazamientos.
Sensaciones propioceptivas y exteroceptivas.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.

UN, DOS,TRES, POLLITO INGLÉS

I/GGR/EQ/RES/01



Desarrollo

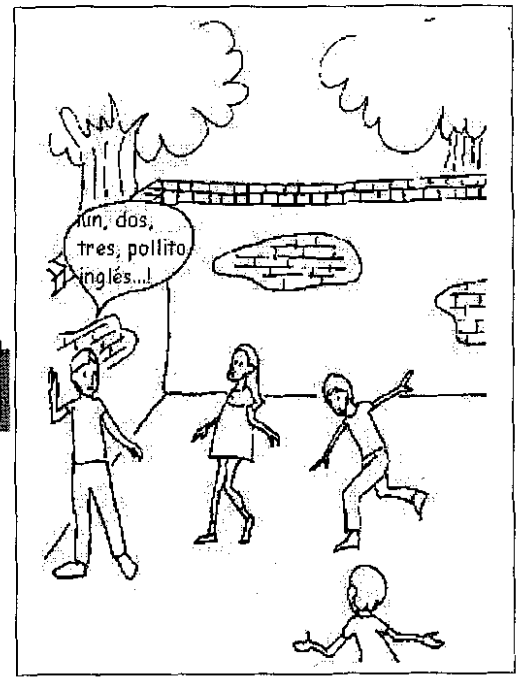
Antes de empezar el juego se designa un jugador que será el contador. Éste se coloca en una pared colindante al terreno de juego, mientras que los demás se retiran al lado opuesto. Para los jugadores el juego consiste en avanzar hacia el "contador" hasta llegar a tocarle, sin que se les vea en movimiento. El "contador" con la espalda vuelta hacia los jugadores contará pausadamente hasta tres, diciendo: "un, dos, tres, pollito inglés sin mover las manos ni los pies"; entonces se vuelve para mirar a los jugadores, y al que vea en movimiento lo manda al lugar de donde partió.

Reglas

- Los jugadores aprovecharán el momento en que el "contador" está vuelto para avanzar.
- Si alguien es descubierto moviéndose empezará de nuevo.
- El contador tiene que decir toda la frase.
- Cuando se llega a tocar al contador, además se dirá una palabra clave (chorizo) que servirá para determinar quién llegó primero en caso de empate.

Variantes

- A los que vea el contador se convertirán en estatuas.
- Usar distintas formas de desplazamientos.
- Adoptar una posición de equilibrio cuando se esté en estático (pata coja, tres apoyos, etc)

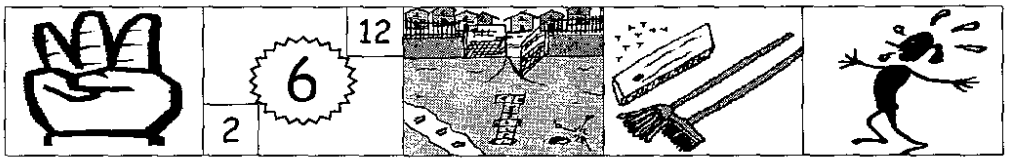


Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal y corporal.
Habilidades y destrezas.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.

EL MADERO

I-II/IND/FU-CO/VIV/01



Desarrollo

El material necesario es un madero en forma de cubo, cuyo peso debe de ser de un kilo aproximadamente. Se traza un círculo de un metro de diámetro, y este espacio será el destinado para el lanzador.

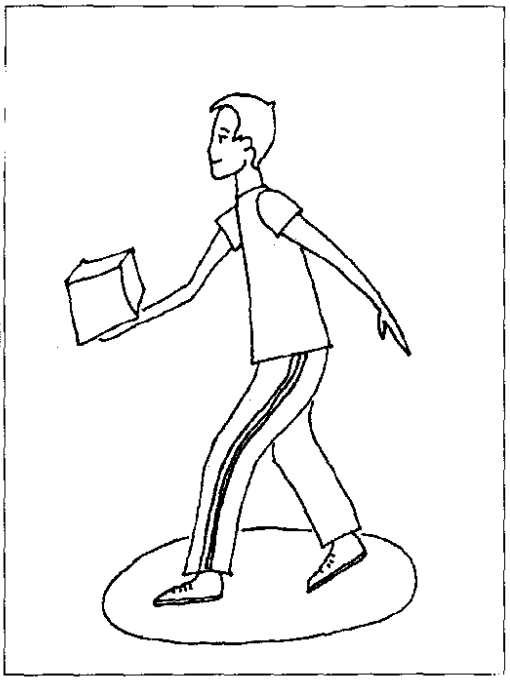
Todos los jugadores lanzarán tres tiros con el madero cuyas distancias se medirán y anotarán; primero lanzan todos una vez, después un segundo turno y luego un tercero. Se premiarán dos marcas: el lanzamiento mayor y la suma de los tres lanzamientos, con objeto de que la regularidad tenga su recompensa.

Reglas

- Pueden jugar todos los jugadores que quieran.
- Quien, al lanzar, se salga del círculo de lanzamiento, se le dará nulo el tiro, sin posibilidad de repetirlo.

Variantes

- Utilizando otros objetos de distintos pesos y formas.
- Con materiales alternativos y/o desechables.

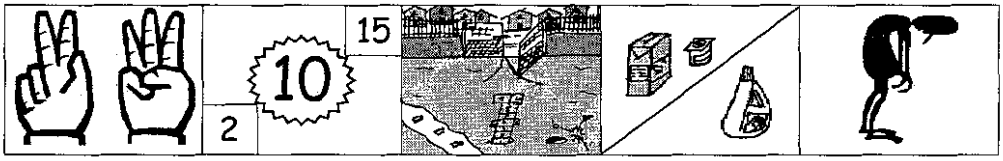


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Cualidades Físicas Básicas.
Educación para el consumo.

CARRERAS DE SACOS

I-II/IND/FU-CO/VIV/02



Desarrollo

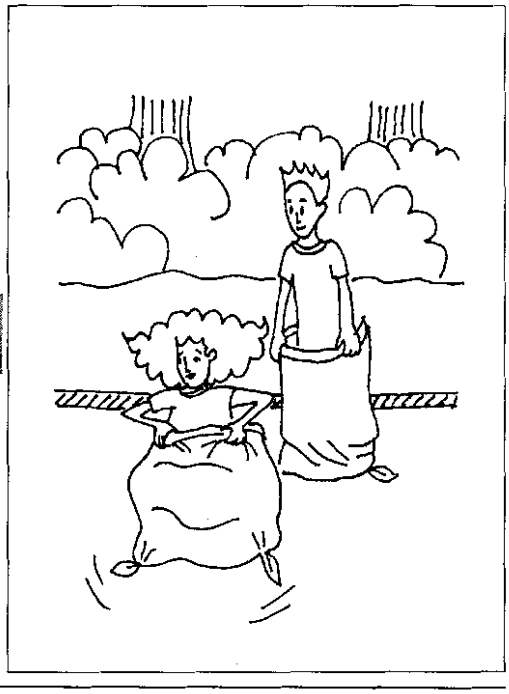
Cada participante metido dentro de un saco deberá recorrer una distancia determinada en el menor tiempo posible.

Reglas

- Avanzar dando saltos.
- No desequilibrar a los demás.

Variantes

- Pueden recorrer la distancia en grupos.
- Hacer circuitos con diferentes trayectorias.
- Diferentes tipos de desplazamientos.

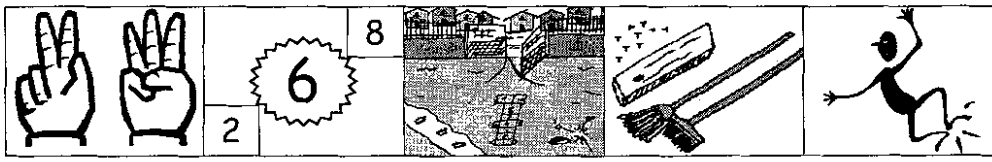


Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físicas Básicas.
Habilidades y destrezas básicas.
Educación para el consumo.

A LAS PEONAS

I-II/IND/CO/VIV/01



Desarrollo

Se pinta un círculo en el suelo, se marca el centro del mismo, y se colocan las peonas (o trompos) de uno de los equipos con las puntas mirando al centro.

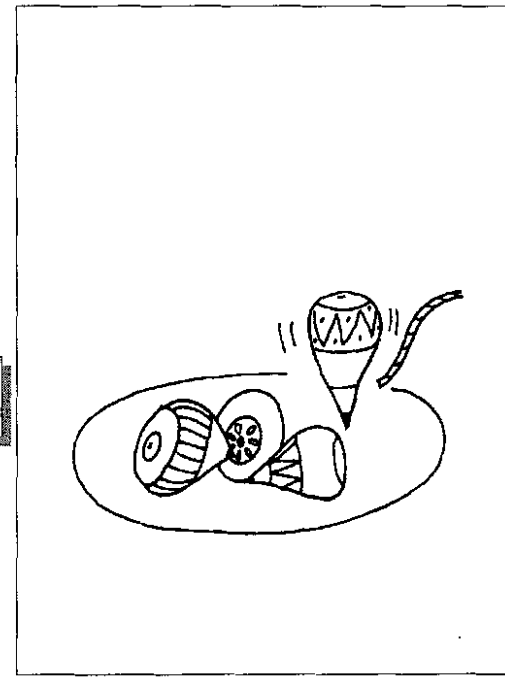
Los jugadores del otro equipo lanzan a bailar sus peonas, uno a uno, intentando sacar las peonas del equipo contrario del círculo, bien de golpe directo al lanzarlas o con la peona bailando en la mano.

Reglas

- Intentarlas sacar con un golpe directo, será válido si al golpear a las peonas la tuya continua bailando.
- Si no es de golpe directo, puedes intentar sacar las peonas con la tuya bailando en la mano.
- Nunca se puede sacar una peona cuando esté parada la nuestra.

Variantes

- Unos ponen las peonas y sólo hay uno que lanza, si consigue sacar las peonas del círculo sigue lanzando, en caso contrario, será él quien ponga su peona en el círculo y lanzará otro.

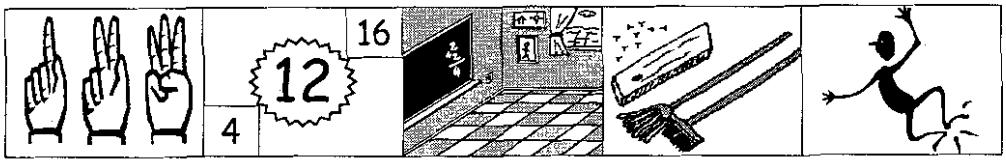


Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Educación para el consumo.

PALILLOS PUNTUABLES

I-II/IND/CO/RES/01



Desarrollo

Necesitamos un manojo de palillos (pueden ser de los sorbetes) cada palillo tiene una cifra y los colocaremos en la palma de la mano.

Se lanzan hacia arriba y recepcionamos el mayor número posible con el dorso de la mano, los demás palillos se recogerán de la superficie donde hayan caído.

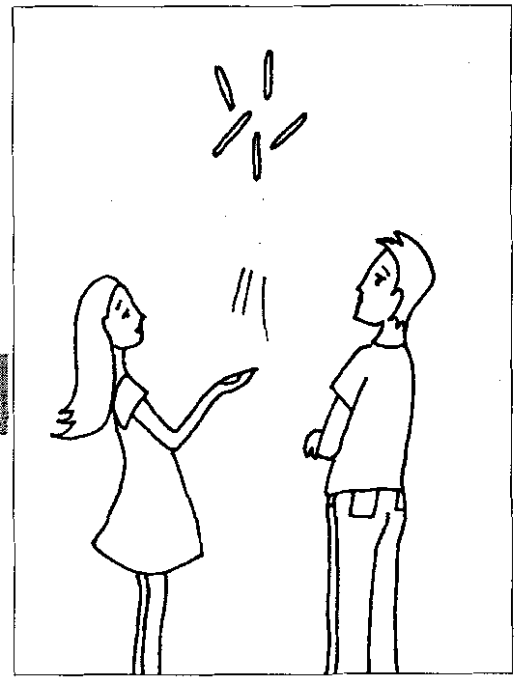
Al final sumamos los puntos obtenidos.

Reglas

- Sólo se podrá usar una mano.

Variantes

- Los palillos pueden ser palos de polo, y el de máxima puntuación puede ser el de un chupa-chups.
- Podemos realizar con la mano poco habitual.
- Podemos lanzar de pie, sentados, a la pata coja, tapándonos uno o los dos ojos, ...

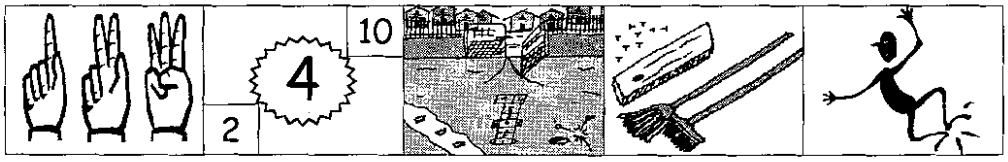


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos y recepciones.
Coordinación Dinámica Segmentaria.
Educación para el consumo.

LA OLLA

I-II/IND-PAR/CO/VIV/01



Desarrollo

Se juega con canicas. Los jugadores lanzan las canicas al "gua" (hoyo) por turnos, y el que más cerca está comienza. Tiene que intentar dar a los demás y al que le dé se introduce en el gua.

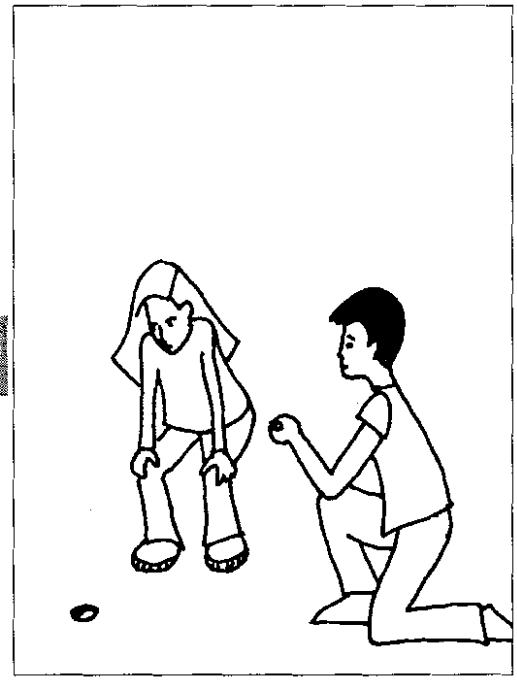
Reglas

-Estar el mayor tiempo posible fuera del gua e intentar meter a los compañeros .

- El último jugador que quede tiene que sacar, por lo menos a uno del gua, en tres intentos. Si no lo consigue se quedará dentro y los demás intentarán comenzar el juego.

Variantes

- Probar a lanzar con la mano no habitual.
- Otra manera de lanzamiento de bolindres.
- Otros juegos con bolindres: "a sacar", "media, cuarta y pie", "a gane", "coco-gua", ...

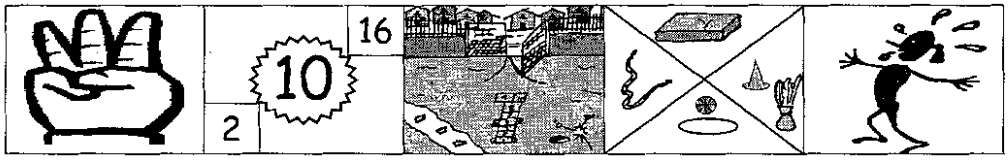


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Coordinación Dinámica Segmentaria.
Flexibilidad.
Educación para el consumo.

ENSARTAR ANILLAS CON UN PALO

I-II/IND-PAR/CO/VIV/02



Desarrollo

El objetivo del juego es introducir, en movimiento, un palo en una anilla que previamente hemos colocado en un sitio determinado, preferiblemente colgada.

El número y lugar de colocación de las anillas lo determinará el grupo que va a participar en el juego.

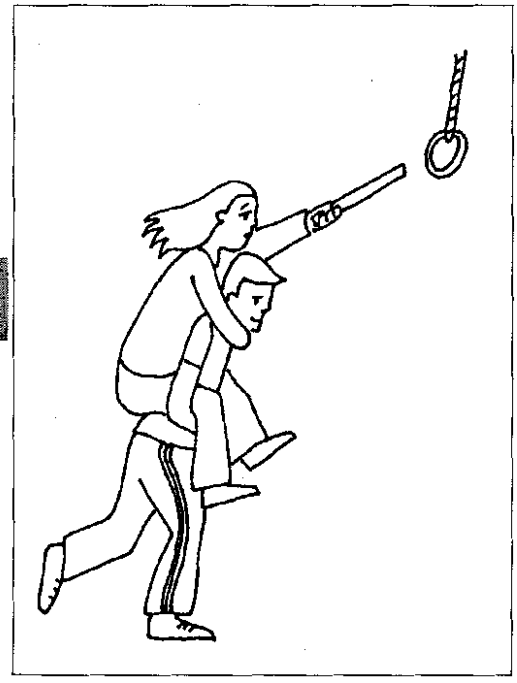
Es bueno situar la anilla a alturas diferentes en las distintas partidas.

Reglas

- No puede agarrarse o sujetarse la anilla.
- El palo se debe introducir al pasar, si no se consigue habrá que pasar otra vez.

Variantes

- Nos podemos desplazar en bicicleta.
- También corriendo o montado "a burro".

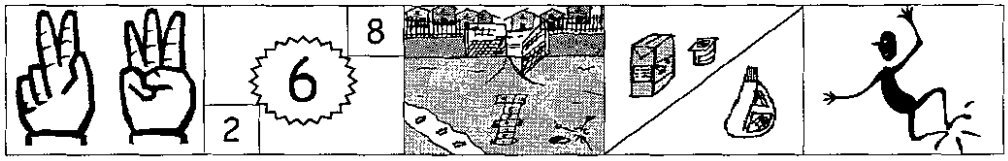


Rel. Currículo y T.T.

Estructuración espacial y coordinación.
Percepción y estructuración espacial.
Educación moral y cívica.
Educación vial.

LA TERNERA

I-II/IND-PGR/CO/RES/01



Desarrollo

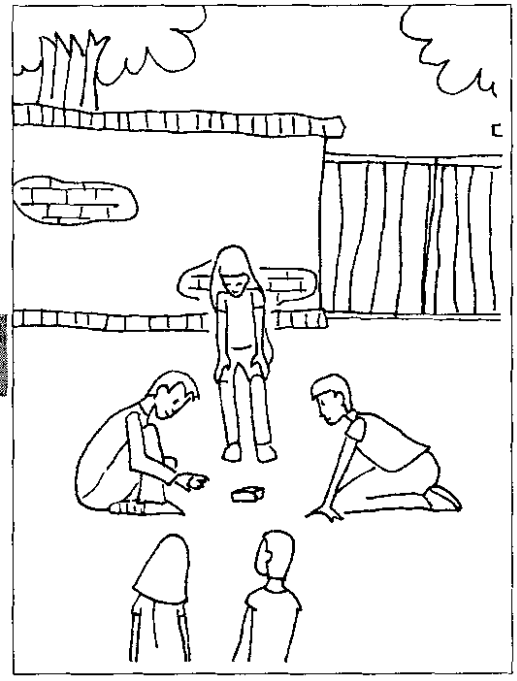
Se distribuye a los participantes en pequeños grupos. El juego consiste en tirar un hueso de ternera que tiene cuatro caras. A cada cara se le asigna un nombre y una función: rey/reina-*el que manda*, verdugo-*el que ejecuta*, pan-*el que recibe los "castigos"* y vino-*el que se libra*.

Reglas

- Cada jugador tira una vez.
- Todos los jugadores deberán estar de acuerdo y acatar las reglas y *castigo* que se determinen.
- Los *castigos* no pueden ser violentos.
- Cada uno espera su turno de tirada.
- Cuando el lanzamiento del hueso sea dudoso se lanza de nuevo.
- Cuando el grupo sea de más de cuatro, sólo se puede repetir el papel de "vino", repitiendo la tirada si sale un papel ya adjudicado.

Variantes

- Hay que ser originales en los *castigos*.
- También podemos jugar con una caja de cerillas en vez de un hueso.

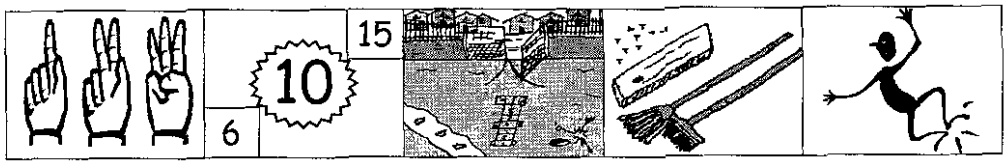


Rel. Currículo y T.T.

Expresión corporal.
Comunicación verbal y no verbal.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.
Educación moral y cívica.
Educación medioambiental.

LA RANA

I-II/IND-PGR/CO/VIV-RES/01



Desarrollo

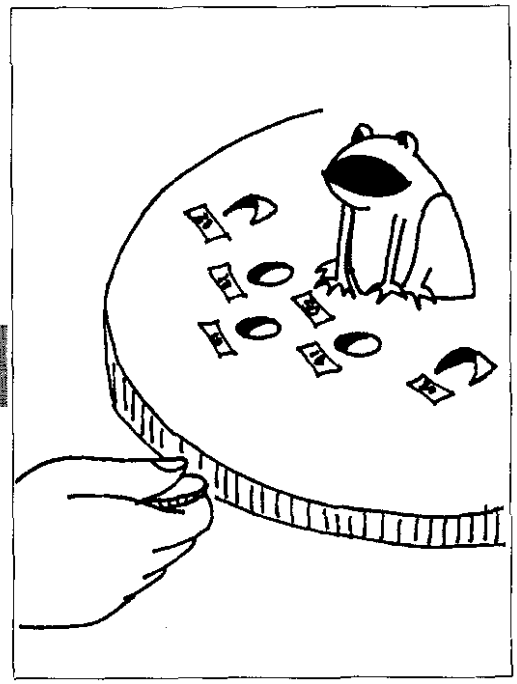
El juego consiste en lanzar desde una determinada distancia una serie de diez lanzamientos con monedas, chapas, etc... Y meter el mayor número posible en la rana y en los agujeros que la acompañan.
Gana quien más mete en las series acordadas.

Reglas

- Hay que tener mucho cuidado con no sobrepasar la línea marcada.

Variantes

- No tiene por qué ser una rana de hierro, podemos fabricarnos algo parecido con latas, bidones de agua, etc.
- Los objetos de lanzamiento pueden ser: bolindres de barro, chapas, habas, etc...

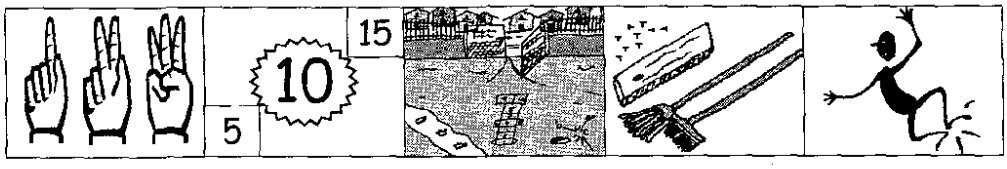


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Coordinación óculo-manual.
Educación para el consumo.

A LA RAYA

I-II/IND-PGR/CO/RES/01



Desarrollo

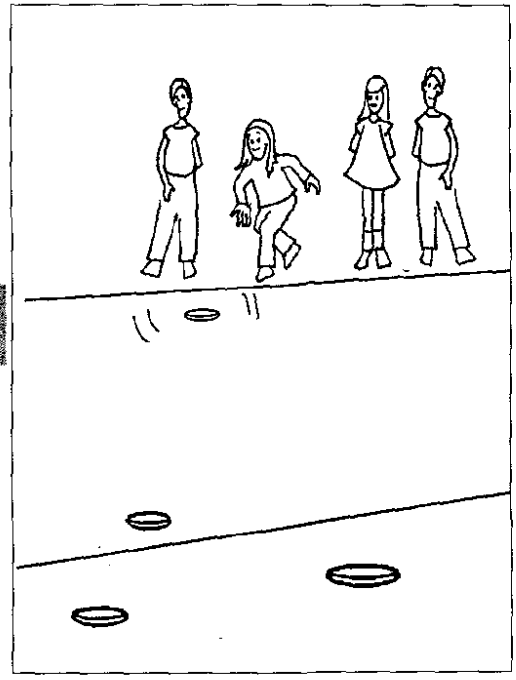
Trazamos dos líneas paralelas entre sí y separadas las dos 6 m. Los alumnos se colocan en una de las rayas y lanzan una moneda con una mano y ojos abiertos, procurando que quede lo más cerca posible de la otra raya.

Reglas

- Puede jugarse en parejas.
- Se les puede asignar puntos a las monedas y a los objetos que lancen.

Variantes

- Lanzar con la otra mano, con los ojos cerrados, etc.
- De espaldas.

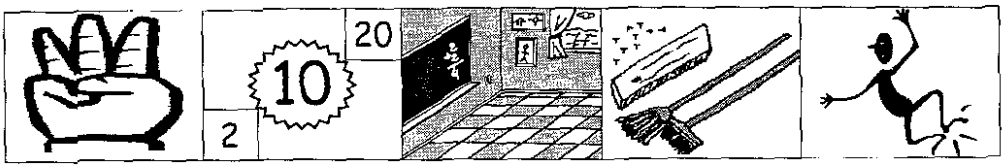


Rel. Currículo y T.T.

Percepción Espacial.
Lanzamientos (de precisión).
Educación para la igualdad.

CHAPAS SOBRE LA MESA

I-II/IND-EQU/CO/RES/01



Desarrollo

Es un juego de lanzamientos de precisión en el que el número de jugadores es ilimitado (grupos de 4 o 5 jugadores; también se puede jugar por equipos).

El material empleado serán de 5 mesas de clase, no muy grandes, las cuales se colocarán en fila a una distancia de tres metros de la línea de lanzamientos. Cada jugador irá provisto de 5 chapas o platillos.

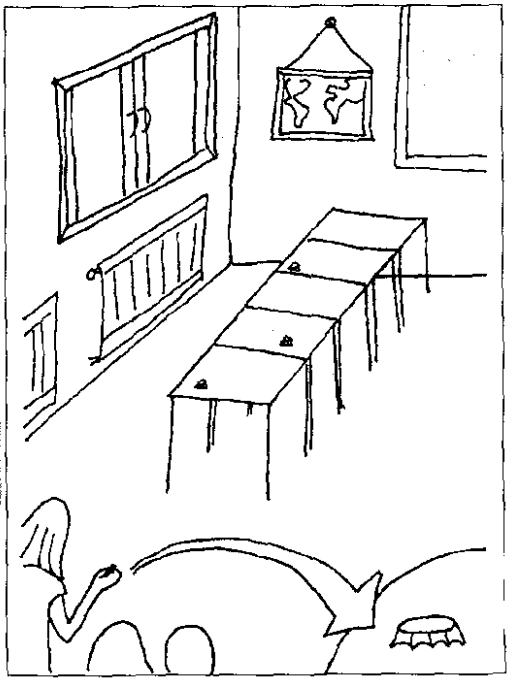
Se trata de que cada jugador lanze sus cinco chapas, debiendo dejar una sobre cada mesa; cada chapa que queda sobre la mesa se le concede un punto.

Reglas

- Es muy importante respetar los turnos.
- El punto de lanzamiento lo delimitan los participantes, por lo que no debe ser traspasado.

Variantes

- Efectuar los lanzamientos con la mano poco habitual.
- Si se hacen varias rondas, después se jugará una final entre los primeros de cada una de ellas.
- Colocar un objeto o referencia e intentar que la chapa caiga en ese punto, o la derribe.

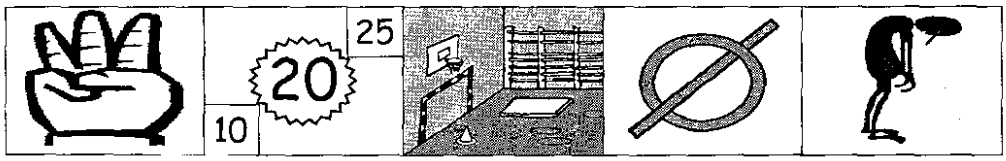


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Educación para el consumo.

CARRERA DE CUADRIGAS

I-II/PGR/FU-EQ/VIV/01



Desarrollo

Grupos de cinco alumnos. Tres de ellos de píe enlazados por los hombros, dos inclinan el tronco e introducen la cabeza a la altura de las caderas de los anteriores. El último sube sobre el tronco de los dos agarrándose con las manos a los extremos. (mirar el dibujo).

Reglas

- Competición entre diferentes equipos (finalizar recorridos).
- La caida implica empezar de nuevo el recorrido.

Variantes

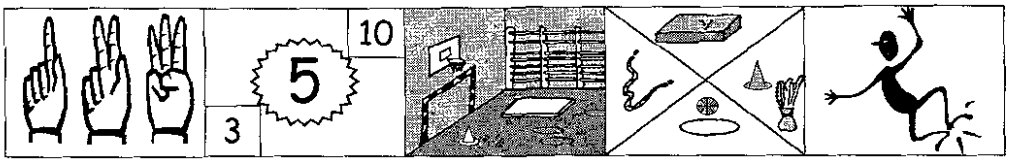
- Inventarse otros formas de desplazamiento entre los componentes.
- Gana la más original, la más segura, la más rápida...

Rel. Currículo y T.T.

C.F.B.
Habilidades Motrices.
Educación para la salud.
Educación para la igualdad.

A PARED

I-II/PGR/CO/RES/01



Desarrollo

El juego consiste en realizar, con una pelota, una serie de golpeos seguidos contra la pared sin que caiga ésta al suelo, y así ir salvando los niveles de dificultad que el grupo previamente ha establecido, por ejemplo:

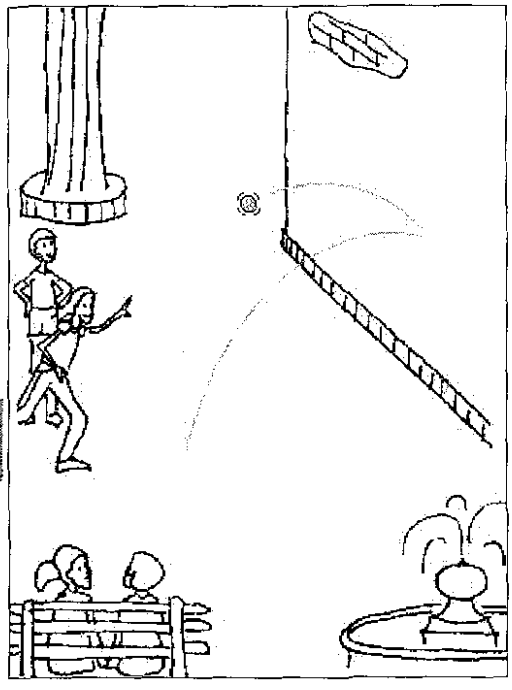
1. Botar contra la pared 10 veces sin que caiga la pelota.
2. Lanzar la pelota contra la pared y antes de volverla a coger dar una palmada.
3. Golpear la pelota contra la pared con la cabeza y recogerla...

Reglas

- No botará la pelota en el suelo.
- Jugar a 10

Variantes

- La dificultad en las acciones de golpeo y recepción pueden quedar abiertas a la creatividad del niño.
- La dificultad de las acciones puede crecer con el aumento de la velocidad en los gestos.

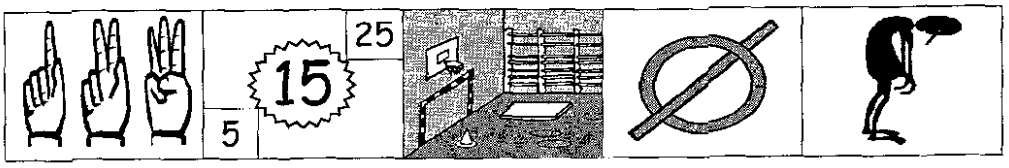


Rel. Currículo y T.T.

Habilidades Motrices Básicas.
Educación para la salud.
Educación para la igualdad.

TAPACULO

I-II/PGR-GGR/VE-CO/ENC-VIV/01



Desarrollo

Se puede jugar en gran y pequeño grupo. Consiste en que no te den toques en el culo apoyándote en una pared.

Reglas

- No dar fuerte.
- No vale "perrito guardián" (quedarse esperando).

Variantes

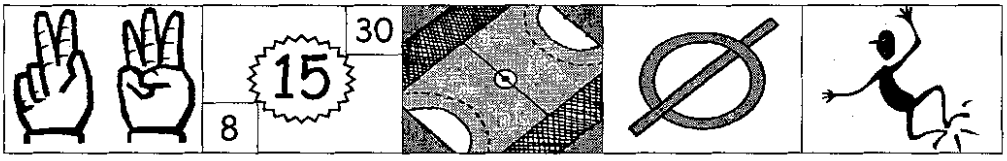
- Hay que dar con el pie, con una pelota, o con un objeto característico o conocido.
- Cambiar las partes del cuerpo donde te han de dar.

Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físcas Básicas.
Agilidad.
Educación para la igualdad.

LA MADRE DE LOS PELIGROS

I-II/PGR-GGR/CO/VIV/01



Desarrollo

A través de las diferentes formas de elección que se citan en el presente fichero saldrán elegidos uno o una que hará las funciones del conductor del juego: "madre". Los demás quedarán colocados en fila detrás de dicha madre. Y realizarán los gestos y movimientos iguales a los ejecutados por ella.

Reglas

- El que no haga los movimientos o gestos iguales pasará al último lugar de la fila.

Variantes

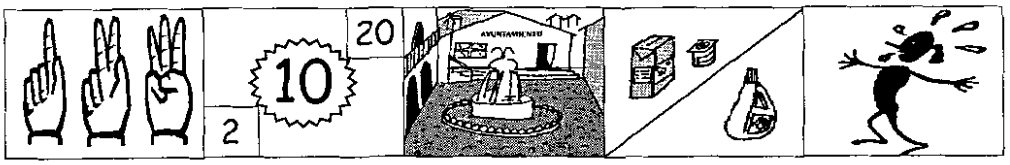
- El profesor podrá proponer a la madre movimientos y gestos donde se realicen diferentes formas de desplazamiento, pasar por lugares y zonas donde tenga que mantener el equilibrio.

Rel. Currículo y T.T.

Percepción y estructuración espacial.
Educación para la igualdad.

REY DE LAS ARENAS

I-II/GGR/RE-FL/ENC/01



Desarrollo

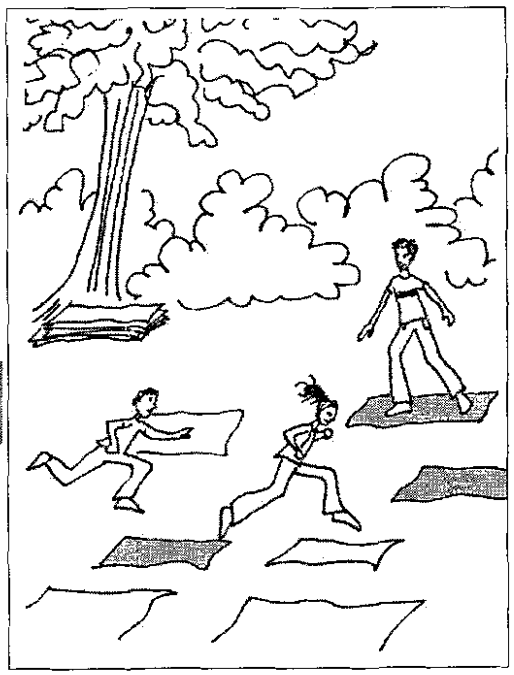
Es un juego de atrape, donde uno se la "queda" y los demás intentan evitar que les cojan. Para ello deben moverse sin pisar "la arena" (suelo). Para poder desplazarse han de pisar sobre el material acordado, por ejemplo el cemento de la pista, el asfalto, bolsas, cartones o cualquier otro material que pueda ponerse por el suelo. Los participantes que son cogidos, tendrán que atrapar al resto de compañeros, uniéndose a los que ya han sido cogidos.

Reglas

- No pisar la arena.
- Si nos cogen nos la quedamos sin protestar...
- Hay que atrapar, no vale sólo tocar.

Variantes

- Colocar distintos tipos de objetos o materiales en los que poder pisar.
- Diferentes formas de desplazarse.
- Cambiando la manera del atrape, con una mano, con dos, tocando, golpeando...



Rel. Currículo y T.T.

Habilidades y destrezas (desplazamientos).
Percepción espacial.
Educación para el consumidor.
Educación ambiental.

TRES NAVÍOS EN EL MAR

I-II/GGR/FL-CO/VIV/01

Desarrollo

Se hacen dos grupos. Se elige el grupo que huye para esconderse y el otro grupo queda contando.
Luego, el grupo que está escondido gritará: "Tres navíos en el mar". Los que contaron responden: "Y otros tres en busca van...".
Cuando los localizan dicen: "Tierra descubierta (y el nombre del niño que ha visto)" y lo lleva a un punto acordado de antemano. Para salvar a los compañeros descubiertos les dan en la palma de la mano y dicen: "Entre tierra pararemos".

Reglas

- Cuando un participante sea descubierto tiene la obligación de colaborar en su traslado al lugar acordado.
- Si pasado un determinado tiempo el equipo perseguidor no logra descubrir al otro, se intercambiarán los papeles.

Variantes

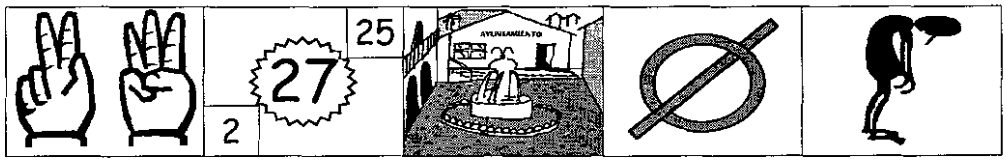
- Hacer pequeños subgrupos para perseguir y esconderse.
- Utilizar distintos tipos de desplazamientos y transportes para llevar a los descubiertos.

Rel. Currículo y T.T.

Percepción corporal.
Percepción espacio-temporal.
Habilidades motrices básicas.
Educación para la igualdad.
Educación moral y cívica.
Educación vial.

LA MURALLA

I-II/GGR/VE-CO/ENC/01



Desarrollo

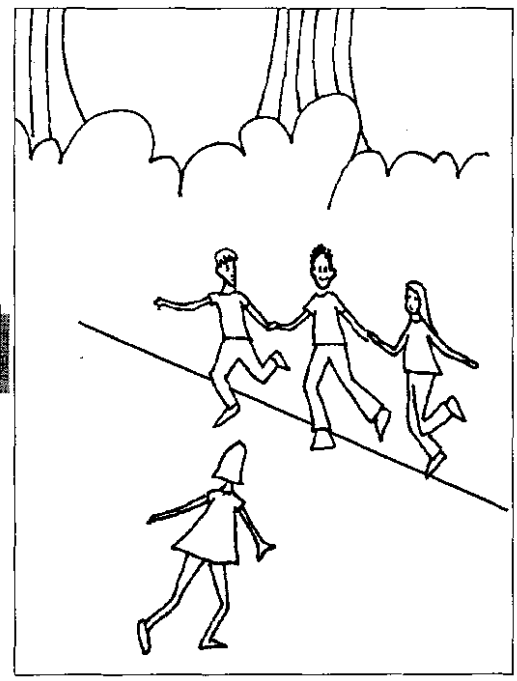
En el terreno de juego haremos dos líneas separadas a suficiente distancia. Elegimos un alumno del grupo que será el que la "ligue"; a la señal del profesor el resto de alumnos intentrá llegar a la otra línea sin ser atrapados por el que la ligue. Los que sean atrapados irán a un lugar señalado formando una *muralla humana* agarrados de las manos, que va cerrando cada vez más el espacio por donde pasar.

Reglas

- La cadena humana no puede moverse.
- No vale soltarse.

Variantes

- Si el juego se alarga, puede permitirse el desplazamiento lateral de la muralla.
- Cuando la muralla sea muy numerosa la podemos dividir en dos y situarlas paralelas.

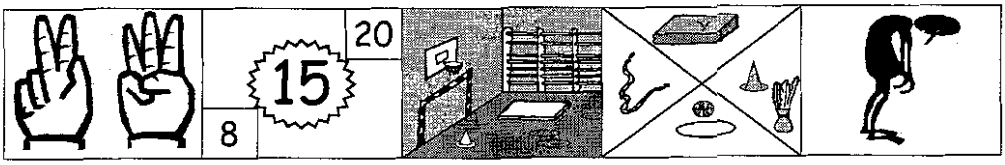


Rel. Currículo y T.T.

C.F.B.
Percepción y estructuración espacio - temporal.
Habilidades Motrices.
Educación para la paz.

PASE DE AMIGO

I-II/GGR/CO/VIV/01



Desarrollo

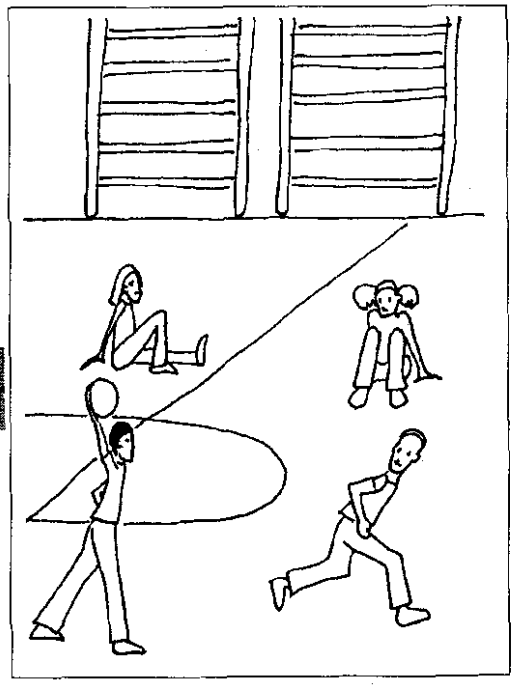
Jugaremos en grupo y con un balón. Uno del grupo coge el balón y trata de dar a los demás sin que el balón bote. Este jugador puede asociarse con un "amigo" pasándole el balón con un bote. Cuando el amigo haga su lanzamiento le devolverá el balón con un bote. Al que golpeen con el balón se sentará en el suelo, pudiéndose salvar si es capaz de coger el balón.
Gana el juego el último que quede de pie.

Reglas

- Para salvarse habrá que estar totalmente sentado, no vale levantarse a por el balón.
- Se pueden usar varios amigos para asociarse con ellos.
- Hay que lanzar evitando zonas sensibles.

Variantes

- Utilizar distintas formas de desplazamientos.
- Recepcionar/lanzar con una sola mano, pie, golpeando...
- Inmovilizar la zona que nos toquen para el resto del juego.
- Jugar con varios balones.

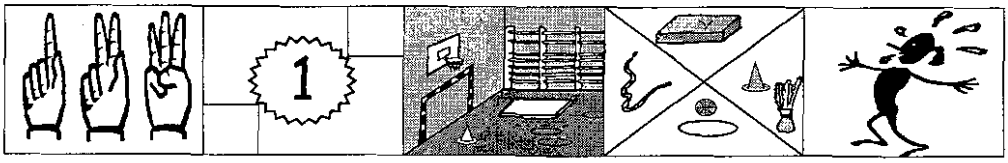


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos y recepciones.
Habilidades y destrezas.
Imagen y percepción corporal.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.

JULAJÓ

I-III/IND/CO-EQ/VIV/01



Desarrollo

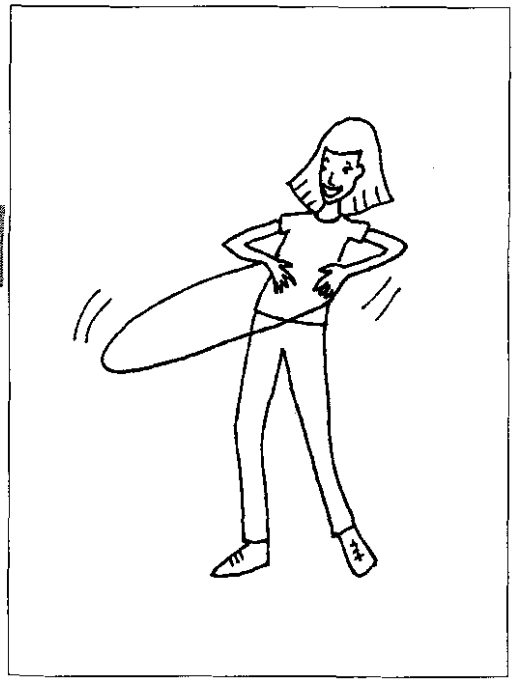
Con un aro que cada niño se lo coloca en la cintura, trata de "bailarlo" o moverlo con movimientos pélvicos hacia delante y hacia atrás, intentando que gire durante el mayor tiempo posible.

Reglas

- Las determinará el grupo que realice el juego.
- Por ejemplo: rotarlo un determinado número de veces, a ver quién logra mayor número de giros, utilizar varios aros...

Variantes

- Bailarlo en otras partes del cuerpo (en el cuello es poco recomendable).
- Realizar desplazamientos bailando el aro, haciendo equilibrios, recorridos, incluso coreografías.

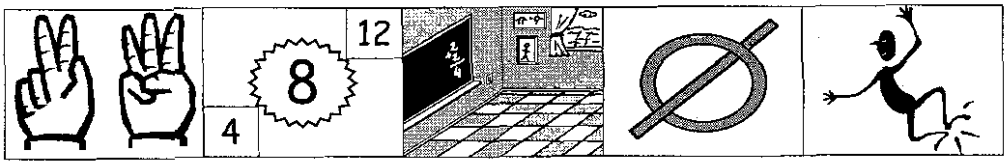


Rel. Currículo y T.T.

Coordinación dinámico general.
Percepción y estructuración espacial y temporal.
Esquema corporal.
Equilibrio, desplazamientos y expresión corporal.
Educación para la igualdad de oportunidades.

PALMADA

I-III/GGR/VE-CO/ENC-RES/01



Desarrollo

El juego se inicia sentados en corro; uno da una palmada y el que está a su derecha da otra. Así sucesivamente. Cuando alguien quiere cambiar de dirección da dos palmadas.

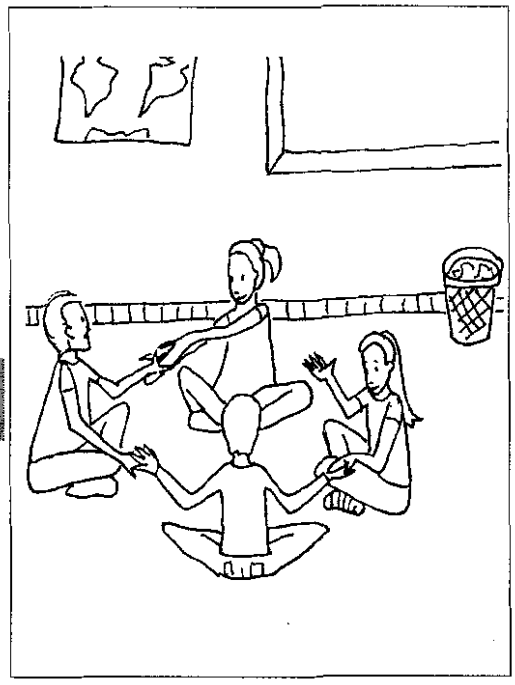
Si uno tarda mucho en dar respuesta, se le adjudica una letra de la palabra "palmada", el primero que la complete pierde.

Reglas

- Si uno se equivoca, va sumando letras de la palabra "palmada", cuando uno la completa queda eliminado.
- No vale hacerse daño dando demasiado fuerte.
- Los cuatro últimos consiguen un vida para juegos futuros.

Variantes

- Utilizar códigos consensuados para cambiar de sentido, hacer algún gesto...
- Cambiar la palabra, según convenga.
- Dando tres palmadas se salta un jugador.
- Jugar con ojos cerrados.



Rel. Currículo y T.T.

Velocidad de reacción.
Coordinación.
Educación para la igualdad.
Educación moral y cívica.

HILO NEGRO

I-V/GGR/EQ/RES/01

Desarrollo

Es un juego de atrape en el que un participante se la queda y el resto corren para no ser atrapados.

Consiste en guiar sin tocar al participante, que está con los ojos tapados o en la oscuridad, por las calles del pueblo intentando no ser cogidos.

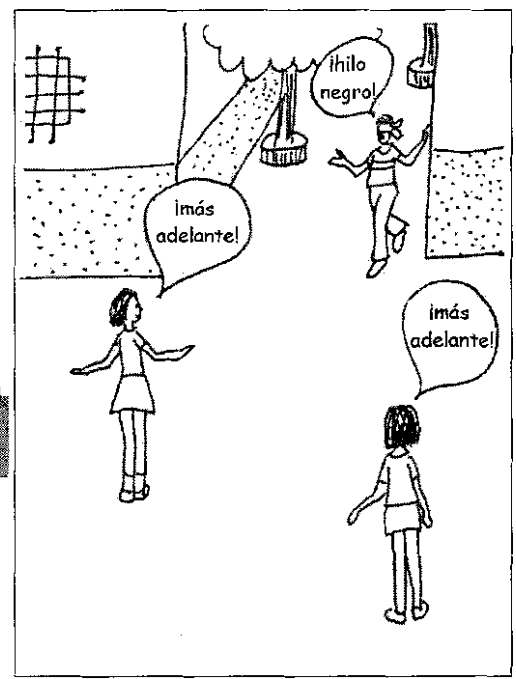
A la voz de -"¡ihiiiiiilooo neeeegrooooooo!!" del que se la queda, los demás participantes responderán -¡¡¡más alaaaaaaaaannte!!, de esta forma éste será guiado por todos hasta que pille a otro.

Reglas

- No tocar al que se la queda.

Variantes

- Si el sitio no es muy extenso guiaremos al que se la queda pero permaneciendo inmóviles.
- Podemos jugar de día tapándole los ojos al que se la queda.
- Se puede introducir a otro compañero más para que atrape.

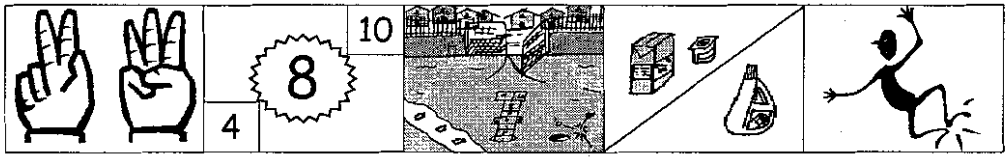


Rel. Currículo y T.T.

Percepción y orientación espacial.
Cuerpo: imagen y percepción.
Educación para la igualdad.

PINCHA TU GLOBO

II/IND/CO/VIV/01



Desarrollo

Es un juego de lanzamientos de precisión. El material necesario es una cuerda unida a dos postes, de la cual se colgarán 15 o 20 globos. Previamente se colocarán en el interior unas notas, en las que figuran los puntos que se consiguen, y luego se hinchan los globos, se atan a la cuerda con un hilo quedando separados entre ellos.

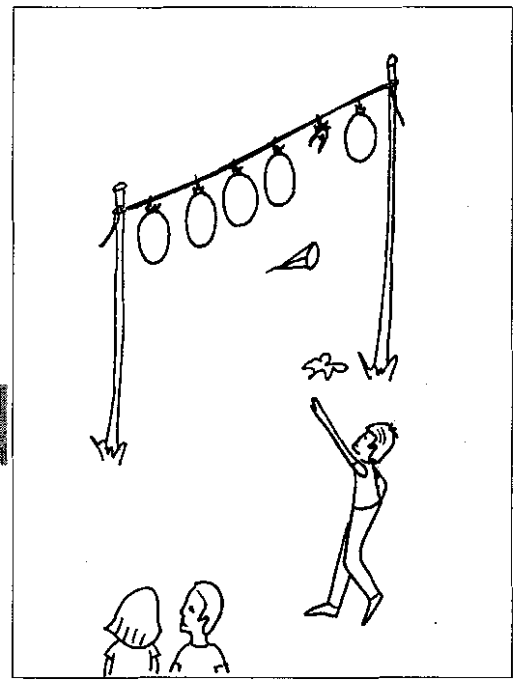
Cada jugador irá provisto de un dardo hecho con un pequeño cucurucho de papel y un alfiler. Después se sorteará el orden de actuación y se señalará una línea distante del objetivo, unos 3 m. desde la que lanzarán sus dardos. Al pinchar un globo caerá la nota con los puntos obtenidos. Ganará el jugador que más puntos haya conseguido.

Reglas

- El número de jugadores puede ser de unos ocho, si hay más se pueden hacer varias rondas.
- Respetar el turno.

Variantes

- Lanzar con la mano poco hábil.
- Lanzar con los ojos cerrados.
- Cambiar la distancia de lanzamiento.

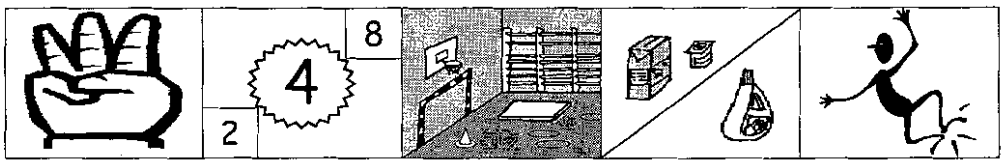


Rel. Currículo y T.T.

Coordinación óculo manual.
Lanzamientos.
Educación para el consumo.

LAS PINZAS

II/IND/CO/RES/01



Desarrollo

Hablaremos de su construcción:
Nos hacemos de una tabla de 1 cm de grosor por 50 cm. de largo y de 5 a 10 cm. de ancho, en uno de sus extremos clavamos una "púa" y otra más, de la forma que aparece en el dibujo, teniendo en medio una " pinza de la ropa" colocada de lado.

Goma-objeto, utilizaremos el objeto metálico que une a la pinza, y le meteremos una goma elástica.

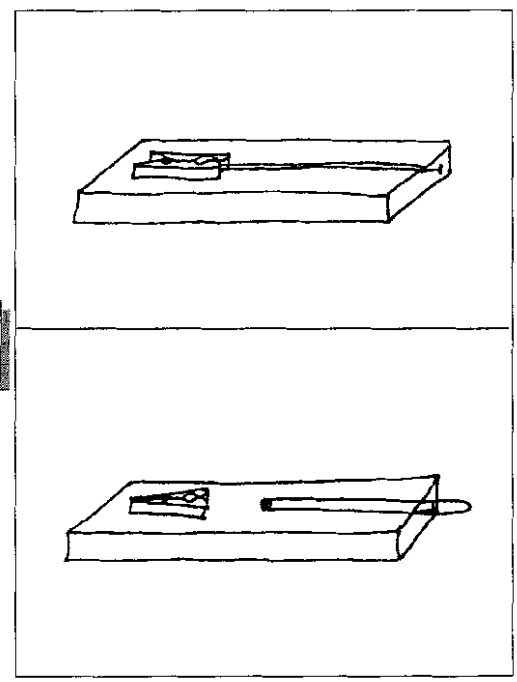
¡Ya tenemos montadas las pinzas!

Reglas

- Se lanzará de uno en uno.

Variantes

- Se podrán colocar botes vacíos de refrescos, pelotas, etc.

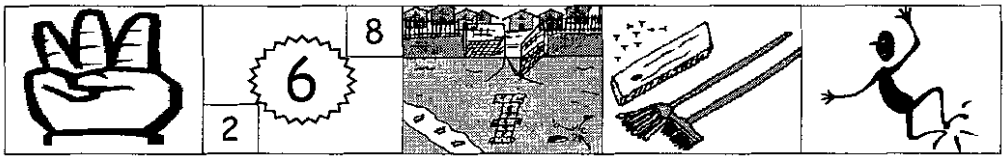


Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Lanzamientos de precisión.
Educación para el consumo.

LA LIMA

II/IND/CO/RES/02



Desarrollo

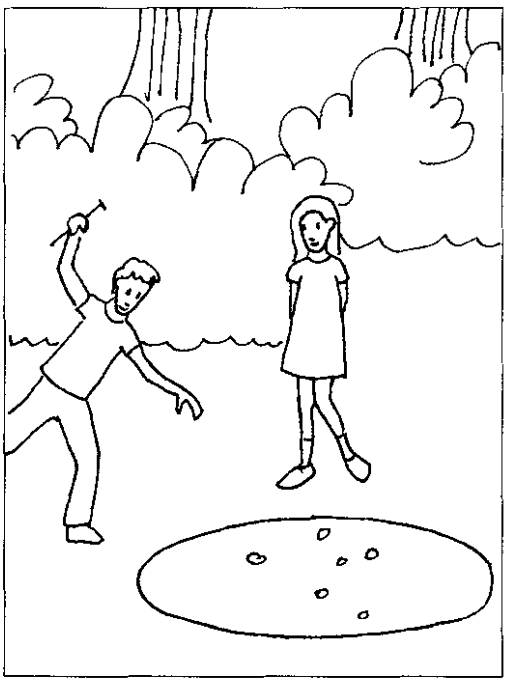
Es un juego muy apropiado para terrenos blandos.
Consiste en que cada uno de los participantes deposita un objeto personal (chapa, bolindre, peona, piedra decorada...) en un espacio delimitado y con forma rectangular ó circular. Cada jugador dispondrá además de un clavo, con el que lanzará apuntando a dichos objetos con el objetivo de sacarlos fuera del sitio y entonces pasarán a su propiedad.
Los lanzamientos se realizarán desde un lugar determinado por los participantes y por turnos.

Reglas

- Si no se acirta con el clavo en el campo el jugador pierde turnos (a determinar por los jugadores).
- Si se acierta al objeto se volverá a lanzar, hasta que se logre sacar.

Variantes

- Introducir en el lugar objetos con valores como: perder un número de turnos, lanzar varias veces seguidas, elegir un objeto y llevárselo...
- Determinar varios lugares de lanzamiento a diferentes distancias, consiguiendo acercarse progresivamente a medida que acierten.

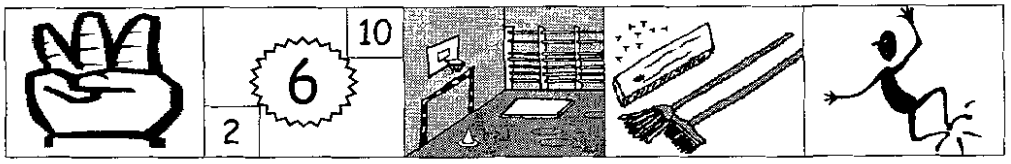


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos de precisión.
C.F.B.
Flexibilidad.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.
Educación para el consumo.

LOS ALFILERES

II/IND/CO/RES/03



Desarrollo

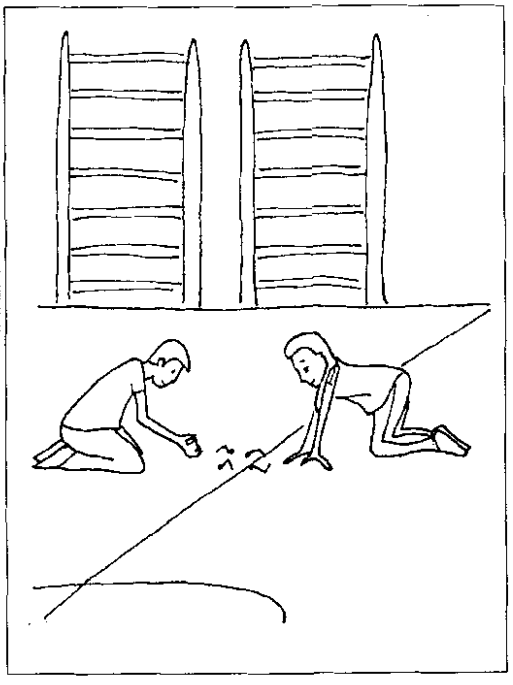
Es un juego *"de gane"* (jugando se consiguen alfileres). Cada participante dispondrá de un alfiler de cabeza gorda doblado por la mitad y deberá darle pequeños golpes hasta aproximarse a los alfileres contiguos. Intentando montar encima de los alfileres contrarios, cuando uno monta su alfiler sobre otro, este pasa a su propiedad.

Reglas

- No vale montar los alfileres sobre la punta sino por el centro.
- Hay que conseguir montar el alfiler en un número determinado de toques sobre los demás. El grupo elegirá el número de golpes.

Variantes

- Disponer de un tiempo límite en vez del número de toques.
- Usar canicas en vez de alfileres quedándose con las que sean capaces de tocar.



Rel. Currículo y T.T.

Psicomotricidad fina.
Destreza en el manejo de objetos.
Coordinación óculo-motriz.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.
Educación para la salud (postural)
Educación moral y cívica.

SIETE Y MEDIA

II/IND/CO/RES/04

Desarrollo

Dibujaremos en el terreno de juego un rectángulo atravesado por tres líneas transversales y una longitudinal que lo dividirán en seis cuadrantes iguales (numerados del una al seis), añadiéndole otro cuadrante más que representará la media (ver dibujo).

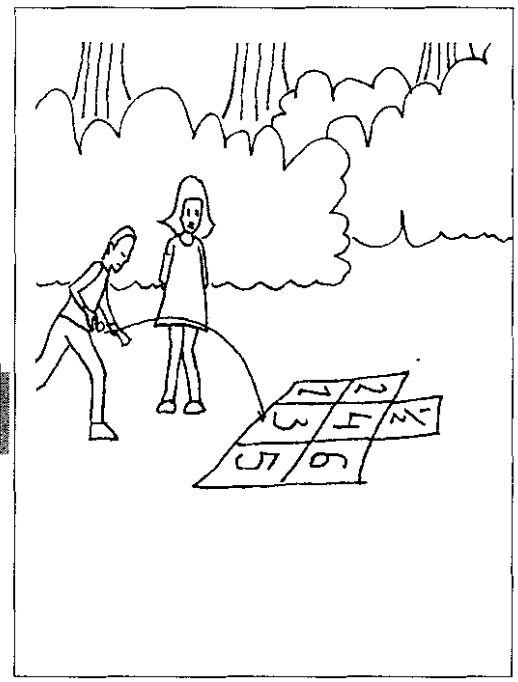
Los jugadores lanzarán alternativamente una piedra desde una determinada distancia intentando conseguir la puntuación de siete y media.

Reglas

- No se puede rebasar la línea de lanzamiento.
- Si la piedra cae dentro de las líneas de limitación se le puntúa como si hubiera caído en la media.
- Se lanzará hasta conseguir las siete y media, si nos pasamos perdemos el turno.

Variantes

- Utilizar distintos tipos de lanzamientos, con mano no hábil, de espaladas, con ojos cerrados...
- Con distintas marcas: 14 y media, 21 y media...

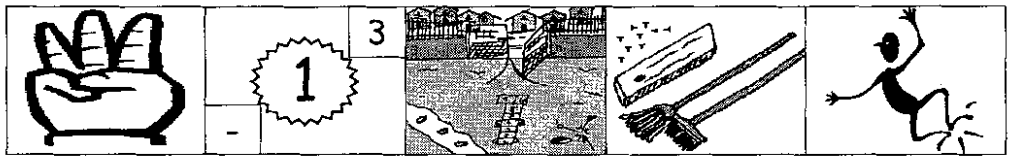


Rel. Currículo y T.T.

Habilidades motrices básicas.
Lanzamientos.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.

LA CHINITA

II/IND/VE-CO/VIV/01



Desarrollo

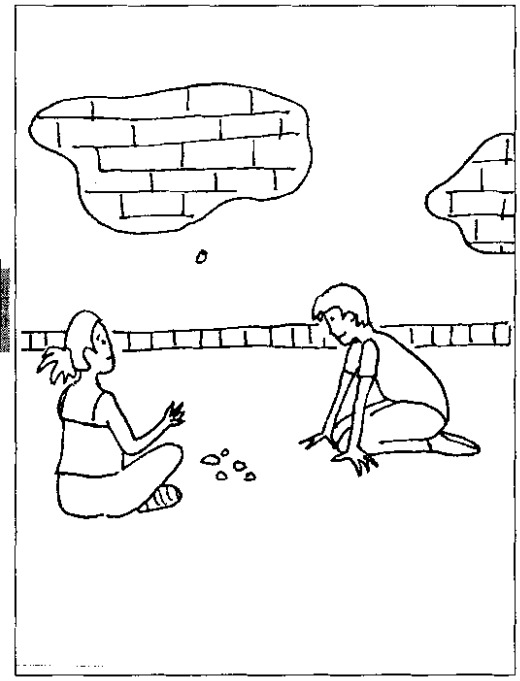
Se cogen cinco piedras y se colocan en el suelo. Después se tira una hacia arriba, en ese instante se coge otra del suelo y se intenta atrapar la que está en el aire antes de que caiga, así hasta que se tengan todas en la mano.

Reglas

- Si se cae alguna piedrecita hay que volver a intentarlo.
- Las piedras tienen que ser redondeadas, sin aristas.
- Ganará el juego quien consiga coger más piedras en una jugada.
- Las piedras se podrán acumular en las dos manos, tanto la lanzadora como la otra.

Variantes

- Jugar por grupos reducidos y cuando se falle, se pierde el turno de tirada.
- Podemos adaptar el tamaño y número de piedras al grupo.
- Realizar los lanzamientos entre los componentes del grupo.

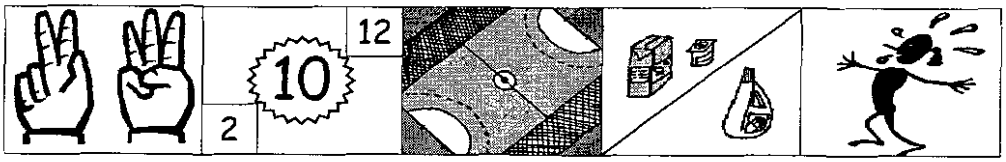


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos y recepciones.
Habilidades y destrezas.
Coordinación óculo-manual.
Percepción espacio-temporal.
Educación para el consumo.
Educación ambiental.

EL ARO

II/IND/EQ/RES/01



Desarrollo

El grupo dispone de un aro (puede valer el de un cubo viejo) y un alambre gordo. El alambre se dobla en forma de gancho por uno de sus extremos (ver dibujo).

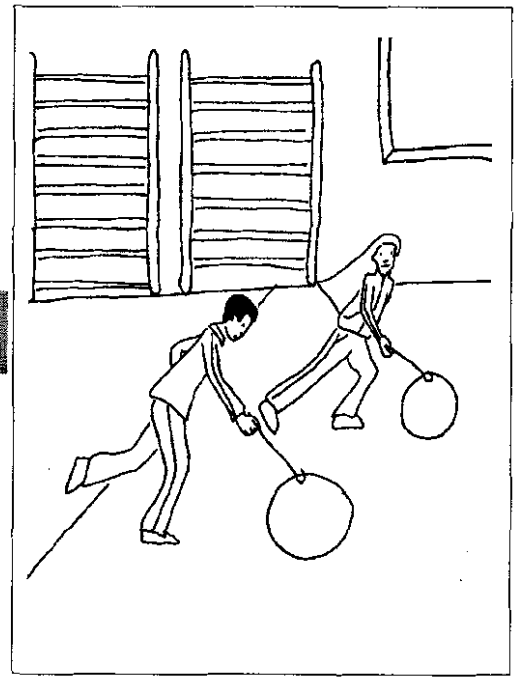
El juego consiste en enganchar el aro con el alambre, intentando correr sin que éste se caiga.

Reglas

- Una vez el aro en movimiento, no se puede tocar con nada que no sea el alambre.
- Al que se le caiga, pierde su turno.
- El grupo determinará el recorrido, así como su longitud y dificultad (obstáculos, curvas, etc).

Variantes

- Conseguir que todos los componentes del grupo realicen el trazado.
- Carreras de relevos.
- Carreras con distintos tipos de desplazamientos.
- Utilizando distintas zonas (lisas, con pendientes, abruptas...) y obstáculos (naturales y artificiales).

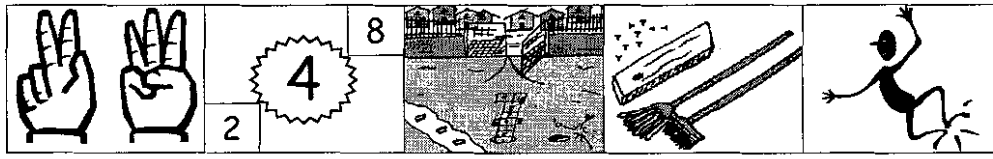


Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Cooordinación Dinámica General y óculo-motriz.
Equilibrio.
Percepción espacial.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.

EL PALO

II/IND-PAR/FU-CO/VIV/01



Desarrollo

El número de jugadores serán dos, estos dispondrán de una paleta de madera y un palo pequeño (más estrecho por una punta).

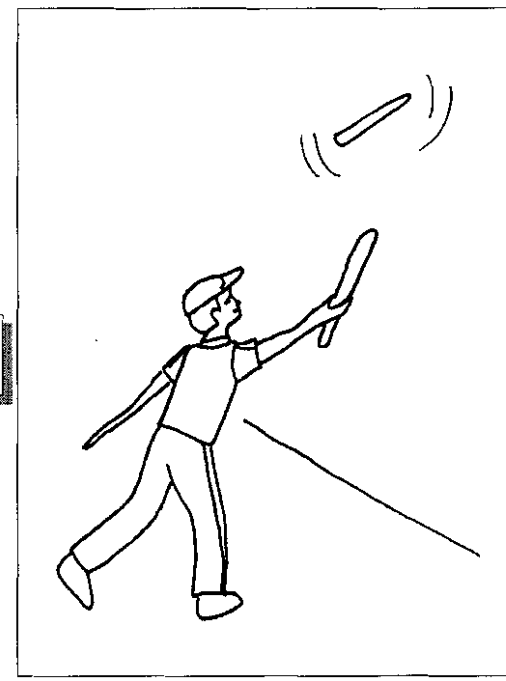
Se dibuja una raya que dividirá el campo en dos, un lado para cada jugador, y allí se coloca el palo, iniciando el juego al que le corresponda por sorteo. El primero intentará golpear el palo por uno de los extremos haciéndole saltar, aprovechando este momento para golpearle en el aire lanzándolo lo más lejos posible; así lo hará 3 veces. Después lo hará el otro jugador, pero intentando devolverle lo que le ha quitado de su campo y poder pasarlo al suyo. Si lo consigue gana un tanto y si no lo pierde. Después se vuelve a colocar el palo en la línea divisoria y se inicia otro tanteo. Esto se repite hasta que uno de los dos haya logrado los tantos establecidos de antemano.

Reglas

- No soltar el palo grande, se perdería el turno.
- Las que surgan por parte de los participantes.

Variantes

- Este juego puede ser una variante del juego "Al palo y al mocho" (número 94).
- Se puede jugar también a ver quién desplaza más lejos el palo de un sólo golpe.

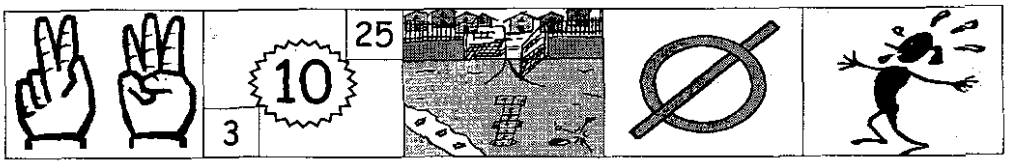


Rel. Currículo y T.T.

Coordinación óculo manual.
Percepción espacial y temporal.
Habilidad en el manejo de objetos.
Educación ambiental.
Educación para el consumo.
Educación para la igualdad.

LOS OCHO SALTOS

II/IND-PAR/FU-CO/VIV/02



Desarrollo

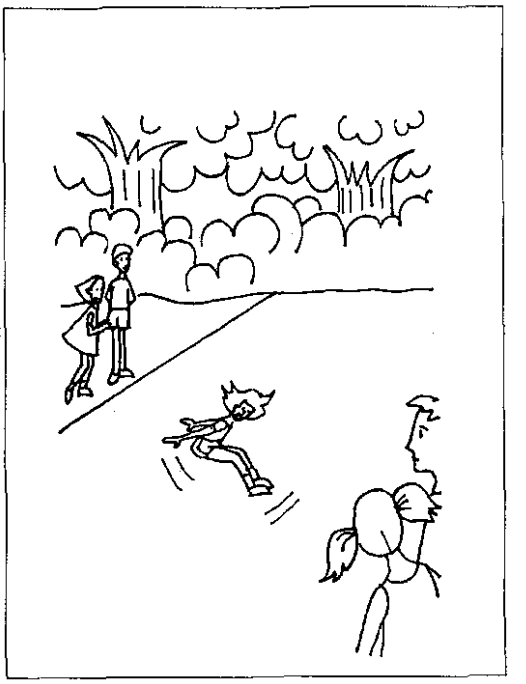
Se trazará una línea de salida. Detrás de ella se situarán todos los alumnos. Cada alumno deberá dar un máximo de ocho saltos con los pies juntos, marcando el lugar al que llegue. Ganará el juego aquel que llegue más lejos.

Reglas

- Batir desde los lugares señalados.

Variantes

- Saltar a la pata coja.
- Variar el número de saltos.
- Saltos laterales, de espaldas,...
- Calcular el número de pies en cada salto, número de metros,...

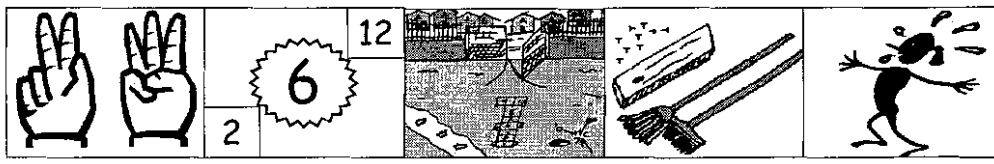


Rel. Currículo y T.T.

C.F.B.
Formas y posibilidades de movimiento.
Educación para la igualdad.

HERRÓN

II/IND-PGR/FU-CO/VIV/01



Desarrollo

Este juego es castellano y se ha practicado en la meseta norte.

Consiste en lanzar objetos de metal en forma de roscas o rodajas (los herrones) e insertarlos en un clavo fijado en el suelo a una determinada distancia. El palo o clavo tiene algo más de 1 metro de longitud y se ha de colocar a unos 12 metros de la línea de lanzamiento.

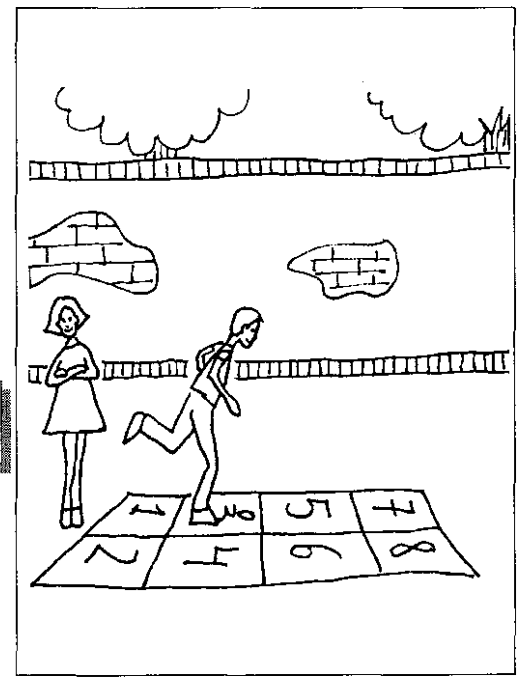
Consigue ganar el juego quien más herrones inserte.

Reglas

- Se lanzará desde la línea previamente determinada.
- Si se pasa la línea, el tiro queda anulado y se corre el turno.
- Cada jugador lanza el herrón diez veces.
- Puede jugarse por equipos, de 2, 3, 4... componentes.

Variantes

- Modificando la inclinación del palo.
- Se puede negociar la distancia de lanzamiento.
- También el número de tiradas por cada jugador.
- Cambiando la mano de lanzamiento por la menos hábil.

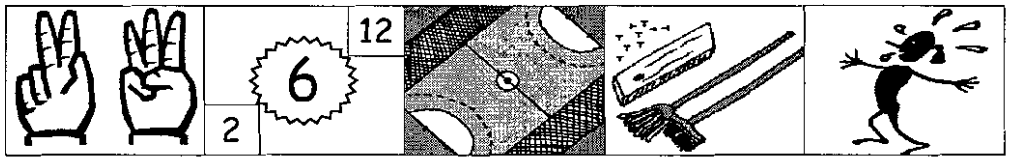


Rel. Currículo y T.T.

Cooordinación.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.

TRUQUE

II/IND-PGR/CO/VIV/01



Desarrollo

Se dibuja en el suelo un rectángulo dividido en subcuadrados numerados del 1 al 8.

Cada jugador tira una piedra al primer cuadrado, luego saltando a la pata coja, tratará de llevar la piedra golpeándola con el pie al cuadrado siguiente, luego al siguiente y así sucesivamente.

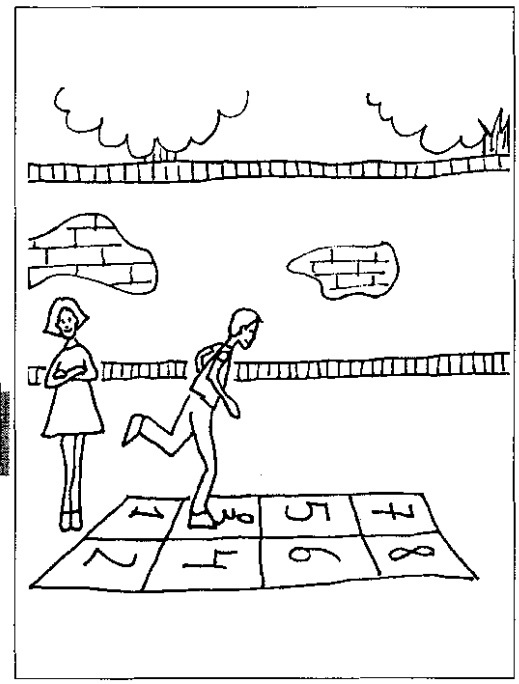
Para ganar un punto tiene que completar todo el rectángulo.

Reglas

- Es obligatorio tirar la piedra desde la línea establecida.
- Si tira la piedra fuera del rectángulo pierde su turno.
- Si la piedra cae en una línea se repite la tirada.
- Si no se llega a completar el recorrido cuando nos toque, lanzaremos la piedra apuntando al cuadrado por el que nos hayamos quedado.
- Cuando el recorrido es completado por un participante, éste obtiene un punto, e intentará completar un recorrido partiendo esta vez de un número más que antes.

Variantes

- Usar distintas figuras geométricas o no.
- Utilizar la pierna poco hábil.
- En superficies lisas, cambiar el tipo de móviles.
- En superdicies irregulares se podrá usar un balón poco inflado.
- Hacer recorridos con señales de tráfico comunes.

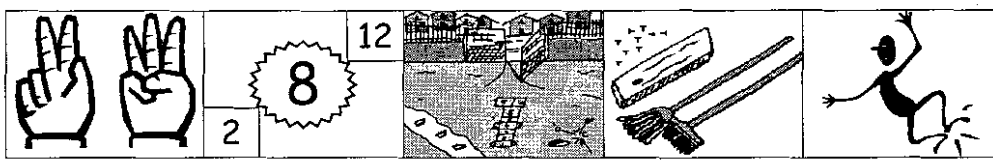


Rel. Currículo y T.T.

Cooordinación óculo-pédica.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.
Eduvcación vial.

RAYUELA

II/IND-PGR/CO/VIV-RES/01

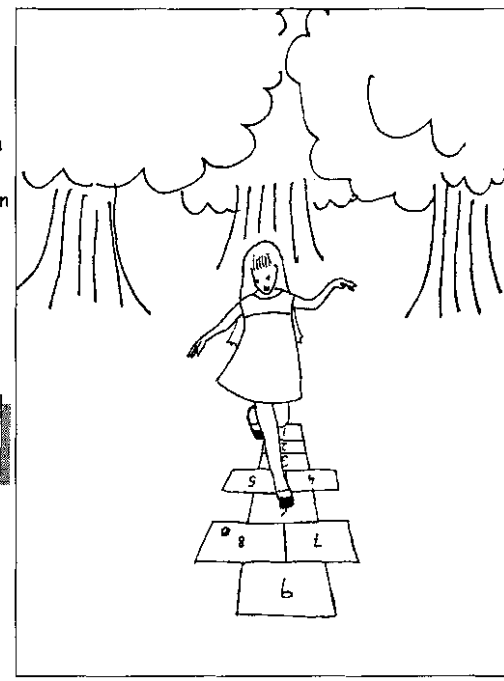


Desarrollo

Es un juego de lanzamientos, saltos y equilibrio. Se dibujan en el suelo una serie de cuadrados numerados de la forma indicada en el esquema. Por turnos, los participantes van lanzando a los cuadrados con una piedra (también puede ser una chapa...) y de forma correlativa. Cuando han acertado con el cuadrado que les corresponda, inician el recorrido de ida saltando a la pata coja, pisando todos los cuadros excepto donde se encuentra la piedra. En el recorrido de vuelta se recogerá la piedra. Cuando se completen ambos recorridos se lanza al cuadro siguiente.
Por último, una vez completados todos los números, y para ser dueños de un cuadro, se tiene que realizar un recorrido completo con los ojos cerrados. Los compañeros actuarán de jueces dando indicaciones a las demandas del jugador sobre si está pisando o no.

Reglas

- Los lanzamientos se tienen que hacer desde antes del cuadro nº 1 y sin pisarlo.
- No vale pisar las líneas de la figura en ningún momento.
- Quien pise pierde su turno.
- No vale pisar dentro del cuadrado donde esté la piedra.
- En las parejas de cuadrados (4,5) y (7,8) podemos apoyar un pie en cada número, siendo en la pareja (7,8) donde se realiza el cambio de sentido con un salto y un giro de 180º.
- El jugador que hace el recorrido a ciegas preguntará: -¿piso? el resto contestarán -chorizo si no pisa línea, y -patatera si la pisa.



Variantes

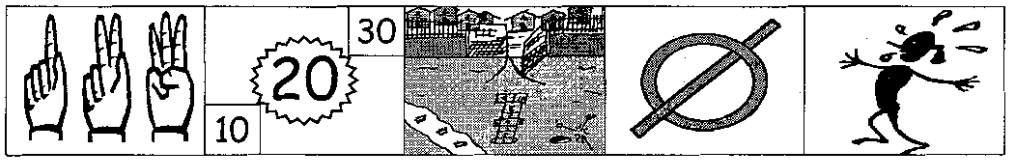
- Lanzamientos con la mano no dominante.
- Se pueden trazar en vez de cuadrados otras figuras geométricas, incluso combinadas.
- Este juego puede ser una variante del clavo.
- Es un juego abierto a posibles cambios de reglas por parte de los participantes.

Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacial.
Lanzamientos, saltos, giros y equilibrio.
Educación para la igualdad.
Educación moral y cívica.

LA PESCA

II/PGR/RE-AG/VIV/01



Desarrollo

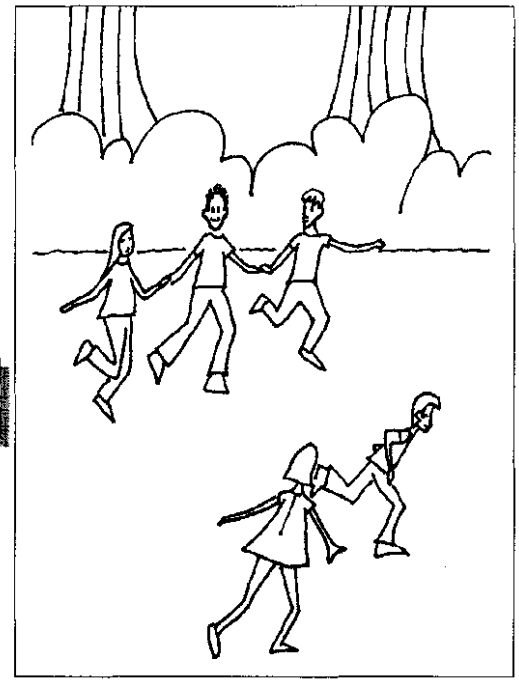
Se divide la clase en dos equipos "pescadores" y "peces". Los pescadores están todos agarrados de la mano (la red). Los demás jugadores deberán evitar quedar encerrados dentro del círculo de la red.
Cuando se captura a uno es llevado a la pecera (lugar señalado) cuando todos son capturados se cambian los papeles.

Reglas

- No vale soltarse de la red.
- No salirse de los límites establecidos.

Variantes

- Jugar por parejas (dúo de peces).
- Podemos imitar à peces y pescadores.
- A la tercera vez que los pescadores se suelten, quedarán en libertad los "pescados".

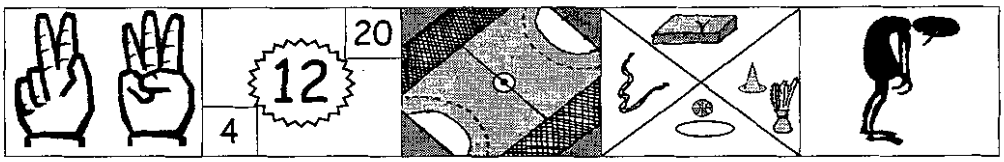


Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Educación para el consumo.
Educación para la salud.

SALTO A LA COMBA

II/PGR/FU-CO/VIV/01



Desarrollo

Dos niños sujetan una cuerda larga por cada uno de su extremos, los demás se ponen en orden para saltar de uno en uno. Entonces, el primero pasa al medio de la cuerda y salta varias veces, se sale, entra otro y así sucesivamente.
Dependiendo de la experiencia de los participantes, al principio conviene que la cuerda no describa una trayectoria circular, sino que sea de vaivén.

Reglas

- Hay que procurar que salten todos sin parar la cuerda.
- La cuerda tiene que describir una parábola completa.
- La velocidad de giro de la cuerda debe ser acordada por todos los participantes.
- Cuando alguien caiga "en mala" los que estén "dando" podrán decidir si quieren ser relevados por él.

Variantes

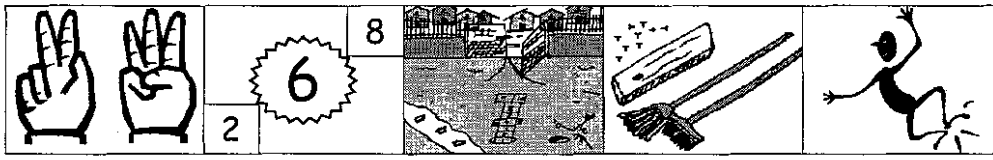
- Entrando de distintas formas.
- Saltar a la pata coja.
- Utilizar dos cuerdas.
- Hacer combinaciones de velocidades de giro.
- Ayudarse con canciones populares...

Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal.
Coordinación Dinámica General.
Habilidades y destrezas.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.

LA PETANCA

II/PGR/FU-CO/VIV/02



Desarrollo

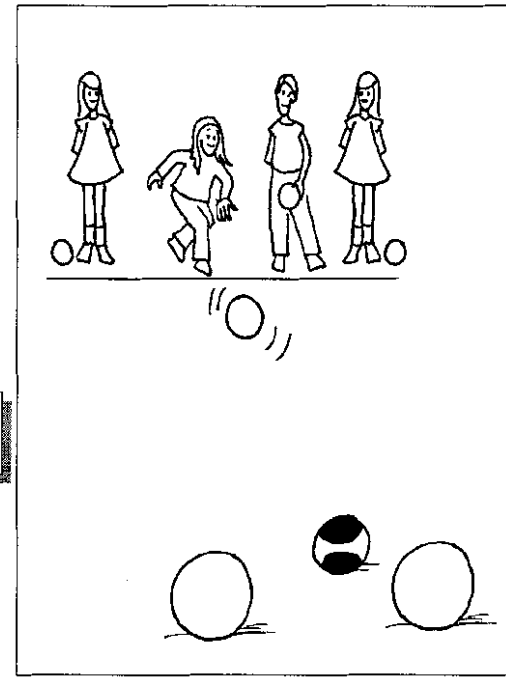
Es un juego de lanzamientos de precisión. Disponemos de una serie de bolas. Se determina el lugar de lanzamiento para los participantes. Comenzamos lanzando el boliche (la bola más pequeña y de madera) a un lugar determinado del espacio. Luego los participantes lanzaran una bola (de hierro y de mayor tamaño) intentado que se sitúe lo más cerca del boliche y procurando alejar lo más posible las de los demás. Cada jugador dispondrá de varios lanzamientos, pudiendo lanzar a boliche ó a las bolas de los demás.

Reglas

- No se puede rebasar la línea de lanzamiento.
- Los jugadores determinarán si se puede golpear al boliche o no.
- Gana el juego el participante que consiga la menor distancia al boliche con la suma de sus dos lanzamientos.

Variantes

- Jugar con otro tipo de material.
- Realizar lanzamientos variados.
- Lanzar con la mano no hábil.
- Variar la superficie del juego.
- Delimitar con un círculo el lugar donde colocar el boliche y las bolas que no estén dentro no se contabilizarán.

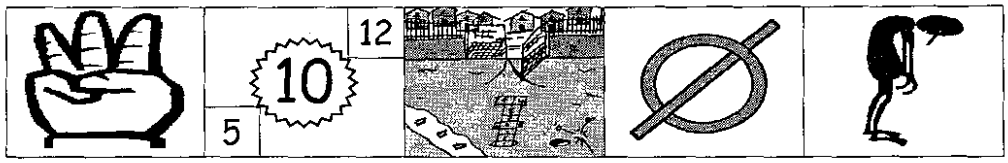


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos de precisión.
Coordinación óculo-manual.
Educación medioambiental.
Educación para la salud.

LA BORRIQUITA MANSA

II/PGR/FU-CO/VIV/03



Desarrollo

Se divide el grupo en dos subgrupos. Uno de estos hace de "borriquita mansa" colocándose agarrados entre ellos y a algún sitio en una pared (ventana, pilar... También puede ponerse uno apoyado en la pared, de pie y de frente como madre). El otro subgrupo se dispone en fila para ir saltando de uno en uno encima de la borriquita.

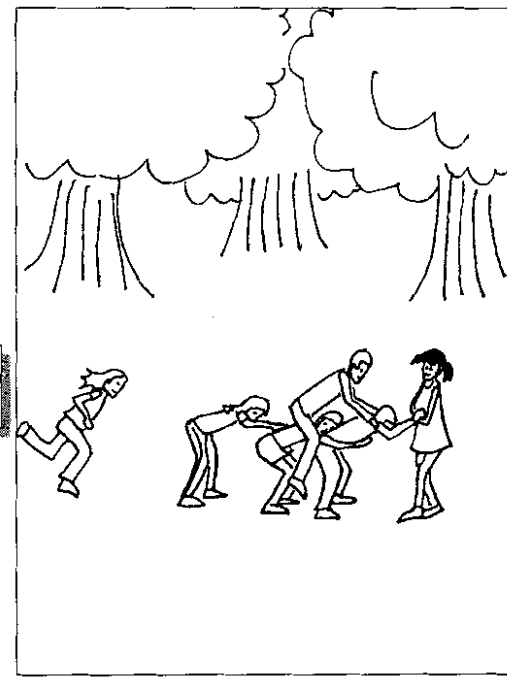
El juego consiste en mantener el equilibrio encima de la borriquita. El que se caiga pasará a formar parte de la borriquita liberando a su componente más antiguo.

Reglas

- Si el grupo que hace de borriquita cede y cae al suelo, seguirá la siguiente jugada siendo la misma.
- La borriquita mansa puede moverse, sin soltarse ni levantarse y durante un tiempo determinado para intentar hacer que los de arriba se desequilibren.

Variantes

- "Churro-media manga-manga entera" es un juego que se basa en este: consiste en subir individualmente, y preguntar ¿churro...? a la vez que se toca una zona del brazo (churro: muñeca, media manga: codo, manga entera: hombro), si lo aciertan la "pocha" el que está arriba.

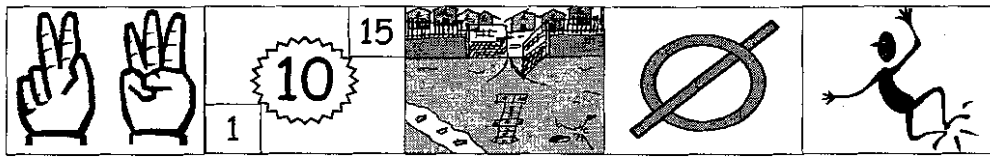


Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Equilibrio.
Habilidades y destrezas. Saltos.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.

SALTARIS

II/PGR/FU-CO/VIV/04



Desarrollo

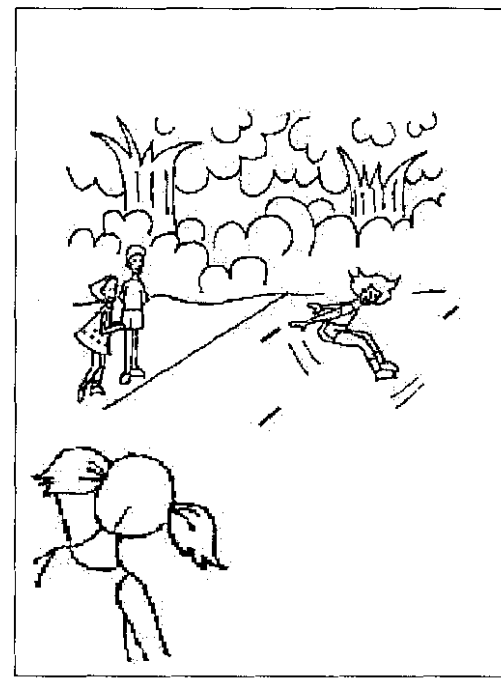
Este juego pretende mantener la tradición del mundo pastoril vasco de realizar desafíos de saltos.

La modalidad clásica de los saltaris es el salto a pies juntos sin carrera. La medición se realiza desde la punta del pie al saltar hasta el talón más retrasado. El salto es nulo cuando al caer se apoya la mano o se pierde el equilibrio.

Reglas

- No se pueden separar los pies.
- No se puede tocar el suelo con las manos, ni mover los pies tras la caída.

Variantes

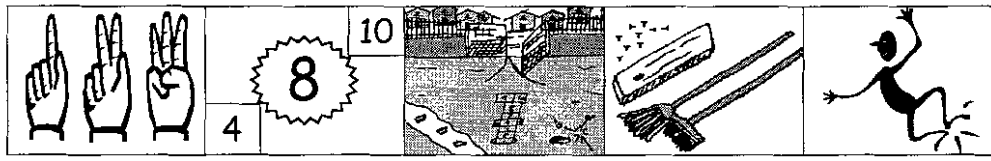


Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Saltos.
Educación para la igualdad.
Educación moral y cívica.

LOS SANTOS

II/PGR/FL-CO/VIV/01



Desarrollo

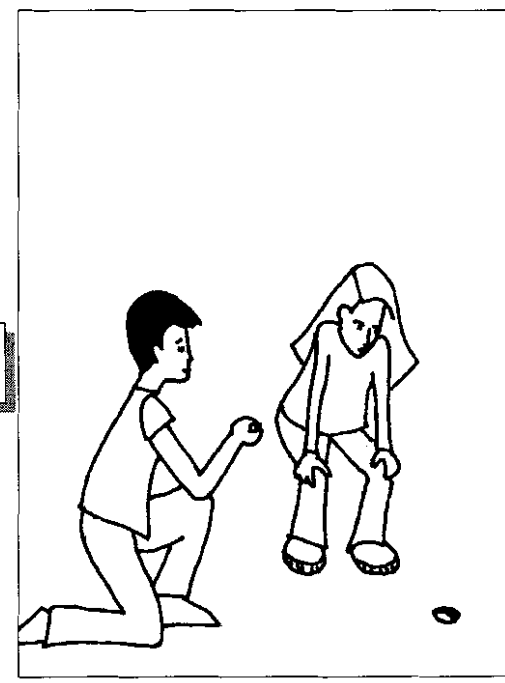
Se pinta en el suelo un círculo de unos 20 cm. de diámetro y dentro de él , en el centro, se colocan los santos haciendo un montón, uno encima del otro. Desde una distancia determinada se lanza al montón con una pica o trozo de piedra liso. Todos los cromos que consigas sacar del círculo son para ti.

Reglas

- Intentar sacar todos los cromos que sea posible del círculo.
- Después de tirar uno de los jugadores, si se estropea el montón se vuelve a colocar para que lance el siguiente. Para que uno se quede con los cromos, éstos tienen que estar totalmente fuera del círculo (no vale encima de la raya).

Variantes

- Aumentar la distancia del lanzamiento.
- Utilizar la mano poco habitual.
- Probar con los ojos cerrados.
- Otro juegos relacionados: la pared.
- Probar a tirar con diferentes posturas, materiales...

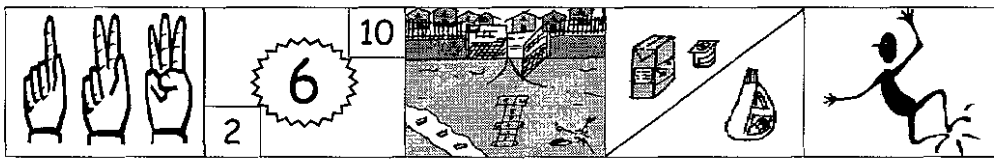


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Coordinación Dinámica Segmentaria.
Educación para el consumo.

EL ZOSCO

II/PGR/FL-CO/VIV/02



Desarrollo

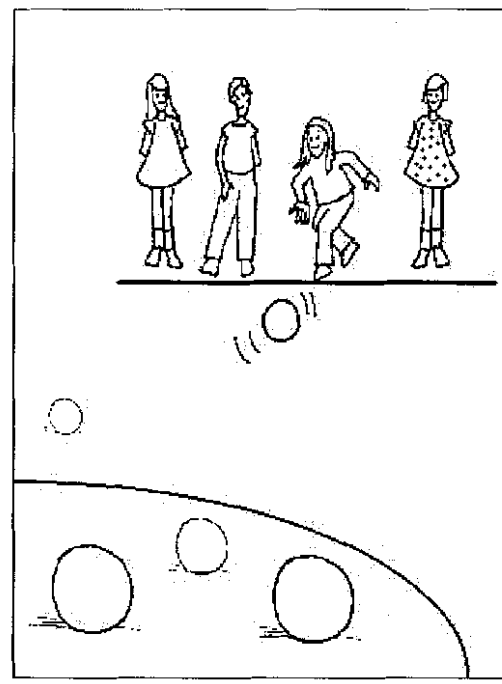
En un círculo se coloca un bolindre (canica) de un jugador. Desde una distancia de 4 a 5 metros haremos una línea desde la cual cada jugador lanzará su bolindre. El que más cerca esté de la línea comenzará el juego. Si al lanzar de nuevo saca alguno de los bolindres que están dentro del círculo se quedará con él. El jugador que consiga lanzarlo y colocarlo dentro del círculo se quedará con todos los bolindres que estén en el juego.

Reglas

- No se puede lanzar pisando la línea.
- Respetar los turnos convenidos.

Variantes

- Lanzar con el objetivo de detener el bolindre dentro del círculo (sin que haya ninguno dentro) de uno en uno, o bien todos al mismo tiempo.

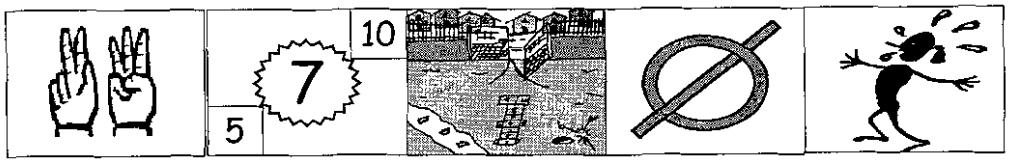


Rel. Currículo y T.T.

Habilidades y destrezas (lanzamientos).
Coordinación óculo-manual.
Percepción espacial.
Educación del consumidor.

SANGRE

II/PGR/VE/RES/01



Desarrollo

Se dibuja previamente un círculo grande y otro concéntrico más pequeño, se dividirá el espacio en partes iguales tantas como participantes, cada uno representará a un país.

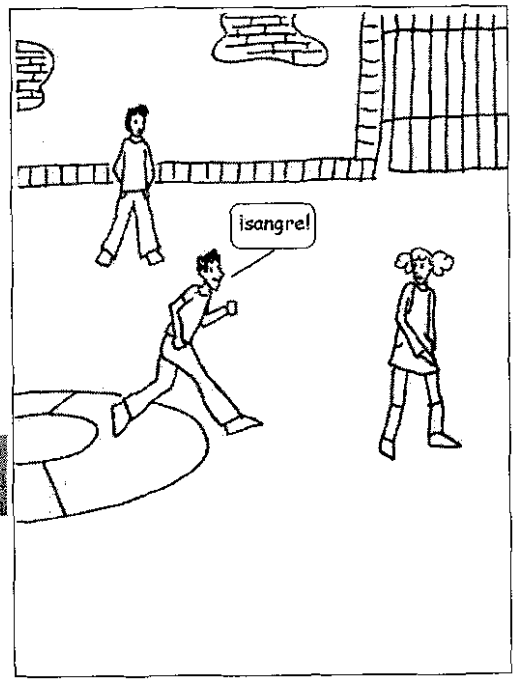
El juego lo inicia uno diciendo por ejemplo -"*España* declara la guerra coooontraaaaaa.....¡*Italia*!. En ese momento todos salen a correr excepto el representante de Italia que deberá dar un salto hacia el centro del círculo pequeño y decir -"¡¡SANGRE!!". En ese momento, todos permanecerán quietos donde estaban al escuchar "Sangre". *Italia* deberá conseguir, en el número de pasos previamente establecidos, pisar a cualquier representante de los otros países, si lo consigue conquista una porción de ese país, si no es así cederá parte de su terreno o territorio al país que intentó conquistar.

Reglas

- Quedarse en el sitio cuando se escucha "¡SANGRE!".
- Quitar poco terreno.

Variantes

- Dar los pasos hacia atrás
- Calcular el número de cuartas o pasos que hay desde el círculo de sangre hasta el sitio donde se encuentra el país a conquistar.
- En vez de dar pasos podemos lanzar algún móvil, como pelota, bola de papel, etc..

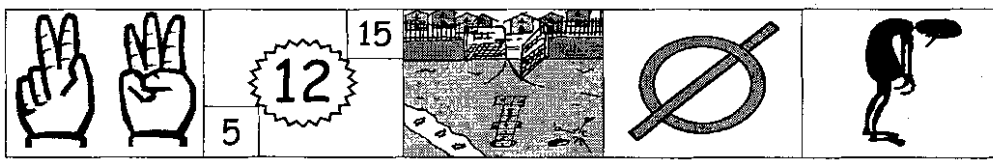


Rel. Currículo y T.T.

Habilidades básicas.
Educación para la paz.
Educación para la salud.

LA FRASE

II/PGR/VE-CO/VIV/01



Desarrollo

Una persona del grupo ejercerá de madre. Hacemos dos equipos con el resto de participantes.

Los participantes se situan en dos filas paralelas separadas entre sí y separadas de los dos primeros componentes (ver dibujo).

La madre dice una palabra de comienzo a los dos primeros. Estos salen corriendo hacia donde está el resto y traen a un compañero. Una vez junto a la madre le dicen una frase que contenga dicha palabra. Mientras los primeros descansan, este compañero va a buscar a otro y lo trae, diciéndole otra frase que tenga que ver con la que le han dicho a él (ya no es obligatorio que aparezca la palabra de la madre). Así sucesivamente hasta completar el recorrido todos los participantes. Obtienen un tanto el grupo más rápido, y al final se ponen en común las frases y nos reimos todos.

Reglas

- Para que un equipo puntúe tiene que llegar todo el equipo al completo.
- La salida será dada por la madre y a la vez.

Variantes

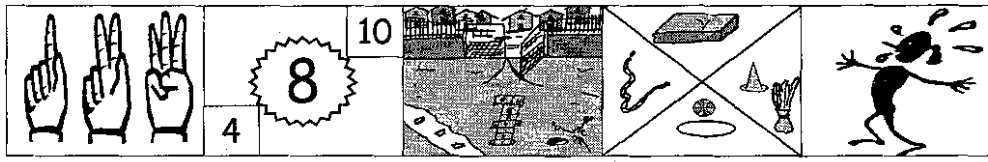
- Distintas formas de desplazamiento, de salir, tracciones, transportes de compañeros, arrastres...

Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Velocidad.
Educación para la salud.
Educación para la igualdad.
Educación medioambiental.

LOS GUARRINOS

II/PGR/VE-CO/VIV/02



Desarrollo

Se construyen tantos "guas"(hoyos) como jugadores formen el grupo, cada uno será de su propio gua. Por turnos, y desde una distancia determinada, se lanzará una pelota (pequeña) a los guas de los demás.

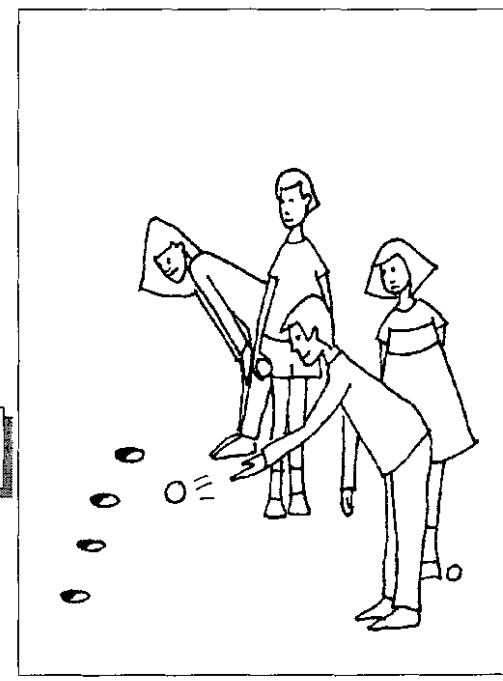
Cuando la pelota caiga en uno de éstos el dueño del mismo irá corriendo, cogerá la pelota diciendo "pies quietos", los demás permanecerán estáticos.; lanzará la pelota, si falla , tendrá un guarrino (china o piedra pequeña); si acierta, el guarrrino lo tendrá quien sea dado.

Reglas

- A cada fallo se deposita un guarrino en el gua del cual no acierte o del que le den.
- A los tres fallos se transforma en guarrino quien sea (blanco o diana).
- Cada participante tiene tres tiros para hacer blanco.

Variantes

- Alejarse a la pata coja.
- Lanzar con la mano no habitual.
- Lanzar a una zona determinada del cuerpo.
- Lanzar con el pie.

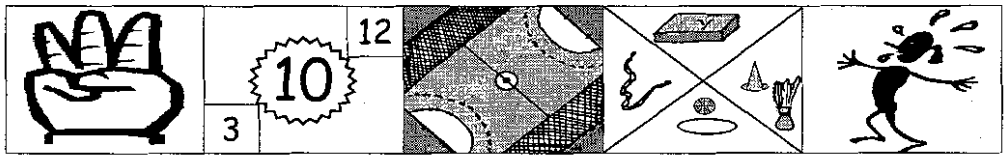


Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físicas Básicas.
Lanzamientos.
Educación para el consumo.

PIN- PON- MATE

II/PGR/VE-AG/ENC/01



Desarrollo

El juego consiste en pasar un móvil palmeandolo sin que se caiga al suelo. Hacemos justo tres toques consecutivos y al tercero se golpea con la intención de impactar a alguno de los participantes. Al que se le da queda apartado durante una jugada. (también pueden arbitrarse otras soluciones, pagar prenda, incorporarse cuando otro sea tocado, etc).

Reglas

- Utilizar un determinado espacio de juego, no se podrá salir de él.
- Cuando el tercer toque sea cogido por la persona a la que iba dirigido, el que pagará será el que lo efectuó.
- El que consigue acertar tres veces con los compañeros conseguirá una "vida extra".
- No vale hacer retención o acompañamiento del móvil.

Variantes

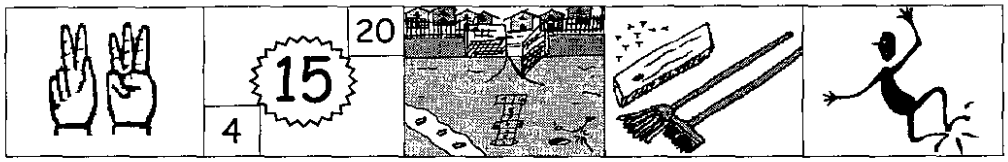
- El material puede ser bolas de papel de plata, pelotas de espuma, indiakas, pelotas de ping-pong, globos de agua...
- Ampliando en número de toques.
- Tocar con diferentes partes del cuerpo.
- Los juegos A-E-I-O-U-¡Mate!, pin-pan-pun y 1-X-¡2! son variantes de este.

Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos y recepciones.
Agilidad.
Velocidad de reacción.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.

RECOGIDA DE MAZORCAS

II/PGR/VE-AG/ENC/02



Desarrollo

Juego vasco-navarro que consiste en recoger de una cesta, en el menor tiempo posible, un número determinado de mazorcas (lokotxas). Las mazorcas se encuentran colocadas en fila y guardan entre sí una separación de 1,25 metros.

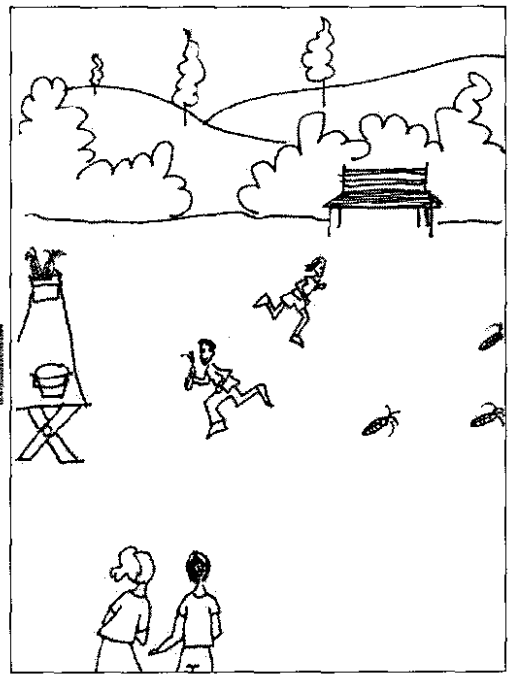
Cada participante debe realizar el trayecto de ida y vuelta a la cesta tantas veces como número de mazorcas haya, pues no se permite recoger varias en el mismo trayecto.

Reglas

- No se puede coger mas de una mazorca en cada trayecto.

Variantes

- Realizar el juego de manera grupal.
- Utilizar otro tipo de material.
- Desplazarse de diferentes formas.
- Variar distancias.

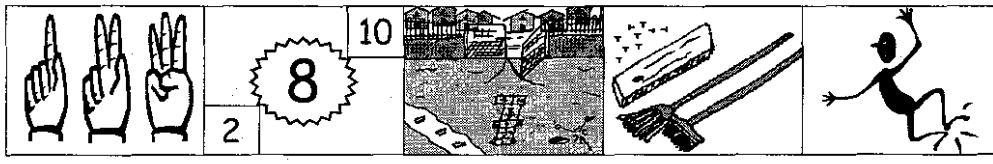


Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Habilidades básicas.
(desplazamientos, transportes...)
Educación para la igualdad de oportunidades.
Educación moral y cívica.

GUÁ CON CHAPAS

II/PGR/CO/VIV/01



Desarrollo

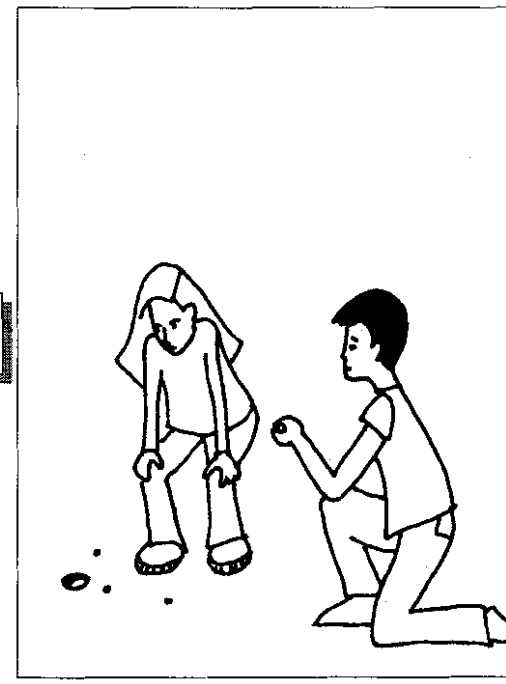
Se hace un hoyo pequeño de 5 cm. de diámetro y 5 cm. de profundidad. El juego consiste en meter las chapas en el "gua" (hoyo) desde una distancia determinada. El que consiga meter las chapas se queda con ellas. Los participantes van tirando uno a uno.

Reglas

- Introducir las chapas en el gua desde la distancia acordada.
- El orden de tirada se establecerá antes de empezar el juego, para ello lanza una vez cada uno, y el orden irá desde el que meta la chapa desde la línea establecida o queda más cerca del gua hasta el que quede más alejado del punto.
- Cada uno pone una, se pueden tirar a la vez más de una chapa.
- Hasta que no se hayan metido todas no se podrán poner de nuevo.

Variantes

- Se puede cambiar la línea de lanzamiento alejándola del gua.
- Con distintas formas de lanzamiento.

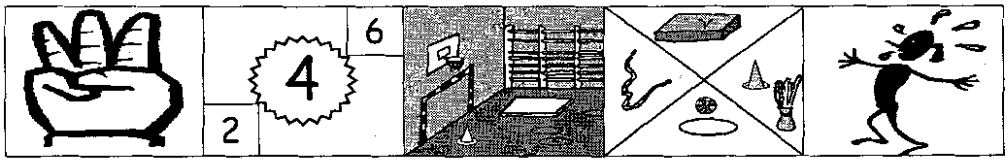


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Coordinación óculo-manual.
Educación para el consumo.

AL BOLEAO

II/PGR/CO/VIV/02



Desarrollo

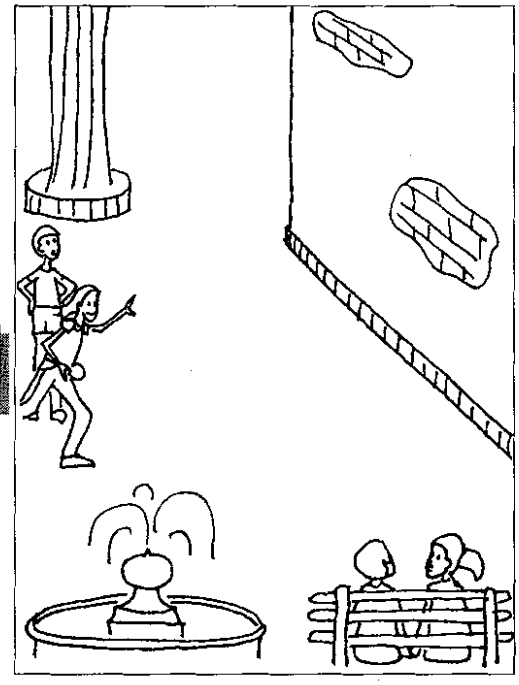
Por grupos nos colocamos con una pelota delante de una pared, lanzamos la pelota contra la pared a más de un metro de altura, después de botar sólo una vez golpeamos la pelota de nuevo y así seguimos hasta que la pelota de dos botes en el suelo o perdamos su control. Quedará eliminado (podrá salvarse el eliminado anteriormente) el que efectúe un mal golpe (demasiado alto, corto, bote fuera de zonas determinadas...).

Reglas

- Podremos establecer un orden previo de golpeo. O hacerlo bajo el factor sorpresa al nombrar el que golpea al siguiente en el momento en que la pelota da en la pared.
- Los golpeos podrán hacerese con manos y pies ó según lo determine el grupo.
- No vale estorbar al compañero que le toque.

Variantes

- Existen juegos muy parecidos, entre los cuales destacamos los siguientes: "Los nombres" y "El frontón".
- Se podrá limitar el número de tantos, así como la forma de golpear.
- Usando material como palas, raquetas, tablas...
- Con móviles de diferente tamaño, peso, etc.

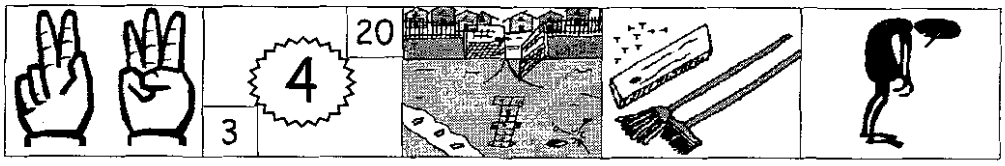


Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal.
Habilidades y destrezas.
Coordinación.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.
Educación para la paz.

LA GALLETA

II/PGR/CO/VIV/03



Desarrollo

El juego consiste en "robar y guardarse" de que no nos quiten "terreno". Inicialmente los participantes se colocarán dentro de un círculo. Este se dibujará en el suelo con tiza, con un palo, etc. Habrá tantos círculos como jugadores participen y estos dispondrán de una tiza para robar terreno.

Quien se la queda, deberá intentar desde su círculo correspondiente introducir una "chapa" en cualquiera de los círculos restantes. En ese momento pueden ocurrir dos posibilidades:

1° Que la chapa se introduzca en el círculo de otro jugador; entonces, el dueño de ese círculo se la queda y tendrá que lanzar la chapa a otro círculo.

2° Que el dueño del círculo al que se dirija la chapa despeje ésta, entonces, el que lanza deberá ir a recogerla, abandonando su galleta. Esto es aprovechado por los otros para comerse "trozos" de la galleta abandonada.

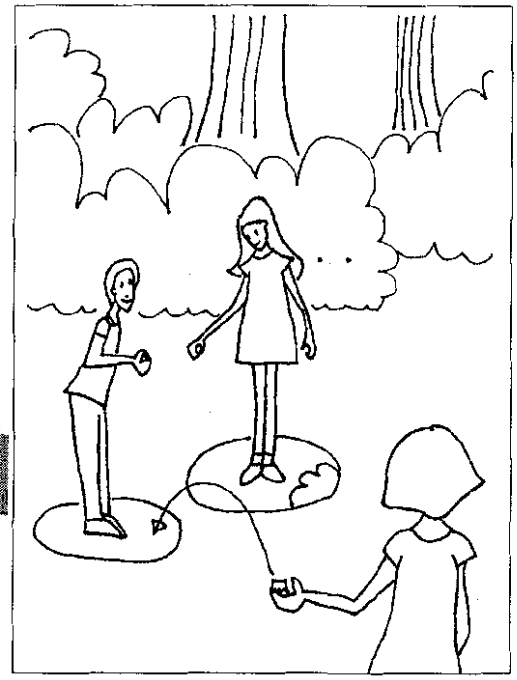
Los participantes se comen la galleta dibujando o señalando un "bocado" en ella con el material de que dispongan. Serán eliminados los jugadores que se queden sin sitio en su galleta para estar dentro de ella con equilibrio.

Reglas

- Sólo se podrá pisar en los espacios que queden libres dentro de la galleta.
- Quien pise fuera de su galleta se la queda.

Variantes

- Defender el círculo a la pata coja, de rodillas, con los ojos vendados, etc ...
- Lanzar con la mano no hábil, mediante golpeo, etc.
- Arbitrar maneras de recuperar bocados.

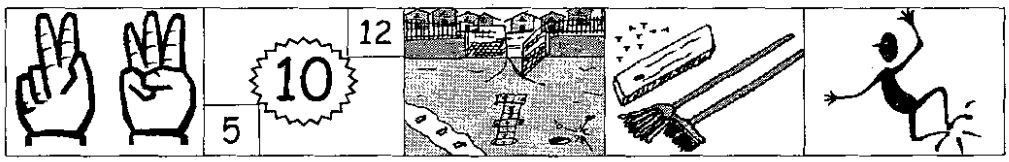


Rel. Currículo y T.T.

Habilidades motrices.
Coordinación. Equilibrio.
Cualidades Físicas Básicas.
Educación para el consumo.

LA GOMA

II/PGR/CO/VIV/04



Desarrollo

Tenemos una goma elástica sujeta por dos alumnos, estos realizarán una serie de movimientos segmentarios con los brazos y las piernas siguiendo las sílabas siguientes: MA-RI-PO-SA. Como resultado de esos movimientos la goma adoptará una forma geométrica irregular.

A continuación el resto de los participantes deberán pasar a través de ella sin rozarla.

Reglas

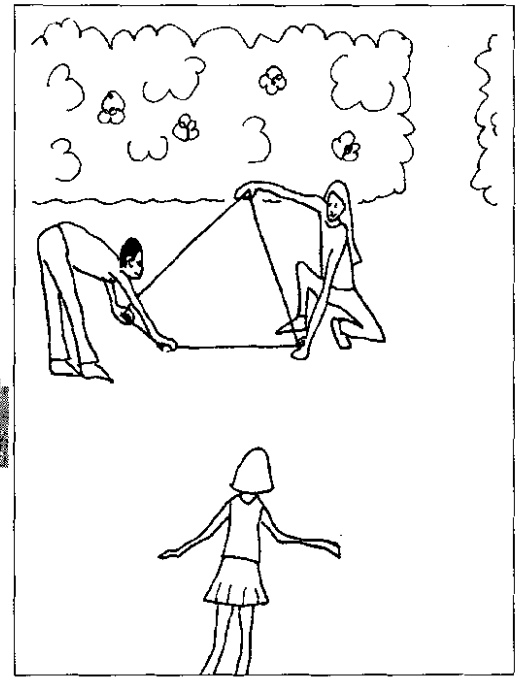
- Cuando se realizan los movimientos podemos coger, pisar y soltar la goma libremente para darle el grado de dificultad deseado.
- El que roza la goma se la queda.
- Si pasan todos sin rozarla, se hace un sorteo para determinar quien la "pocha".

Variantes

- Juegos con canciones ALTURITAS:

Dos sujetan la goma colocándola a distintas alturas, empezando por lo pies y terminando por encima de la cabeza. Los demás han de superarlo de la forma que crean conveniente.

- Realizando distintos tipos de desplazamientos previamente acordados por todos.

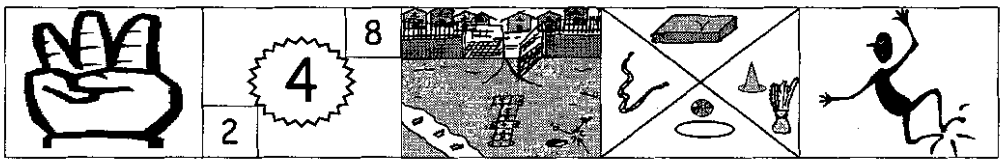


Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Desplazamientos.
Educación para el consumo.
Educación para la igualdad.

ATRÉVETE CON LA PELOTA

II/PGR/CO/RES/01



Desarrollo

Un juego de lanzamientos en el que el material necesario es una pelota de tenis, que sirve de punto de referencia y objetivo, y además 2 pelotas un poco más grandes para cada jugador que intervenga.

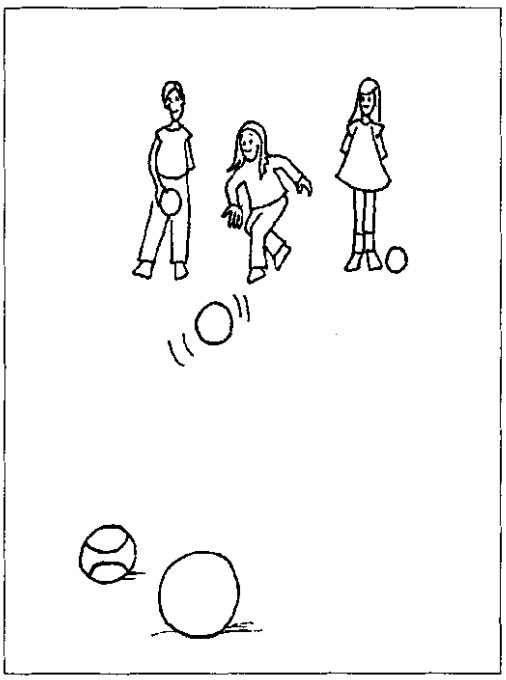
Se coloca la pelota de tenis a unos 10 m. o menos de la distancia de la línea de lanzamiento. Cada jugador lanza una pelota procurando acercarla lo máximo posible a la de referencia, ya que es lo que se persigue. La segunda pelota se lanzará con la misma intención, pero puede ocurrir que los que estén más lejos intenten mover la pelota de tenis y acercarla a la suya, alejándola de las de los demás, o también desplazar la pelota que está más cerca de la suya.

Reglas

- El número de jugadores puede ser de 2 a 8.
- El ganador del punto será el que al sumar las distancias conseguidas con los lanzamientos sea la menor.
- Las partidas se pueden jugar a 10 puntos, así se premia la regularidad y la habilidad del jugador.

Variantes

- Jugaremos con distintos tipos de pelotas, distintos tipos de lanzamientos, con una mano, con la no hábil, golpeando...

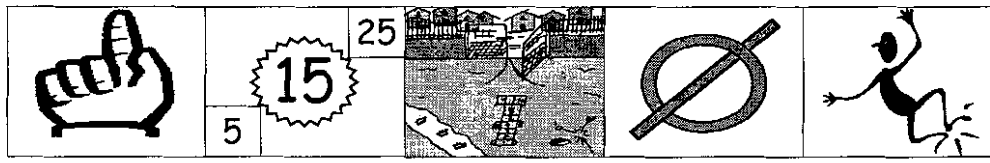


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Coordinación óculo manual.
Educación para el consumo.

VEO-VEO

II/PGR/CO/RES/02



Desarrollo

Se establecerán grupos de 8-10 alumnos, nombrando en cada grupo a alguién que se coloca en el centro y elige el nombre de un objeto que se encuentre en la sala. Estableciendo con los compañeros el siguiente diálogo:

-**Veo-veo,**
-¿Qué ves?
-**Una cosita...**
-¿Con qué letrita es?
-**Empieza, empieza por la letrita**...(la que sea)
El primero que lo adivine pasa al centro.

Reglas

- Que el objeto sea visible.

Variantes

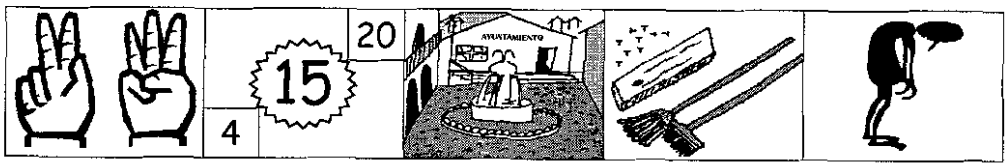
- Representar una emoción, un objeto, etc.
- Adivinar el objeto preguntado (se contesta si o no)

Rel. Currículo y T.T.

Percepción y estructuración espacial.
Expresión corporal.
Educación para el consumo.

LA CORREA

II/GGR/RE-VE/ENC/01



Desarrollo

Alguien esconde una correa, todos la buscarán, aquel que la encuentre podrá *pegar* con ella a los demás, estos deben huir refugiándose en un lugar determinado.

Reglas

- No pegarse fuerte.
- Hay que dar por debajo de la cintura.
- No vale dar si nos encontramos en un sitio elevado.

Variantes

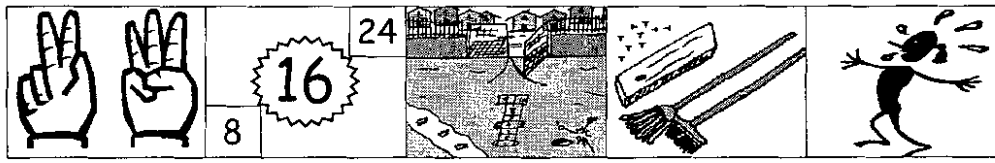
- Podemos utilizar otro material (un periódico, una toalla, una pelota).
- Quien sea dado quedará inmóvil, pudiendo ser salvado por los demás.
- Entorpecer el camino utilizando diferentes tipos de desplazamientos, con posturas y movimientos (sin usar los pies)...

Rel. Currículo y T.T.

Coordinación dinámico general.
Cualidades Físicas Básicas (RE y VE).
Educación moral y cívica.
Educación para el consumo.

EN BUSCA DEL TESORO

II/GGR/RE-CO/VIV/01



Desarrollo

Se dividirá la clase en cuatro grupos.
Cada grupo tratará de encontrar un objeto escondido; siguiendo una seria de pistas.

Aquel equipo que encuentre el objeto deberá llevarlo a un refugio previamente establecido, los equipos restantes intentarán evitarlo tocando a aquel que lo posea. El jugador que lleve el objeto podrá intentar pasarlo a uno de sus compañeros y así dificultar el trabajo de los adversarios.

Reglas

- Gana el equipo que lleve el objeto al refugio sin ser tocado.
- En caso de ser capturado se iniciará de nuevo el juego.

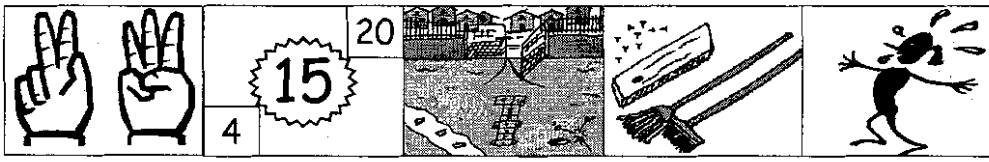
Variantes

Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Percepción Espacial.
Educación para la igualdad de oportunidades.
Educación para el consumo.

LA PUCHERA

II/GGR/RE-CO/VIV/02



Desarrollo

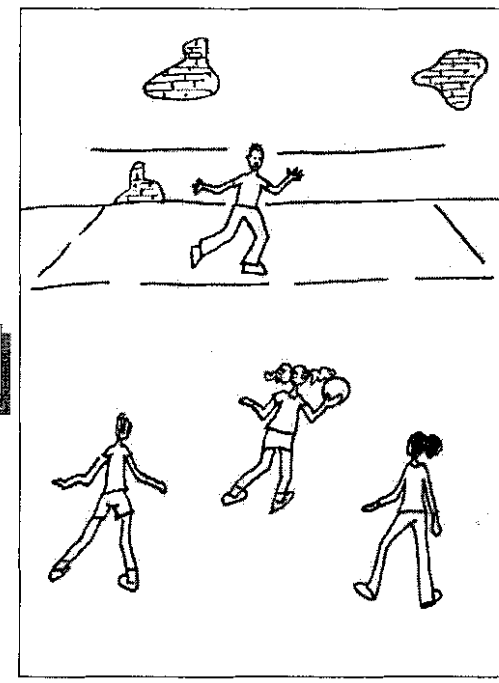
Para este juego se necesita pintar una línea en la pared a un metro de altura y un rectángulo en el suelo que será "La puchera". Dentro de ésta se la quedará uno y no podrá salir de ella, mientras que los jugadores que están fuera tienen una pelota la lanzan contra la pared. Si el que está dentro de la puchera la coge, el lanzador se la queda también dentro. Si se tira el balón y cae por debajo de la línea, se quedará para los de la puchera y estos pueden lanzar hacia afuera con el objetivo de dar a alguien, al que dan pasará a formar parte de ellos. Si al lanzar el balón cae por encima de la línea y el que está dentro no lo coge se sigue el juego y lanza el siguiente jugador.

Reglas

- El jugador que se la queda no puede salirse de las líneas que marcan su terreno.
- Respetar el turno de lanzamiento.
- Los lanzadores tienen que dar en o por encima de la línea de la pared.

Variantes

- Cambiar las medidas de la línea en la pared (ponerla más alta o baja), y también las delimitaciones de la puchera.

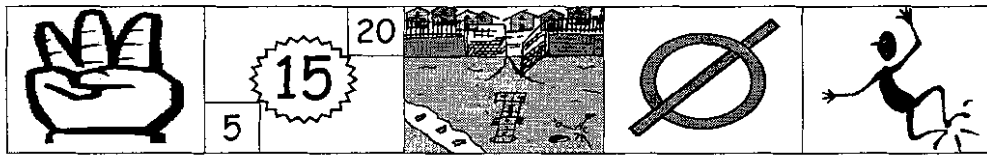


Rel. Currículo y T.T.

Habilidades y destrezas (lanzamientos, recepciones, desplazamientos).
Percepción espacial.
Educación para la igualdad.
Educación para la paz.

LA BOMBILLA

II/GGR/FU-CO/VIV/01



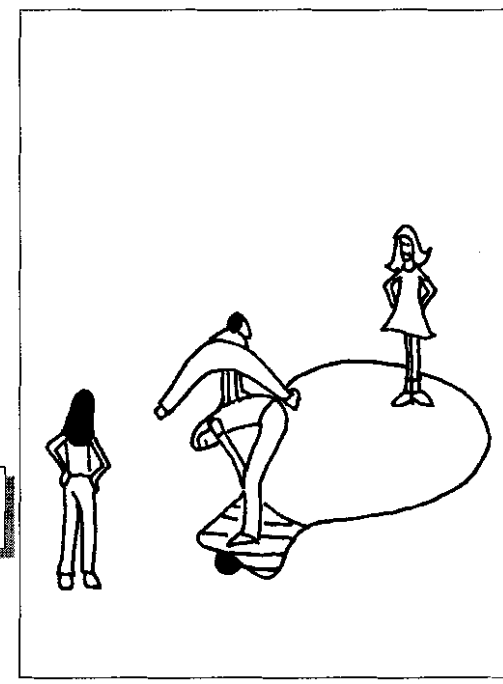
Desarrollo

Se dibuja una bombilla en el suelo . Uno "la queda" y se coloca en el casquillo de la bombilla, con el tronco flexionado en forma de mula (burro). Los otros eligen un representante y se colocan detrás del casquillo en fila y se elige una familia de palabras: clase de coches, animales, flores, etc...

El grupo y su representante van saltando por encima del que la queda a la vez que dicen el nombre del coche, animal..., si coincide con la palabra que tenía pensada el que la queda, este sale y se la queda el otro volviendo el juego a empezar. Puede darse el caso de que no coincida ninguna palabra. En este supuesto, permanecerán todos dentro de la bombilla según van saltando y el que la queda comunica al representante del grupo el nombre que había pensado. Después el representante del grupo dice en voz alta un nombre, si es el que le ha dicho el que la queda, todos intentan salir de la bombilla antes de que les atrape el que se la queda, si este consigue atrapar a alguien cambiará su papel con él.

Reglas

- El representante puede gritar otro nombre que no sea el que eligió el que la queda y si alguien se sale de la bombilla también la queda.
- Una vez que saltes por encima del que la queda no puedes moverte del sitio donde caigas.



Variantes

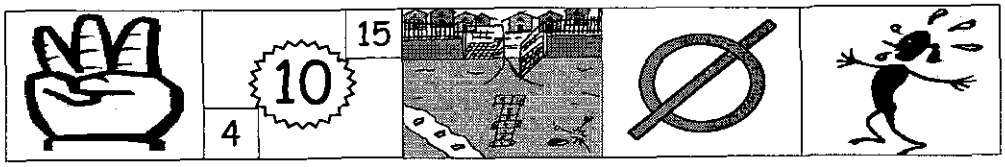
- Al caer en la bombilla se pueden dar un paso, dos pasos, etc...

Rel. Currículo y T.T.

Coordinación dinámica general.
Educación ambiental.
Educación para el consumo.

A LA UNA MI MULA

II/GGR/FU-CO/VIV/02



Desarrollo

Consiste en saltar a pídola por encima del que "la queda", que se encuentra en posición de "burro". A la vez que se salta se va cantando y haciendo el gesto o el movimiento que corresponda en ese momento de la canción.

Reglas

- No vale levantarse o moverse cuando se salta.
- Si se equivoca en la canción, no se realiza el movimiento o salta mal se cambian los papeles (el que esté saltando se la queda).

Variantes

CANCIÓN

A la una mi mula.

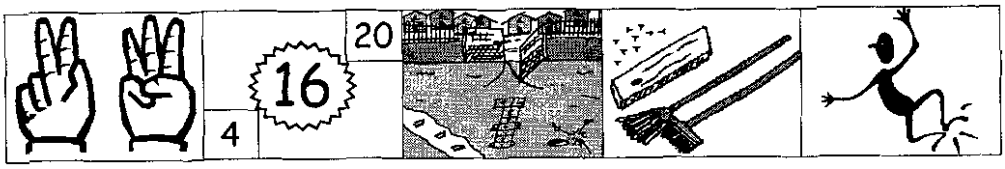
- A las dos la coz.
- A las tres paticotre.
- A las cuatro las uñas del gato.
- A las cinco salto y brinco.
- A las seis Juana, Perico y Andrés.
- A las siete Pinochete.
- A las ocho Pinocho.
- A las nueve el anillo de la reina.
- A las diez el brazalete.
- A las once ...

Rel. Currículo y T.T.

C.F.B.
Coordinación dinámico general.
Saltos.
Educación para el consumo.

TOKA RECREATIVA

I/PGR/FL/VIV/01



Desarrollo

Se trata de un juego tradicional vasco, consistente en el derribo de un objeto (caliche) mediante el lanzamiento de discos.

Los participantes se dividen en grupos de cuatro a seis miembros. A cada participante se le proporcionarán dos discos. Habrá un caliche por grupo, situado entre 6 y 14 metros de la línea de lanzamiento.

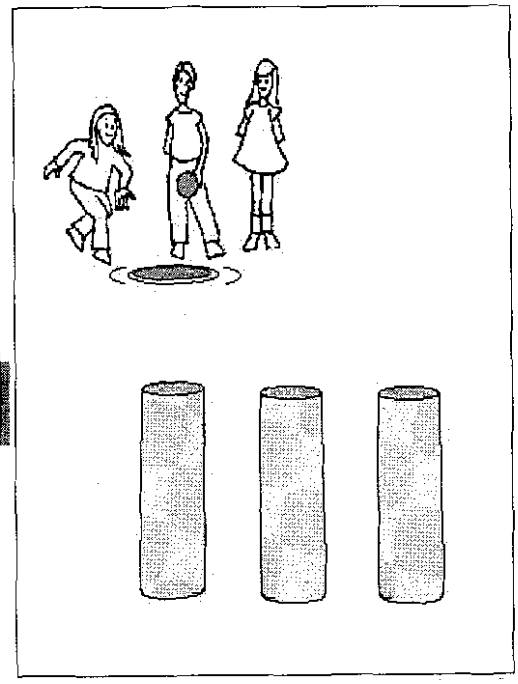
Cada equipo lanzará sus discos (8-12 en total) consecutivamente intentando derribar el caliche. Cada vez que lo consigue se anota un punto. El juego se estipula a un número determinado de tiradas. Gana quien más puntos obtenga.

Reglas

- Respetar el turno de tirada.
- No superar la línea que marca la distancia que nos separa del caliche.
- El número de tiradas será determinado por los participantes.

Variantes

- Utilizar menos discos para lanzar.
- Cambiar el tamaño del caliche o de los discos.
- Modificar el estilo de lanzamiento.

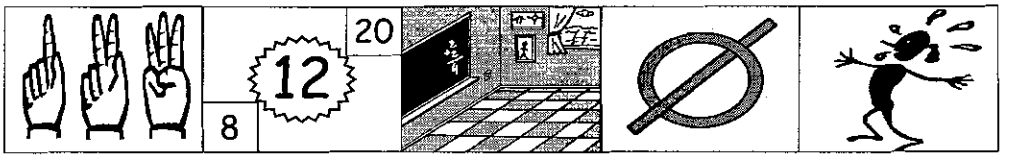


Rel. Currículo y T.T.

Coordinación óculo-manual.
Lanzamientos de precisión.
Percepción espacial.
Educación para el consumo.

ZAPATILLA POR DETRÁS

II/GGR/VE/ENC/01



Desarrollo

Es un juego de persecución.
En el grupo están todos sentados formando un corro menos uno que se la queda. Éste estará de pie y con una *zapatilla* en la mano, a continuación se empieza a mover alrededor del corro y en el momento que él determine, deja la zapatilla detrás de alguien y saldrá corriendo para evitar que el que la cogió le alcance y le dé "un zapatazo". El primero se salva ocupando el sitio dejado por el segundo.

Reglas

- No vale girar la cabeza para mirar al que se la queda.
- Hay que desplazarse por el exterior del corro.
- No lanzar la zapatilla.
- No dar fuerte y siempre en zonas que no duelan.
- Tras un tiempo de persecución determinado por todos, el perseguidor podrá cruzar por medio del corro.

Variantes

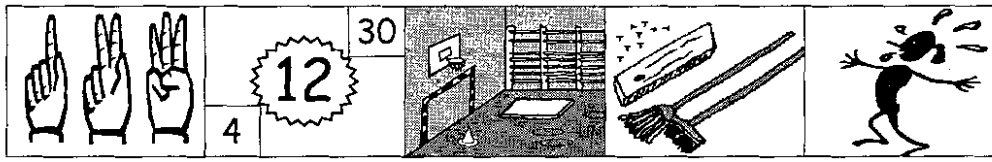
- Se pueden emplear diferentes formas de desplazamientos, cuclillas, cuadrupedia invertida, etc.

Rel. Currículo y T.T.

Habilidades y destrezas.
Desplazamientos.
Coordinación.
Imagen y percepción corporal.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.

ACIERTA Y PEGA

II/GGR/VE-AG/ENC/01



Desarrollo

Los alumnos se colocarán formando un círculo alrededor del profesor. Este escribirá una palabra en una pequeña pizarra o block que deberán adivinar los alumnos conociendo la inicial. Aquel alumno que lo consiga cogerá una toalla que habrá en el centro tratando de golpear a los demás antes de que se levanten.

Reglas

- No pegar fuerte.
- No repetir las letras.

Variantes

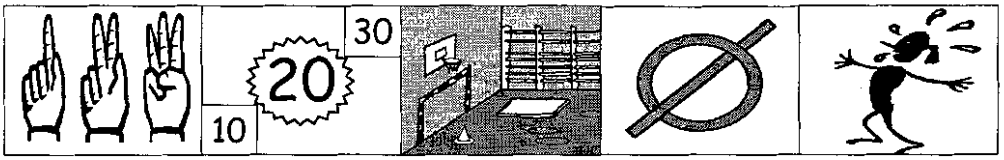
- Subirse en un alto.
- Utilizar otros objetos para golpear (ej. un periódico).

Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Coordinación Dinámica General.
Educación para la igualdad.
Educación Ambiental.
Educación para el consumidor.

MARRO

II/GGR/VE-AG/ENC/02



Desarrollo

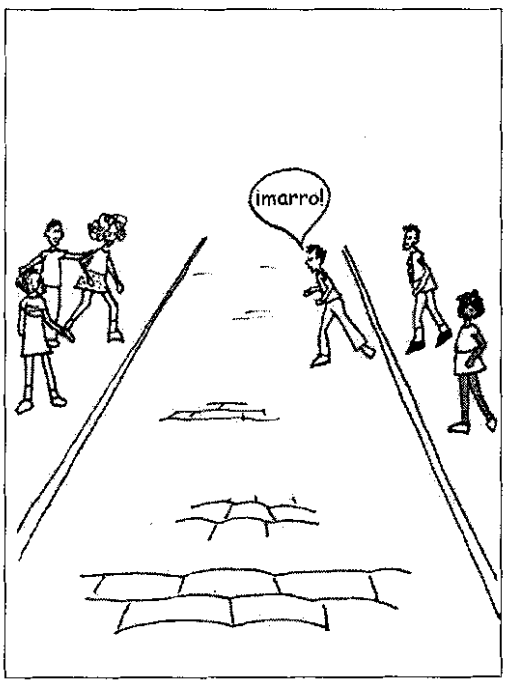
Se forman dos equipos, situados detrás de una línea separadas entre sí por una determinada distancia. Comenzará el juego cuando salga uno de los jugadores de cualquier equipo al terreno de juego (zona entre las dos líneas) gritando ¡MARRO!, con el fin de desafiar a los integrantes del equipo contrario.
Al escuchar el grito saldrá un jugador del equipo contrario, quien se convertirá en perseguidor. A continuación volverá a salir otro participante del otro equipo, que será a su vez perseguidor del anterior y así sucesivamente hasta que pillen a alguno, que se unirá al equipo contrario.

Reglas

- Los perseguidores tienen que respetar un orden.
- Los jugadores cogidos, pueden ser rescatados formando una cadena en la base del equipo contrario.

Variantes

- Distintas formas de desplazarse: a la pata coja, con pies juntos...

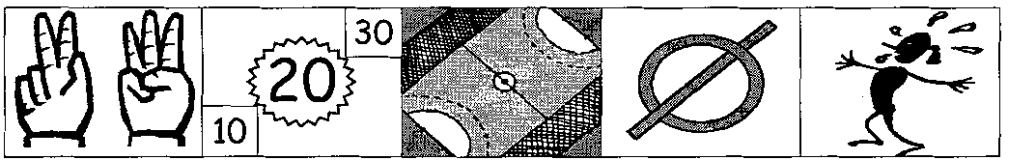


Rel. Currículo y T.T.

Cualidades Físicas Básicas.
Coordinación Dinámica General.
Educación para la paz.
Educación Ambiental.
Educación para el consumidor.

CARA Y CRUZ

II/GGR-PGR/VE/VIV/01



Desarrollo

Formamos dos equipos. Los jugadores se situarán cada uno en su campo separados por una línea central. Formarán dos filas, se colocarán dándose la espalda, separados unos cincuenta centímetros. Un equipo se llamará cara y el otro cruz.

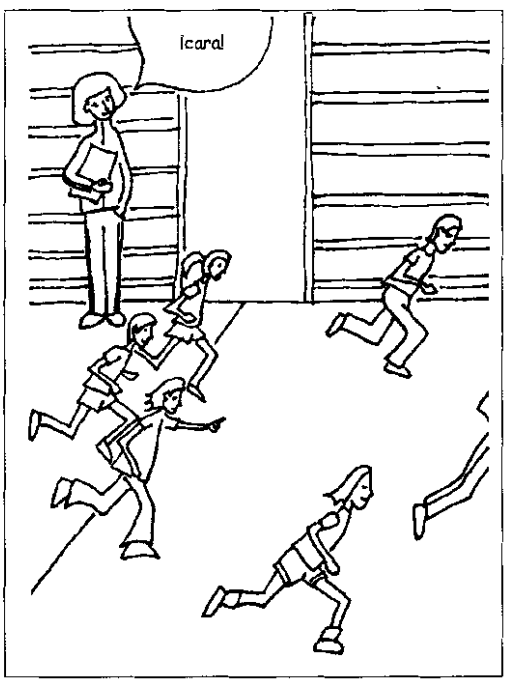
El profesor lanza una moneda y grita cara o cruz, en función de lo que salga. El equipo que tenga el nombre gritado tratará de coger al contrario, que lógicamente huirá hacia el refugio para no ser alcanzado. El jugador tocado será eliminado.

Reglas

- No adelantarse al pronóstico.
- Estar tumbado, sentado, etc.
- El equipo menos rápido podrá jugar con pelotas para lanzarlas en la carrera.

Variantes

- El jugador que sea tocado pasará a formar parte el otro equipo.
- Jugar colocándose de diversas formas.
- Desplazarse de diferentes formas.
- Huir a burro.

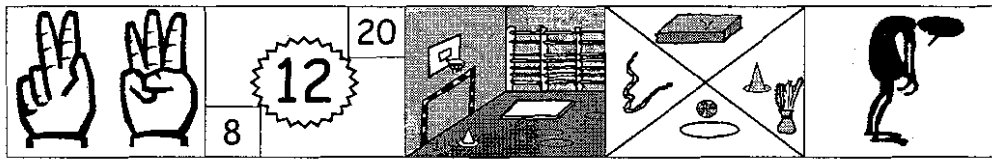


Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físicas Básicas y Habilidades físicas.
Igualdad de oportunidades.

BRILÉ (Cementerio)

II/GGR-EQU/VE-CO/VIV/01



Desarrollo

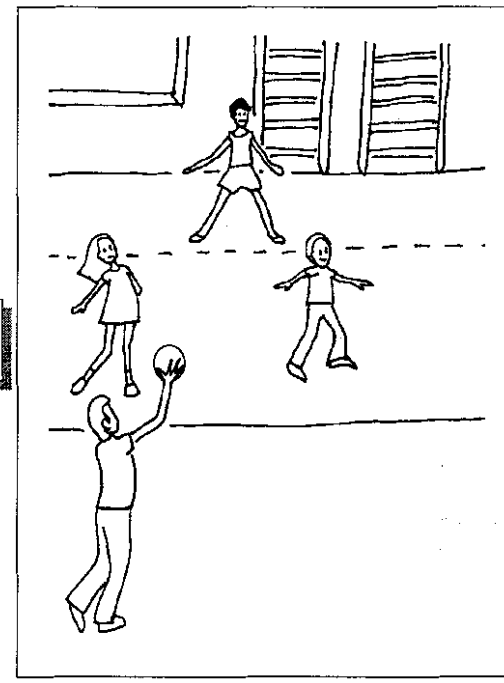
Se hacen dos equipos y se distribuyen en dos zonas del campo separadas por una línea. Un componente de cada equipo se coloca detrás del equipo contrario en el "cementerio" (mirar el dibujo). El juego consiste en golpear con una pelota a todos los miembros del otro equipo. Para ello van lanzando la pelota de manera alternativa y cuando se le da a un contrario, lo enviamos al cementerio.
Gana el equipo que antes consiga enviar al cementerio a todos los del equipo contrario.

Reglas

- No vale invadir ninguna zona que no nos corresponda.
- Los lanzamientos se realizarán con las manos.
- Se cambia la posesión de la pelota cuando se recepciona un lanzamiento sin que bote, cuando haya botado previamente o si sale fuera de los límites del terreno.
- Cuando recepcionamos un lanzamiento sin que bote nos correponde una "vida".

Variantes

- Lanzar con la mano no hábil, mediante golpeos, etc.
- Jugar con varios móviles, en tipo y en número.

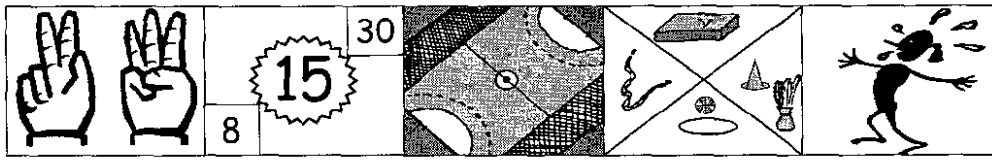


Rel. Currículo y T.T.

Percepción espacio-temporal.
Habilidades y destrezas.
Coordinación y lanzamientos.
Educación para la igualdad.

CULO 43

II/EQU/VE/VIV/03



Desarrollo

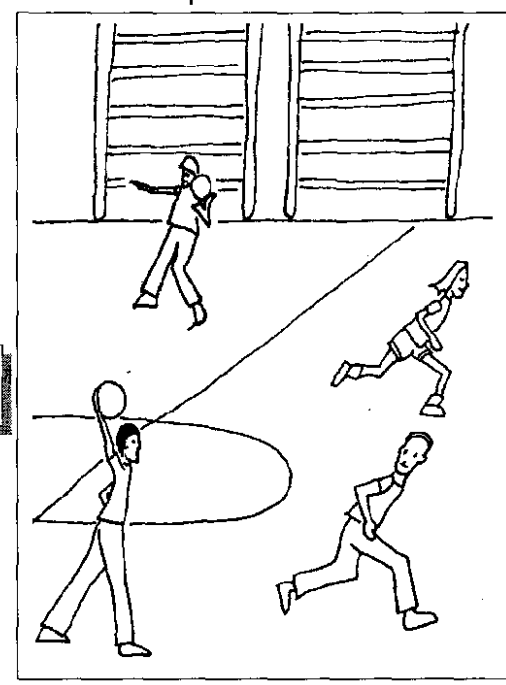
El grupo se divide en equipos. Cada equipo se coloca en una zona determinada, por ejemplo, la mitad de la pista polideportiva. Uno de cada equipo se situa en el campo del equipo contrario, y con un balón, tratando de impactar sobre todos los componentes del mismo. Aquel que reciba el impacto deberá apartarse.
Gana el equipo que al final de un tiempo acordado tenga más componentes en acción.

Reglas

- No vale lanzar o tirar fuerte con el balón.
- Los lanzamientos deberán ir dirigidos al "culo".
- Hay que respetar los límites espaciales.
- Tirar desde el lugar donde se recoge el balón dando como máximo dos pasos.
- Se puede obtener una "vida" cuando cojamos el balón al vuelo.

Variantes

- Utilizar distintas formas de desplazamientos.
- Recepcionar y lanzar con una sola mano, pie, golpeando...
- Jugar con varios balones, con obstáculos...
- Aquel que reciba el impacto deberá sentarse (cuando estén dos pueden sostener una goma que tendrá que ser sorteada por todos).

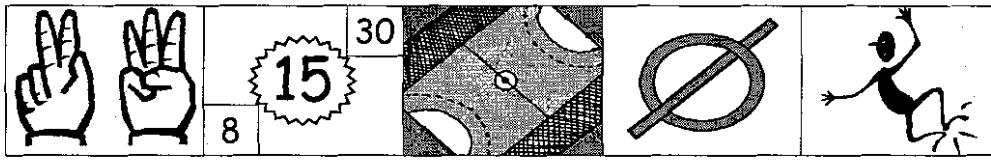


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos y recepciones.
Habilidades y destrezas.
Imagen y percepción corporal.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.

LAS PALMAS CORRIDAS

II/EQU/VE-AG/ENC-VIV/01



Desarrollo

Se forman dos equipos que se situarán separados a cierta distancia con el brazo derecho extendido y la mano abierta. Los alumnos se numerarán correlativamente.

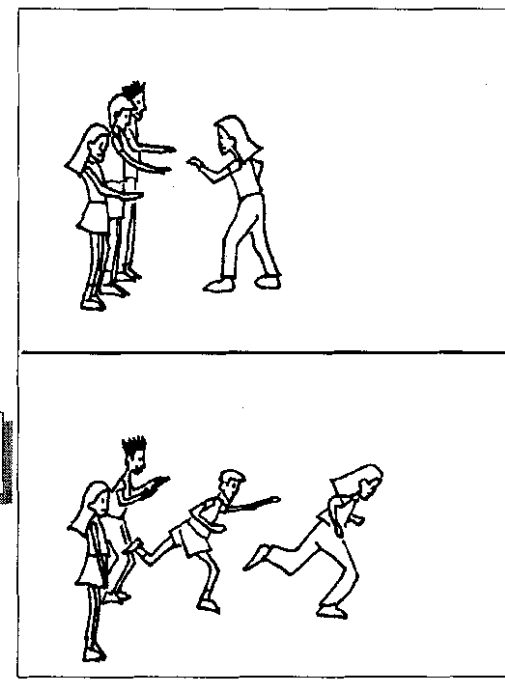
El juego comienza cuando el profesor diga un número, entonces, aquellos jugadores que poseen dicho número se dirigirán hacia el equipo contrario para dar una palmada a el compañero que elija. Inmediatamente después el que ha dado, huye hacia su campo perseguido por el que le han dado. Si el perseguidor logra tocar al perseguido éste será eliminado. En el caso contrario será el perseguidor quien quedará eliminado.

Reglas

- Hay que tener mucho cuidado con los choques entre los cuatro participantes activos, por lo que es conveniente que los toques se produzcan después de llegar y **parar** en el sitio del equipo contrario.
- Si el juego es por puntos podrán repetirse números.

Variantes

- Podemos jugar sin eliminar, con puntuación.
- Se pueden aumentar el número de palmadas.
- Podemos jugar con "cárcel", donde se quederán los atrapados.
- Diferentes formas de desplazarse.

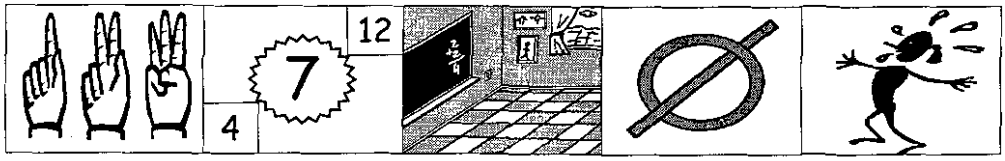


Rel. Currículo y T.T.

- Capacidades Físicas Básicas.
- Educación para la igualdad.

LA MONA Y EL MONERO

II-III/GGR/AG/RES/01



Desarrollo

Se dibuja un círculo grande donde se sitúan el "monero" y los demás participantes, y un círculo más pequeño concéntrico al anterior donde se sitúa la "mona", que agarra de la mano al "monero".

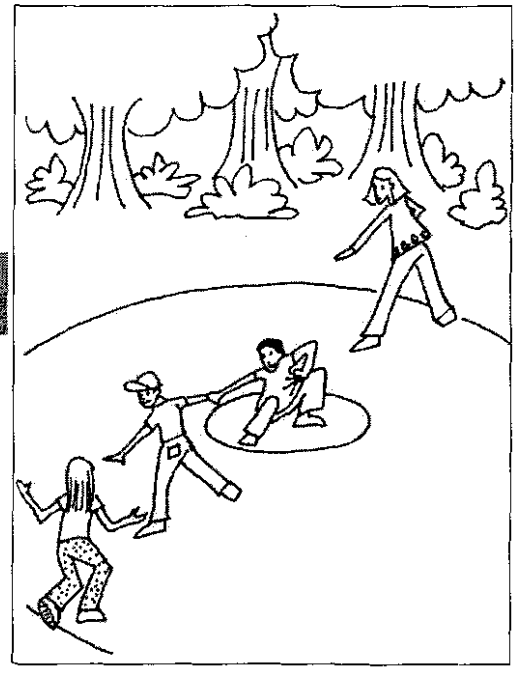
El *juego consiste en que los demás intentaran tocar a la "mona" sin que el* "monero" los toque, de ser así, el tocado pasa a ser mona y la mona a "monero".

Reglas

- No dar patadas.
- Permanecer dentro del círculo.
- La "mona" en todo momento se manifestará como tal.

Variantes

- Podemos hacer que el "monero" juegue con los ojos tapados.
- Al "monero" se le limitará la manera de tocar a los demás, por ejemplo: sólo con los pies, con la mano derecha ó izquierda...

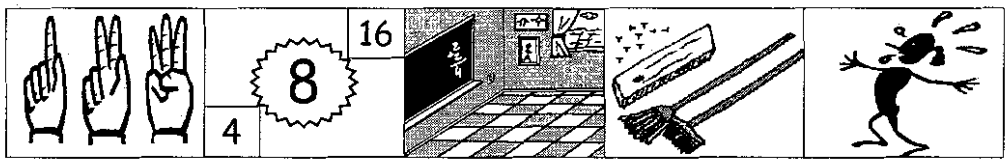


Rel. Currículo y T.T.

Habilidades básicas.
Capacidades Físicas Básicas.
Educación para el consumo.
Orientación espacio temporal.
Giros.
Educación para la igualdad.

EL MILANO

II-III/GGR/VE-AG/ENC/01



Desarrollo

Los participantes se ponen en fila, excepto el que se la queda, que hará el papel de "Milano". El 1º de la fila será el "PADRE JUAN", y el último "La mariquilla". Todos cogidos por la cintura, irán cantando la siguiente canción:

Milano, Milano/ pícame la mano/ si no me la picas/ vete a la botica.

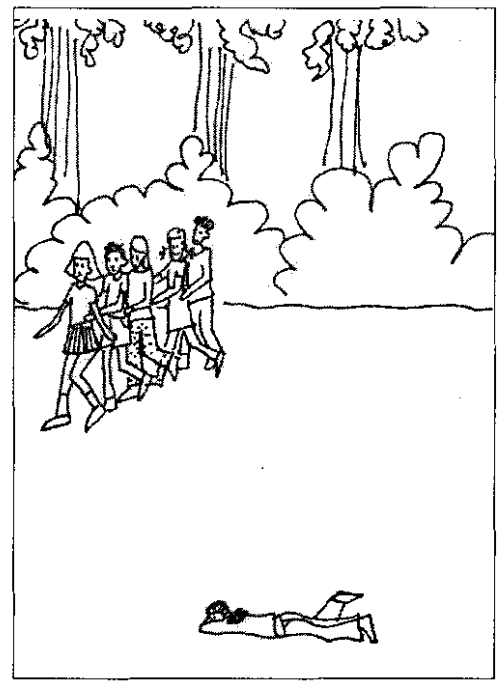
Al terminar esta cancioncilla, pararán y dirán lo siguiente: PADRE JUAN: "Mariquilla la atrás", MARIQUILLA: ¿Qué quieres Padre Juan?. PADRE JUAN: "Vete a ver si el milano está vivo o muerto".

Si el "milano", (que estará tumbado boca abajo al otro lado) dice: ¡MUERTO! , todos se quedarán quietos y volverán a cantar la cancioncilla y a repetir las frases.

Si dice: ¡VIVO!, todos correrán hacia su territorio. Los que sean atrapados por el "milano", pasarán a ser milanos como él

Reglas

- Todos tienen que ir cogidos en la fila y no moverse hasta que el milano conteste.
- Los milanos no pueden entrar en el terreno reservado para los que van en fila.
- Los milanos deben estar tumbados esperando a poder moverse hasta que lleguen a preguntarles.
- El "Padre Juan" (primero) pasará al último de la fila a ser "mariquilla".



Variantes

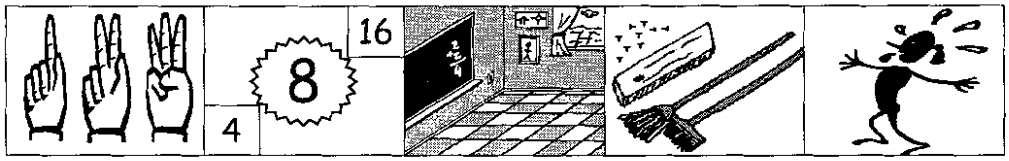
- Ir en parejas y hacer una fila doble.
- Reducir espacios.
- Dispersar a varios milanos por distintos lugares del espacio donde se juegue.

Rel. Currículo y T.T.

Habilidades y destrezas.
C. Físicas Básicas. Velocidad.
Educación para el consumidor.

A LA SILLA

II-III/PGR-GGR/VE-CO/ENC-RES/01



Desarrollo

Se coloca una silla menos que participantes haya en disposición circular.

A continuación, suena una melodía musical, todos se desplazan en círculo a un ritmo constante; cuando cesa, los participantes tendrán que ocupar una silla de entre todas rápidamente; aquel que se quede sin ocupar una, será eliminado. A su vez se quitará una silla del círculo.

El juego continua hasta que quede uno sólo, éste será el ganador.

Reglas

- No empujarse.
- Respetarse.
- No se puede ocupar una silla por dos participantes.

Variantes

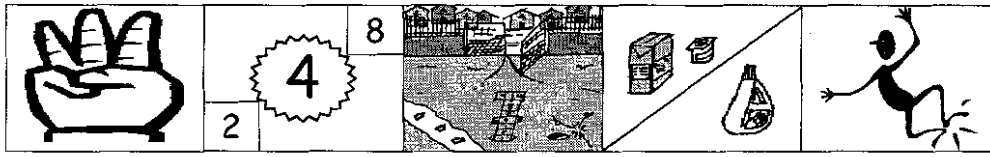
- Dentro de las múltiples posibilidades, podemos probar a desplazarnos con los ojos cerrados. Mientras, durante el transcurso del juego, los "eliminados" podrán animar a los que siguen, incluso apostando por uno u otro. O indicando las referencias si se opta por la variante de los ojos cerrados.
- Moverse al ritmo de la música.

Rel. Currículo y T.T.

Capacidades Físicas Básicas.
Orientación espacio temporal.
Giros.
Educación para la igualdad.
Educación para la salud.

AL PALO Y AL MOCHO

II-IV/IND-PGR/VE-CO/VIV/01



Desarrollo

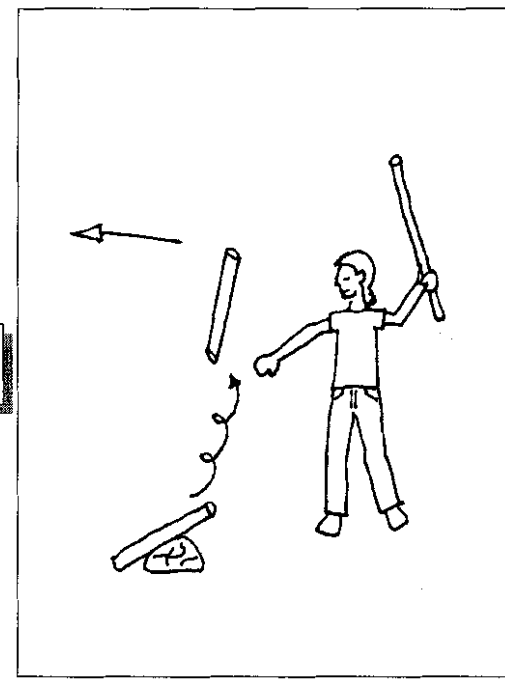
Disponemos de un palo largo y otro corto. El corto se asienta sobre una superficie de tal manera que uno de sus extremos quede más elevado. Hay que golpear dicho extremo con el otro palo, que tenemos agarrado con la mano; el palo corto se eleva y antes de que caiga al suelo hay que golpearlo de nuevo.
Tratáremos de lanzar el mocho (el palo corto) lo más lejos posible.

Reglas

- No vale darle más de una vez o cuando haya tocado ya el suelo.
- El mocho sólo se puede golpear con el palo largo.

Variantes

- También se conoce como la BILLORDA o la PÍNGOLA Y EL PALO.
- Se establecerá de manera consensuada cuanto durará el juego, número de lanzamientos...

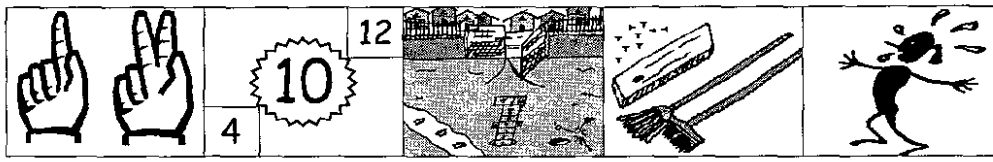


Rel. Currículo y T.T.

Coordinación óculo-manual.
Capacidades Físicas Básicas.
Educación para el consumo.
Educación ambiental.

EL VIAJE DE LA PATATA

II-IV/IND-PGR/EQ/RES/01



Desarrollo

En este juego se transportará una patata. El material empleado es una cuchara de madera y una patata pequeña para cada jugador. El terreno está formado por dos líneas paralelas con una distancia entre ellas de unos 40 m.

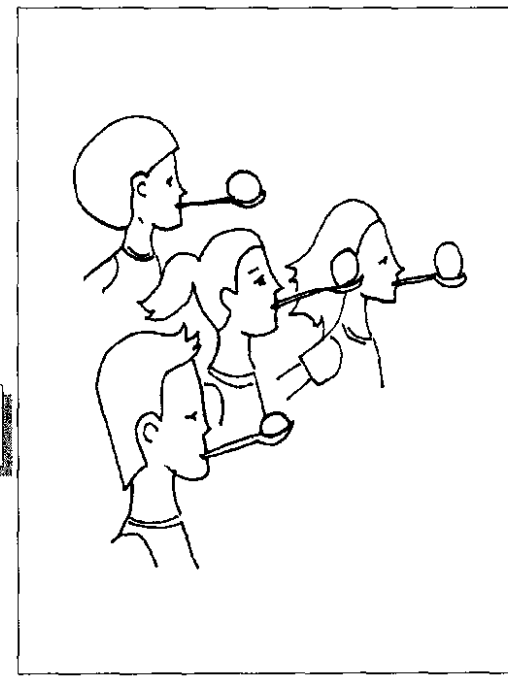
Todos los participantes se colocarán en la línea de salida, poniéndose la cuchara en la boca, sujetada por los dientes y sobre la cuchara la patata. A una señal saldrán andando hacia la meta, pero al dar una palmada, volverán hacia la línea de salida, de espaldas. Con otra palmada deberán ir hacia delante y así siempre, hasta que alguno consiga llegar a la línea de meta sin que se le haya caido la patata.

Reglas

- El número de jugadores es ilimitado, se pueden hacer grupos de 10 o 12.
- Las manos deben estar en la espalda.
-Al que se le caiga la patata al suelo o sujete la cuchara con las manos, se le penalizará y volverá a empezar de nuevo desde la línea de salida.

Variantes

- Podemos probar a transportar la patata por parejas.
- Con distintas formas de desplazamiento.

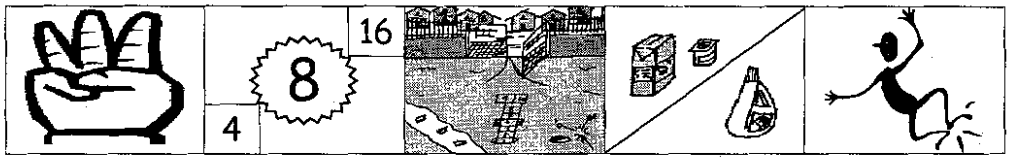


Rel. Currículo y T.T.

Coordinación dinámica general.
Equilibrio.
Educación para el consumo.

ROBAR TERRENO

II-IV/PAR-PGR/CO-FL/VIV/01



Desarrollo

Se juega por parejas en un terreno de tierra compacto, pero no muy duro. Se dibujan dos campos de forma cuadrada de 4 m. de lado, unidos por uno de los lados.

El material es un clavo grande y se sorteará quien debe utilizarlo en primer lugar. Aquel que inicie el juego, se colocará en su campo detrás de la línea divisoria de ambos y lanzará contra el suelo el clavo; si éste se clava, dibujará una línea desde donde se encuentra, intentando acaparar la mayor superficie posible pero sin perder el equilibrio, pasando a su poder todo el terreno comprendido en la línea dibujada.

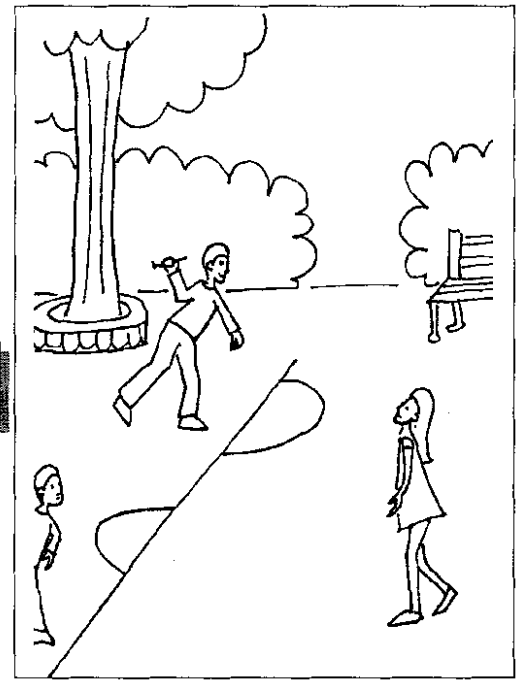
Seguirá haciendo lo mismo mientras el clavo se "hinque"; de no hincarse, no podrá hacer la "línea de Roba-terreno" y pasará el turno a su oponente, que, hará lo mismo que el anterior, siempre detrás de la línea que haya quedado, pudiendo recuperar el terreno perdido y pasar al campo contrario. Pero cuando el clavo no se hinque, perderá su opción y pasará al otro, y así hasta que uno de los dos, se apodere de todo el terreno.

Reglas

- Respetar el turno.
- Lanzar con precaución.

Variantes

- Lanzar con la mano no hábil.
- Lanzar desde distintas posiciones.

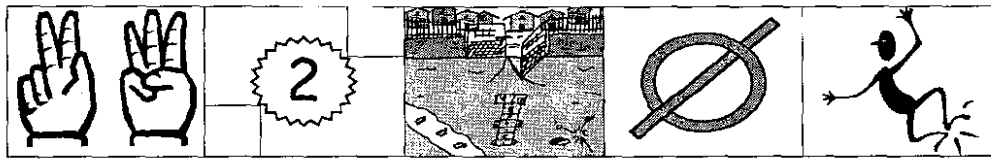


Rel. Currículo y T.T.

Lanzamientos.
Coordinación óculo manual.
Habilidades y destrezas.
Educación para el consumo.
Educación para la igualdad de oportunidades.

PARES O NONES

III/PGR/CO/VIV-RES/01



Desarrollo

Es un juego de elección. Consiste en mostrar a la vez y con la mano el número de dedos que cada uno quiera. Antes habrán llegado a un acuerdo para ver quién se queda con "pares" y quién con "nones" o impares. Una vez sacado los dedos de detrás de nuestra espalda a la voz de ¡ya!, se suman y en función del resultado ganará al que le corresponda el número que haya salido de la suma; ya sea, "pares" si es par, y "nones" si es impar.

El que acierte y gane tendrá preferencia para elegir "nones" o "pares", para la próxima tirada.

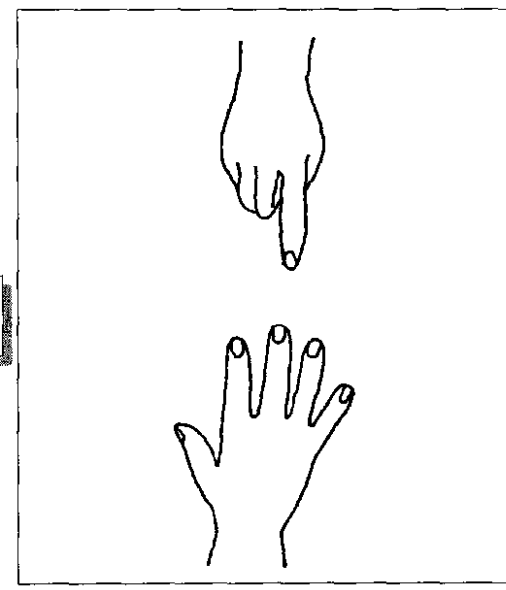
Reglas

- Se debe sacar al mismo tiempo.
- Dejar la elección de cada uno.

Variantes

Cuando existan más de dos grupos para jugar, cada equipo tendrá un representante, y entre todos y a la vez "sacarán dedos".

Habiéndose establecido con anterioridad, por donde se comienza a contar, siguiendo el turno de colocación y cuenta hasta llegar al total de dedos sumados, para que aquel o quien coincida el número justo se quedará sin jugar.

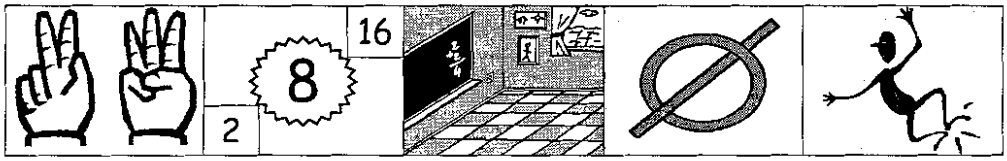


Rel. Currículo y T.T.

Utilización de reglas.
Educación para la igualdad de oportunidades.
Educación moral y cívica.

MIRADA DE LOBO

III/PGR/CO/RES/01



Desarrollo

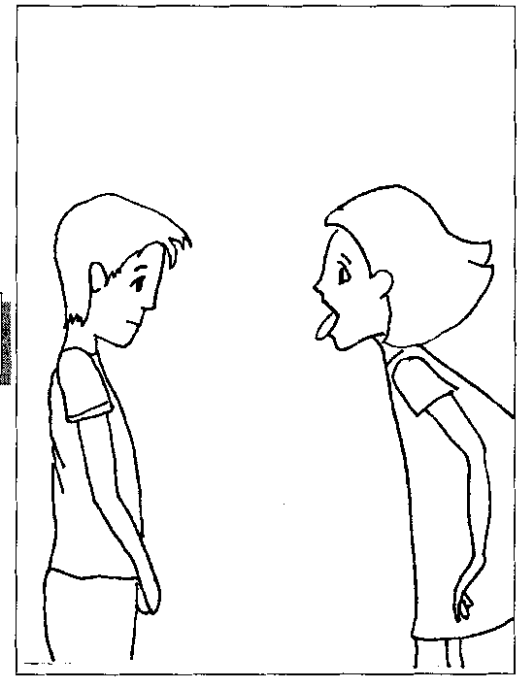
El grupo se coloca formando pequeños grupos (de dos, tres personas). Uno del grupo intenta que los demás se rían, utilizando diferentes recursos expresivos para conseguirlo. El primero que ríe pasará a ser el encargado de hacer reir al resto, intercambiando los papeles.

Reglas

- No vale tocar al contrario.
- Podemos ayudarnos de un objeto cualquiera.
- Vale hacer todo tipo de muecas, gestos, ademanes, sonidos...
- Los grupos serán flexibles en cuanto a su composición a lo largo del tiempo de juego.

Variantes

- Sólo vale mover la cara.
- No moviendo la cara aunque sí el resto del cuerpo.
- Mover una mitad del cuerpo.
- Utilizar, o no, sonidos y gritos.

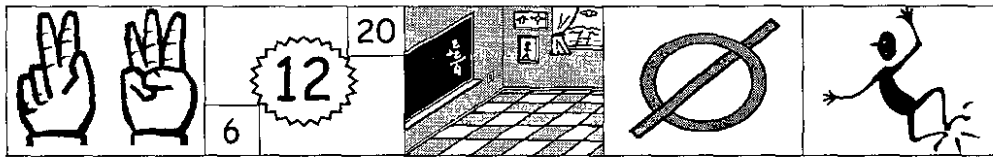


Rel. Currículo y T.T.

Imagen y percepción corporal.
Posibilidades comunicativas y expresivas del cuerpo.
Educación moral y cívica.
Educación para la igualdad.

EL TELÉFONO ESCACHARRAO

III/GGR/CO/RES/01



Desarrollo

Una vez colocados los alumnos en círculo, uno de ellos comienza diciendo una frase que tendrá que ser transmitida de unos a otros según la vayan entendiendo y hasta completar el recorrido. El último dirá el mensaje según le ha llegado a él. Como final compararemos el útimo mensaje con el inicial.

Reglas

- Hay que actuar lo más rápido posible.
- No vale intentar escuchar el mensaje antes de que nos toque.

Variantes

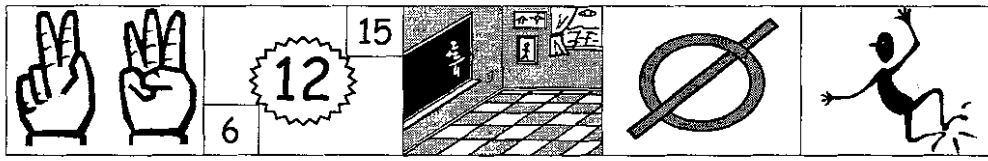
- La rueda de los disparates podrá ser una variante más compleja de este juego.
- La dificultad del mensaje puede ser variada en función del nivel en el que se trate.
- Apoyar las palabras con gestos exagerados.
- Cambiar los registros de voz (fuerte, bajito, con sensación de miedo, frío...)

Rel. Currículo y T.T.

Expresión corporal.
Lenguaje corporal.
Comunicación.
Educación moral y cívica.
Educación para la salud (postural)

EL TÍO MARAGATO

III/GGR/CO/RES/02



Desarrollo

Sentados en corro uno de los jugadores comienza a decir: -*en casa del tío maragato mataron un gato*- y el resto responde: -*¿Quién lo mató?*, el tío maragato dice un número (por ejemplo el 4); entonces, el jugador número cuatro dice: -*mientes so bellaco*-, y el tío maragato pregunta: -*¿Quién pues?*, a lo que el anterior participante (el número 4) responderá otro número, volviéndose a repetir el mismo diálogo.
El juego consistirá en hacerlo lo más rápido posible, quedando eliminado aquel que se confunda o que al decir su número se quede callado.

Reglas

- Uno comienza de madre "Tío Maragato", el resto se asigna un número, empezando por la izquierda.
- El que falle será el "Tío Maragato".

Variantes

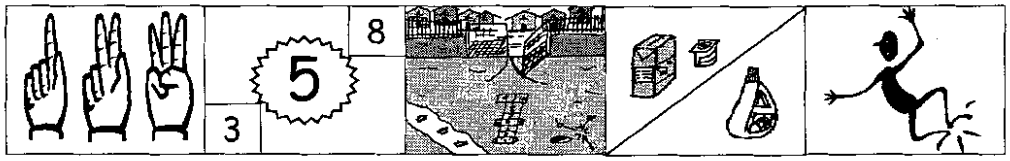
- El jugador que falle pierde su derecho a participar en dos jugadas además se adjudica su número al que esté situado a su derecha.
- En lugar de números usar letras, colores, nombres históricos...

Rel. Currículo y T.T.

Velocidad de reacción.
Expresión y comunicación.
Educación para la igualdad.
Educación para el consumo.

CARRERA CHAPISTA

V/PGR/FL-CO/RES/01



Desarrollo

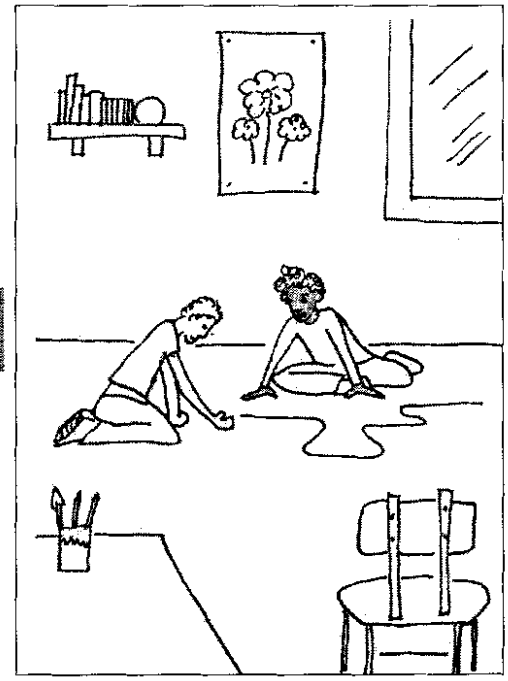
El juego consiste en diseñar un circuito en el suelo y, mediante golpeos a una chapa con los dedos, llegar primero al lugar señalado como meta.

Reglas

- No vale mover las chapas del sitio.
- Si la chapa se para en la línea, se considera pinchazo y el jugador pierde un turno.
- Si la chapa se sale de los límites del circuito, vuelve a la misma posición perdiendo el turno de "tiro".

Variantes

- El niño tiene completa libertad par diseñar el fondo de sus chapas.
- Tirar dos veces seguidas por turno.
- Completar una partida con la mano no dominante.
- Completar el recorrido en el menor tiempo posible.
- Diseñar circuitos en el exterior con arena.

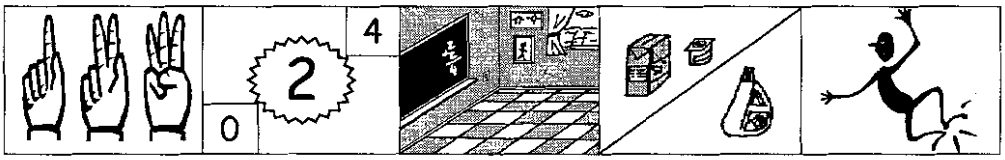


Rel. Currículo y T.T.

Habilidades y destrezas.
Educación para el consumo.
Educación para la igualdad.

FÚTBOL CHAPA

V/PGR/FL-CO/RES/02



Desarrollo

El juego consiste en dibujar un campo de fútbol en una superficie lisa y, con las chapas distribuidas en dos equipos, jugar un partido.

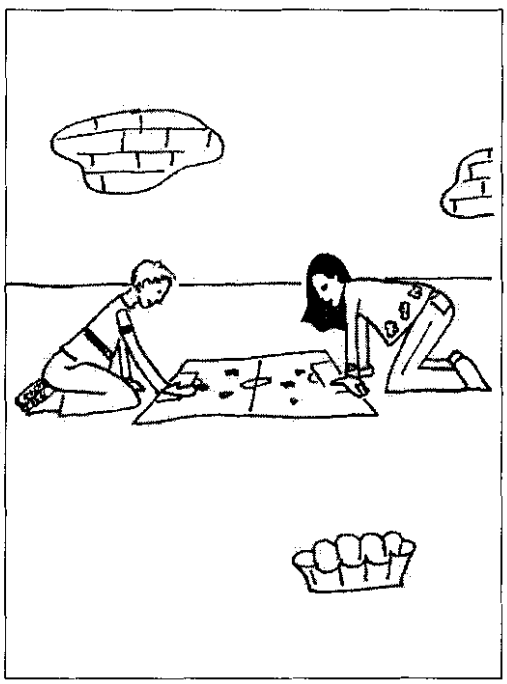
Para ello, alternativamente, cada jugador (o equipo) va empujando la pelota con sus chapas más cercanas a ella con el fin de marcar gol en la portería contraria. Ganará el equipo que más goles haya conseguido al término del tiempo establecido.

Reglas

- Las chapas se mueven con el dedo dándoles pequeños golpecitos.
- Tirar una vez cada participante o cada equipo.
- En caso de empate se pueden lanzar penaltis.

Variantes

- El balón puede ser un garbanzo, una bola de papel de aluminio, etc...
- El niño tendrá libertad para decorar sus equipos.
- Puede jugarse con equipos de 5 a 11 chapas, según el tamaño del terreno de juego.
- En el penalti, el portero se puede mover metiendo el dedo en el fondo de la chapa.
- Se puede jugar a tiempo o al primero que llegue a 3 goles.

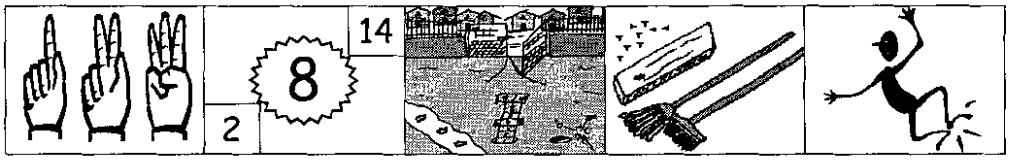


Rel. Currículo y T.T.

Habilidades básicas.
Educación para el consumo.
Educación para la igualdad.

PATACÓN

V/PGR/CO/VIV-RES/01



Desarrollo

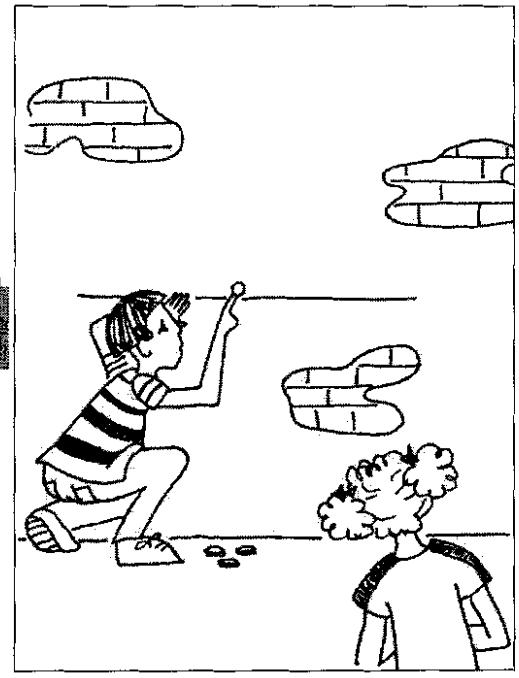
Para llevar a cabo este juego se pintará una raya sobre la pared. A continuación y consecutivamente, cada jugador sujetará en la raya una moneda dejándola luego caer al suelo. Si la moneda al caer monta encima de otras, el jugador se llevará las monedas correspondientes. Ganará el juego el que consiga más monedas.

Reglas

- Hay que tirar siempre desde la raya.
- Todos los jugadores empezarán con el mismo número de monedas.
- Vale desplazar la moneda a derecha e izquierda.

Variantes

- Utilizar otro material, como por ejemplo: las chapas, cromos, tazos, gomas de borrar...
- Apoyando la moneda perpendicularmente en la pared.

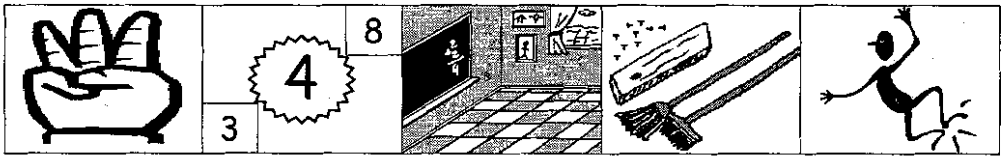


Rel. Currículo y T.T.

Percepción Básicas.
Educación para el consumo.
Educación moral y cívica.

EL RELOJ (Cartas)

V/IND-PGR/CA/VIV-RES/01

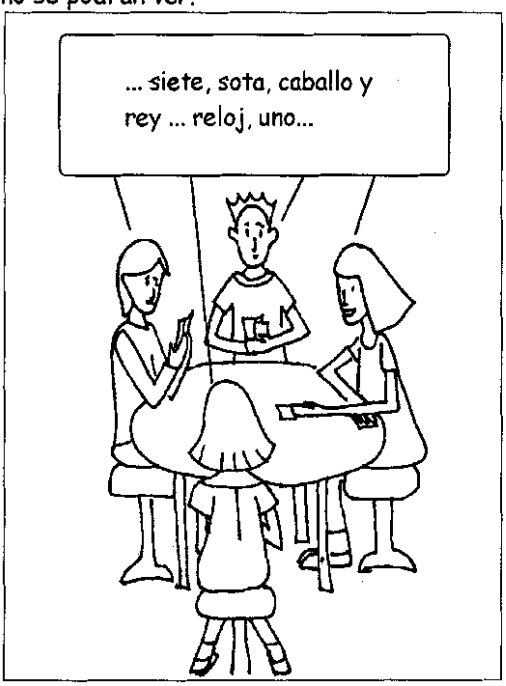


Desarrollo

Se repartirán todas las cartas a todos los jugadores. El siguiente al que las reparte comienza el juego diciendo "reloj" y levantando una de sus cartas colocándola en el centro, el siguiente dirá "uno" y levantará una de sus cartas, el siguiente dirá "dos" y levantará una de sus cartas, así sucesivamente hasta que coincida el número que se dice con la carta que se muestra; en este momento, a quien le coincida número y carta recogerá todas las depositadas sobre la mesa; si el siguiente no se da cuenta y muestra su carta continuando el juego será éste último quien recoja todas las cartas salvando al anterior.

Reglas

- Perderá el que se queda con más cartas. Recibirá de los otros en la mano la siguiente "propina" del montón de cartas que le queden: corcho=puño, uva=pellizco, bellota=roce y azada=caricia.
- Las cartas recibidas al inicio del juego no se podrán ver.
- Las acciones arriba descritas se llevarán a cabo muy rápidamente.
- El objetivo principal es quedarse cuanto antes sin cartas.



Variantes

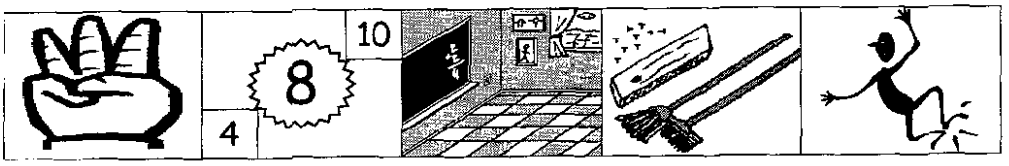
- Dando la posibilidad de cambiar el sentido del giro cuando lo determina el que ha repartido.

Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Velocidad de reacción.
Educación moral y cívica.
Educación para el consumo.

MENTIROSO (Cartas)

V/PGR/CA/VIV-RES/01



Desarrollo

Es un juego de engaño. Se reparten todas las cartas entre todos los participantes, el objetivo es descartase cuanto antes, para ello, depositamos sobre la mesa y boca abajo las cartas que creamos convenientes. Ejemplo , depositamos dos cartas boca abajo y le decimos al de al lado que son 2 reyes, puede ser verdad o podemos mentir, el siguiente tiene dos opciones: creérselo y continuar el juego a la vez que deberá aportar las cartas que crea necesario siguiendo el caso anterior diciendo que son "reyes". O no creérselo, levantará las cartas y se darán dos circunstancias:

a) Que en efecto sea mentira y el anterior recogerá todas las cartas depositadas.
b) Que sea verdad y el que juega recogerá todas las cartas depositadas sobre la mesa.

Cuando nos juntemos con 4 números iguales de los distintos palos éstas se dejarán fuera del juego, no pudiéndose utilizar en la dinámica del mismo hasta que se vuelva a empezar de nuevo éste juego.

Reglas

- Están explicadas en el apartado anterior.

Variantes

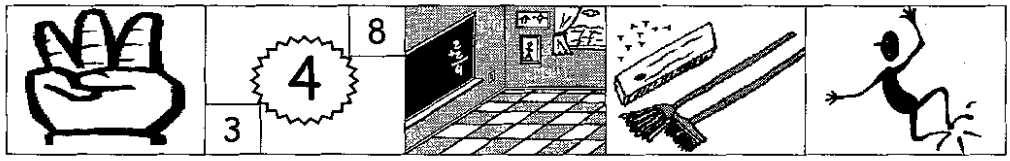
- Por parejas, de forma que hasta que los dos se descarten no ganarán.

Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Educación moral y cívica.
Educación para en consumo.

ULTI (Cartas)

V/PGR/CA/VIV-RES/02



Desarrollo

El objetivo principal será descartarse cuanto antes.

Se reparten cinco cartas a cada jugador y se colocará una carta boca arriba; comenzará el siguiente al que las reparte y deberá dejar encima de la primera carta otra que coincida con el número de la misma o el mismo palo (por ejemplo, si la primera carta es un 6 de encina, la siguiente que dejaremos puede ser cualquier 6 de los restantes palos o cualquier número del palo "encina").

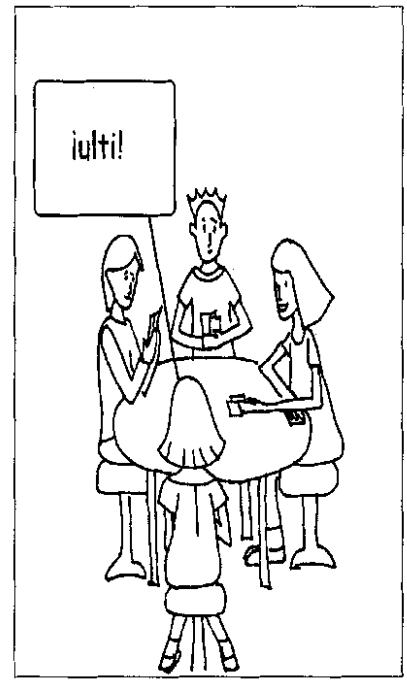
Este juego posee unas cartas que son claves:

- El "2", si aparece esta carta el siguiente al que la deja deberá coger obligatoriamente dos cartas más del montón.
- El "7", cambia el sentido del juego, si se jugaba hacia la derecha, al aparecer este número se jugará hacia la izquierda.
- El "10", obliga al que la deja a dejar una carta.
- El "11", dejando esta carta el siguiente pierde este turno, "le salta".
- El "12", dejando esta carta puede pedir el palo que más le guste, diciendo: "Cambio a ...".

- El "7", cambia el sentido del juego, si se jugaba hacia la derecha, al aparecer este número se jugará hacia la izquierda.
- El "10", obliga al que la deja a dejar una carta.
- El "11", dejando esta carta el siguiente pierde este turno, "le salta".
- El "12", dejando esta carta puede pedir el palo que más le guste, diciendo: "Cambio a ...".

Reglas

- No se podrá decir la palabra "dos" durante todo el juego, el que la diga habrá que darle dos cartas extras del montón.
- Cuando a los jugadores le queda una carta deberán decir "ULTI", de lo contrario los compañeros irán dando cartas propias de una en una hasta que lo diga.



Variantes

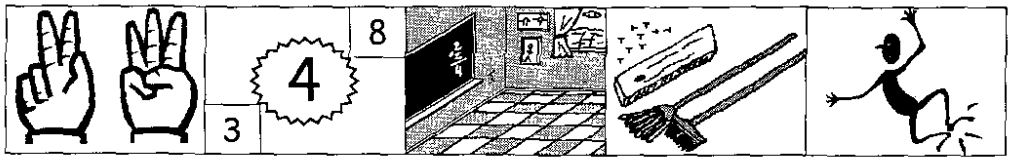
- Se trata de un juego donde hay que dominar y tener en cuenta un elevado número de reglas y circunstancias, por ello, dependiendo de la edad de los jugadores se podrán eliminar algunas reglas y dejar las más elementales ("2" y "12")

Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Velocidad de reacción.
Educación moral y cívica.
Educación para el consumo.

BURRO (Cartas)

V/PGR/CA/VIV-RES/03



Desarrollo

Se apartan cuatro números de la baraja, tantos como jugadores realicen el juego; por ejemplo, si juegan cinco podemos apartar los 4 - unos -, los 4 - caballos -, los 4 - reyes - y los 4 - sietes -, éstas cartas se barajan y se reparten 4 a cada jugador. El objetivo será conseguir los cuatro números de los distintos "palos". Todos los jugadores se descartarán al mismo tiempo de la carta que menos les interese, pasándola al compañero de la derecha. El descarte seguirá hasta que un jugador consigua los cuatro palos de su número. En ese momento se dice "burro" y se coloca la mano sobre la mesa, los demás harán lo mismo, al último en reaccionar se le adjudica la letra "B" como inicio.
El juego termina cuando uno de los jugadores complete la palabra "B-U-R-R-O".

Reglas

- A la hora de pasar las cartas todos los harán a la vez y será de una en una.

Variantes

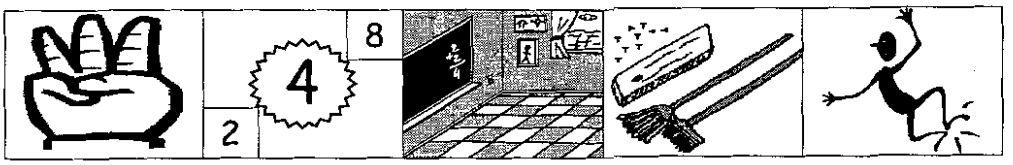
- En vez de hacer "B-U-R-R-O" podemos utilizar otra palabra característica para hacer otro juego más largo y divertido.

Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Velocidad de reacción.
Educación moral y cívica.
Educación para el consumo.

ESCOBA (Cartas)

V/PGR/CA/VIV-RES/04



Desarrollo

Es un juego de cálculo y estrategia rápida, en el cual se tiene en cuenta el valor numérico de las cartas. Cada una guardará su valor numérico, excepto:

"Sota" = 8 puntos.
"Caballo" = 9 puntos.
"Rey" = 10 puntos.

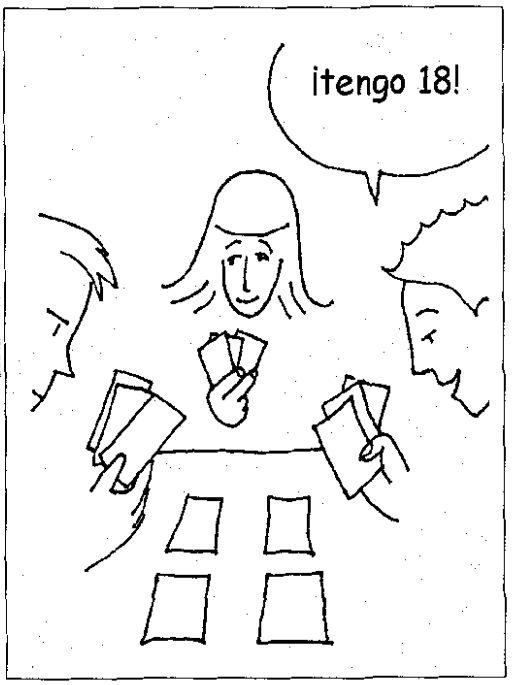
El objetivo es sumar 15 puntos con las cartas de que dispongamos y con las de la mesa. Se inicia el juego repartiéndose tres cartas a cada participante y se dejarán cuatro boca arriba, sobre la mesa. Continua, sabiendo que deberemos de sumar 15 con una de nuestras cartas y con las que tenemos sobre la mesa. Si no hay posibilidad de sumar 15, estamos obligados a pasar el turno.

Reglas

- Se encuentran recogidas en el desarrollo

Variantes

- Se marca un tiempo límite por turno.

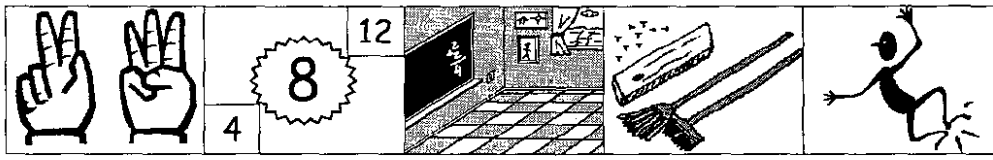


Rel. Currículo y T.T.

Destreza en el manejo de objetos.
Educación para el consumo.
Educación moral y cívica.

CUADRADO (Cartas)

V/PGR/CA/VIV-RES/05



Desarrollo

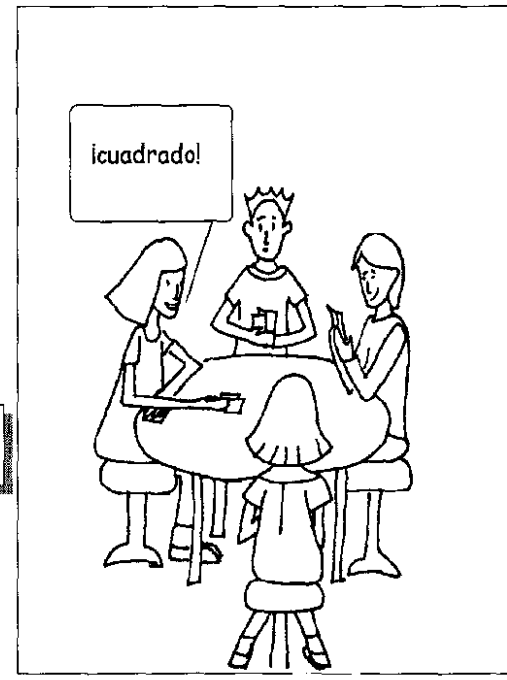
Es un juego de contraseñas y claves.
Se reparten cuatro cartas a cada participante.
Juegan cuatro formando dos parejas, el objetivo será conseguir "cuadrado" (cuatro números) pidiendo al compañero la carta que necesite a través de claves, cuando uno de ellos tenga "cuadrado", a través de la contraseña se lo hará saber al compañero y éste dirá "cuadrado", anotándose un tanto dicha pareja.
Si la pareja contraria descubre la contraseña se lo hará saber diciendo "cortado", de esta forma, se anotarán ellos un tanto.
Uno de la pareja podrá demandarle la carta que precisa a su compañero a través de una clave: (ejemplo, si tiene como clave el número "7", y necesita un "3" se dirá; nuestro número menos 4).

Reglas

- Cuando se agoten todas las posibilidades de cambiar cartas se utilizarán las que queden en el montón, si desecha dos cartas cogerá solamente dos.
- Cualquier tipo de contraseña.

Variantes

- Nos puede valer como instrumento para observar la relación entre los componentes del grupo (parejas), si se acepta las normas del juego, el grado de creatividad mostrado en contraseña, como utiliza el gesto, el disimulo, etc...

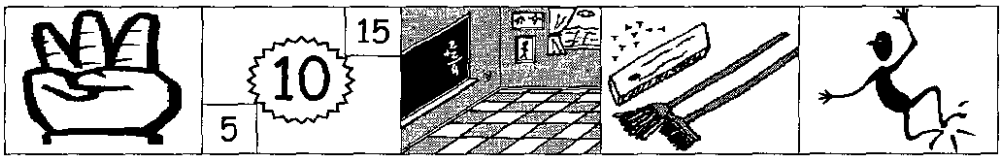


Rel. Currículo y T.T.

El cuerpo como instrumento de comunicación.
Educación para el consumo.
Educación cívica y moral.

POLICÍA Y LADRÓN (Cartas)

V/GGR/CA/VIV-RES/01



Desarrollo

Juego de picardía y atención. Comprende unas cartas claves que son:

POLICÍA= "Sota de corchos".
LADRÓN = "Rey de bellotas".
CÓMPLICES = Cualquiera de las cartas restantes.

Empieza apartándose tantas cartas como participantes, y se reparte una a cada uno: entre ellas se encontrará el "policía" y el "ladrón". El que posee la "sota de corchos" lo hace saber dejando su carta encima de la mesa y ejerciendo como tal. El ladrón "rey de bellotas", deberá despistar al policía y hacérselo saber a los cómplices (guiñándoles el ojo). Éstos, una vez recibida la señal del ladrón, dirán "MUERTO", y dejarán caer su carta sobre la mesa.

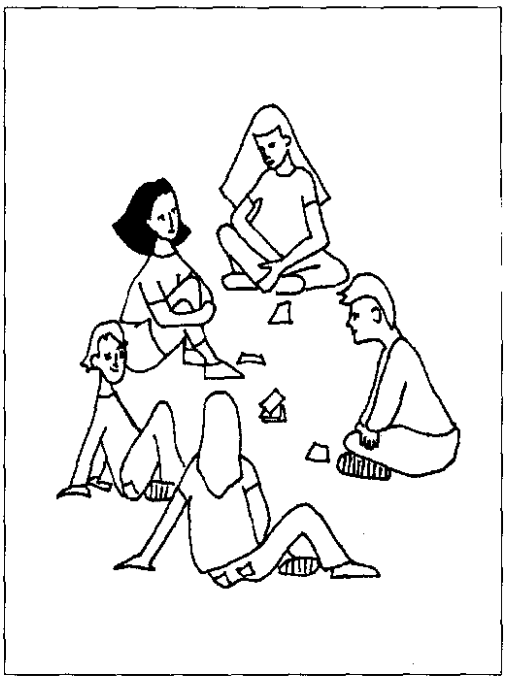
El juego finaliza cuando el policía descubre al ladrón o cuando el ladrón "elimine" a todos.

Reglas

- Todos debemos estar situados para poder vernos las caras.
- No vale engañar.

Variantes

- Para hacerlo más emocionante, podemos jugar sin que el policía lo haga saber.



Rel. Currículo y T.T.

El cuerpo como instrumento de comunicación.
Educación para el consumo.
Educación moral y cívica.

ANEXO V
Propuesta de Unidad Didáctica

"Jugamos a lo que jugaban nuestros padres y abuelos"

INTRODUCCIÓN

Inicialmente, consideramos que se hace necesario contextualizar la presente Unidad Didáctica en un entorno sociocultural concreto, dentro de un centro específico, englobado en un P.E.C. determinado y para un grupo de clase con características muy particulares. Tendremos muy en cuenta el papel del profesor a fin de saber concretar el tema de esta UD: "*Los juegos populares y tradicionales en Educación Física*" al grupo de alumnos al que vaya dirigida.

TÍTULO

Supone dar a la UD un título que sea significativo para los alumnos, con el fin de presentársela bajo esta denominación de tal forma que les resulte sugerente y motivadora.

El título de la Unidad es **"Jugamos a lo que jugaban nuestros padres y abuelos"**.

TEMA

Este apartado implica dar un título con terminología técnica, de tal forma que nos muestre una idea general de lo que se abordará en la misma. Hemos elegido "Los juegos populares y tradicionales en Educación Física".

CICLO Y NIVEL DE APLICACIÓN

Nuestra Unidad va dirigida al tercer ciclo de Educación Primaria, y dentro de este se podrá aplicar tanto al primer nivel como al segundo, si bien en la propuesta que adjuntamos optamos por la aplicación de la unidad en 6º de Primaria.

SECUENCIACIÓN

Por las características que poseen el tratamiento de los juegos y la presentación de estos en la escuela, sobre todo en cuanto a la organización de la clase y a las relaciones personales entre los alumnos, proponemos llevar a cabo esta unidad tras un período de conocimiento y adaptación entre los componentes de la clase. Para este propósito el tercer trimestre es quizá el más apropiado. Además la climatología nos va a permitir efectuar la mayor parte de los juegos en el exterior. Igualmente podremos hacer coincidir la aplicación de la unidad con fiestas locales y actividades de convivencia.

TEMPORALIZACIÓN

Concretaremos el número de sesiones que compondrán la unidad en **nueve**. Distribuidas entre el proceso de explicación y recogida de datos, análisis y puesta en práctica de los juegos.

VINCULACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA CON EL CURRÍCULO PRESCIPTIVO OFICIAL

Relación con los objetivos generales de etapa.

E. Actuar con autonomía en actividades habituales y en relaciones de grupo, desarrollando las posibilidades de tomar iniciativas y establecer relaciones afectivas.

F. Colaborar en la planificación y realización de actividades en grupo, aceptar las normas y reglas que democráticamente se establezcan, articular los objetivos e intereses propios con los del resto del grupo, respetando puntos de vista distintos y asumiendo las responsabilidades que les correspondan.

G. Establecer relaciones equilibradas y constructivas con las personas en situaciones sociales conocidas, comportarse de manera solidaria reconociendo y valorando críticamente las diferencias de tipo social, rechazando cualquier discriminación basada en diferencias de sexo, clase social, creencias, raza y otras características sociales.

J. Conocer el Patrimonio cultural, participar en su mejora, y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando una actividad de interés hacia el ejercicio de este desarrollo.

K. Conocer y apreciar el propio cuerpo y contribuir a su desarrollo adoptando hábitos de salud, bienestar y valorando las repercusiones de determinados hechos sobre la salud y la calidad de vida.

Relación con los objetivos generales de área de Educación Física

1. Conocer y valorar el propio cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.

4. Resolver problemas que exijan el dominio de patrones motores básicos adecuándose a los estímulos perceptivos y seleccionando los movimientos, previa valoración de sus posibilidades.

6. Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales, y sociales, así como comportamientos agresivos y la actitud de rivalidad en actitudes competitivas.

7. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas y los entornos en los que se desarrollan, participando en su conservación y mejora.

OBJETIVOS

Objetivos Didácticos

La estructura de los objetivos podrá ser lineal cuando todos los objetivos planteados presenten el mismo nivel de dificultad, pudiéndose entonces abordar estos de forma interrelacionada; o por el contrario podrán tener estructura progresiva cuando su planteamiento suponga una sucesión de dificultad o por tanto se haga necesario afrontar cada objetivo para poder pasar al siguiente.

En nuestro caso los objetivos tienen una **estructura progresiva**. Hemos relacionado la letra de cada objetivo con las actividades que se derivan de cada uno de ellos:

A. Explorar los juegos populares de nuestra comunidad autónoma, indagando en nuestros pueblos.

- ACTIVIDADES
    1. "Lluvia de ideas".
    2. Entrevistas y encuestas.
    3. Visita al hogar del pensionista.

B. Construir objetos utilizando material de desecho.

- ACTIVIDADES
    1. Recopilación de materiales.
    2. Construcción de los objetos respectivos.

C. Practicar juegos atendiendo al fin de diferentes contenidos de educación física.

- ACTIVIDADES
  1. Habilidades y destrezas.
  2. Condición física y salud.
  3. Coordinación y equilibrio.
  4. Actitudes de respeto y colaboración.

D. Descubrir diferentes espacios para la práctica de los diferentes juegos populares.

- ACTIVIDADES
  1. Visita al parque.
  2. Práctica del mismo juego en diferentes espacios.
  3. Habilitar espacios en el colegio para su práctica.

E. Conocer otros juegos de la geografía española.

- ACTIVIDADES
  1. Práctica de juegos de otras zonas.
  2. Visualización de vídeos acerca del tema.

Objetivos generales de etapa por áreas

Área de conocimiento del medio natural y social:

1. Comportarse de acuerdo con los hábitos de salud y cuidado corporal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano y sus posibilidades y limitaciones, mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales (edad, sexo, características físicas, personalidad, etc.).
2. Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes y respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.
3. Reconocer y apreciar su pertenencia a unos grupos sociales con características y rasgos propios (pautas de convivencia, relaciones entre los miembros, costumbres y valores compartidos, lengua común, intereses, etc.) respetando y valorando las diferencias con otros grupos y rechazando cualquier clase de discriminación por este hecho.
4. Analizar algunas manifestaciones de la intervención humana, valorar críticamente la necesidad y el alcance de las mismas y adoptar un comportamiento en la vida

cotidiana acorde con la postura de defensa y recuperación de equilibrio ecológico y de conservación del patrimonio cultural.

5. Identificar, plantearse y resolver interrogantes relacionados con elementos significativos, utilizando estrategias, progresivamente más sistemáticas y complejas, de búsqueda, almacenamiento y tratamiento de información y de creación de conjeturas, de puesta a prueba de las mismas y de exploración de soluciones alternativas.
6. Diseñar y construir dispositivos y aparatos con una finalidad previamente establecida, utilizando su conocimiento de las propiedades elementales de algunos materiales, sustancias y objetos.

Área de Matemáticas

1. Reconocer situaciones de su medio natural en las que existan problemas para cuyo tratamiento se requiera operaciones elementales de cálculo, formularios, mediante formas sencillas de expresión matemática y resolverlos utilizando los algoritmos correspondientes.
2. Elaborar y utilizar estrategias personales de estimación, cálculo mental y orientación espacial para la resolución de problemas sencillos, modificándolas si fuera necesario.
3. Utilizar técnicas elementales de recogida de datos para obtener información sobre fenómenos y situaciones en su entorno y representarla de forma gráfica y numérica, para formarse un juicio sobre la misma.
4. Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y reconocer el valor de actitudes como la exploración de distintas alternativas, la conveniencia de la precisión y la perseverancia en la búsqueda de soluciones.

Área de Lengua

1. Expresarse oralmente y por escrito de forma coherente, teniendo en cuenta las características de las diferentes situaciones de comunicación y los aspectos normativos de la lengua española.
2. Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo.
3. Utilizar la lectura como fuente de placer, de información y de aprendizaje, y como medio de perfeccionamiento lingüístico y personal.
4. Reflexionar sobre el uso de la lengua como vehículo de valores y prejuicios clasistas, racistas, sexistas, etc... con el fin de introducir las correcciones pertinentes.

5. Utilizar la lengua oralmente y por escrito como instrumento de aprendizaje y planificación de la actividad mediante el recurso o procedimiento que facilita la elaboración y la anticipación de alternativas de acción, la memorización de informaciones y la recapitulación y revisión del proceso seguido.

Área de Educación Física

1. Adoptar hábitos de higiene, de alimentación, de posturas y de ejercicio físico, manifestando una actitud responsable hacia su propio cuerpo y de respeto a los demás, relacionando estos hábitos con sus efectos sobre la salud.
2. Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación en razón de las características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad en las actividades competitivas.
3. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones ideas y estados de ánimo y comprender mensajes expresados de este modo.

Área de Educación Artística

1. Comprender las posibilidades del sonido, la imagen, el gesto y el movimiento como elementos de representación y utilizarlas para expresar ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma en situaciones de comunicación y juego.
2. Utilizar el conocimiento de los elementos plásticos, musicales y dramáticos básicos en el análisis de producciones artísticas propias y ajenas y en la elaboración de producciones propias.
3. Expresarse y comunicarse produciendo mensajes diversos, usando para ello los códigos y formas básicas de los distintos lenguajes artísticos, así como sus técnicas específicas.
4. Realizar producciones artísticas de forma cooperativa que supongan papeles diferenciados y complementarios en la elaboración de un producto final.
5. Explorar materiales e instrumentos diversos (musicales, plásticos y dramáticos) para conocer sus propiedades y posibilidades de utilización con fines expresivos, comunicativos y lúdicos.
6. Comprender y usar los elementos básicos de la notación musical como medio de representación, expresión y conocimiento de ideas musicales, tanto propias como ajenas.
7. Tener confianza en las elaboraciones artísticas propias, disfrutar con su realización y apreciar su contribución al goce y al bienestar personal.

CONTENIDOS

Área de Conocimiento del Medio

Conceptuales

- Nociones destinadas al cuidado personal con relación a la alimentación.
- Adquisición de buenos hábitos relacionados con la higiene.

Procedimentales

- Recogida de envases para su posterior reciclaje.

Actitudinales

- Sensibilización ante la importancia del reciclaje del papel, plásticos, etc.
- Interés por el cuidado del medio ambiente.

Área de Lengua

Conceptuales

- Los sistemas de comunicación verbal y no verbal.
- Reglas ortográficas.

Procedimentales

- Utilización de habilidades y reglas de intercambio comunicativo (atención, escucha).
- Utilización de producciones orales: conversaciones, diálogos, etc.
- Producciones de textos escritos relacionados con el tema.

Actitudinales

- Valoración de la lengua oral como instrumento para realizar tareas concretas.
- Sensibilidad, apertura y flexibilidad ante las aportaciones de otras personas.
- Aprecio por la calidad de los textos tanto propios como ajenos.

Área de Matemáticas

Conceptuales

- Unidades de medida y sus relaciones.
- Sistema de numeración decimal.
- Necesidad y funciones de contar, ordenar y expresar cantidades.

Procedimentales

- Utilización de diversas estrategias para contar de manera exacta y aproximada para resolver problemas numéricos.
- Utilización del sistema monetario aplicando las equivalencias correspondientes.
- Recogida y registro de datos utilizando la observación, el valor y la encuesta.

Actitudinales

- Perseverancia en la búsqueda de soluciones a un problema.
- Interés por emplear con cuidado unidades de medida.
- Valoración de la utilidad de los sistemas de referencia en la vida cotidiana.

Área de Educación Artística

Conceptuales

- Medios de representación más habituales: dibujo, pintura y modelado.
- Técnicas y materiales de elaboración práctica: collage y mural.
- Pasos del proceso de elaboración/creación: planificación, valoración.
- Elementos básicos del lenguaje plástico y visual. línea, color, textura y forma.
- Instrumentos musicales de materiales de desecho.
- Las figuras y formas rítmicas.

Procedimentales

- Elaboración, a partir de materias relacionadas, de composiciones.
- Análisis de los colores y uso de formas adecuadas en las composiciones.
- Elaboración de instrumentos musicales realizados con materias de desecho (a partir de envases, bolsas...).
- Análisis de una canción relacionada con el tema.

Actitudinales

- Confianza en las posibilidades de realización y ejecución artística y valoración de las producciones propias y de los otros.
- Curiosidad por conocer lo que otros han elaborado, tanto producciones plásticas como musicales.

Área de Educación Física

Conceptuales

- Posibilidades perceptivas del cuerpo.
- Nociones relacionadas con la orientación espacio-tiempo.

- Juegos cooperativos.
- Expresión corporal: Representaciones dramáticas.
- El juego como fenómeno social y cultural.
- Relaciones topológicas básicas.

Procedimentales

- Elaboración de esquemas motores nuevos partiendo de los que ya se poseen.
- Recopilación de información sobre los juegos populares y tradicionales.
- Práctica de juegos populares.
- Utilización de reglas para la organización de situaciones colectivas de los juegos.
- Uso correcto de espacios y materiales.
- Adopción de medidas básicas de seguridad.
- Uso de habilidades básicas.

Actitudinales

- Valoración de la participación y las posibilidades de los alumnos en las actividades que se realizan.
- Autonomía y confianza en las propias habilidades.
- Actitud de respeto hacia las normas, reglas de juego y el entorno próximo.
- Respetar normas básicas de convivencia en grupo.

ACTIVIDADES

Hemos considerado facilitar una batería de actividades que, dependiendo de la disponibilidad de recursos humanos y materiales, se han de concretar en cuanto a su desarrollo. Estas son:

1. CUESTIONARIO DE CONOCIMIENTOS PREVIOS.
2. ASAMBLEA IDEAS PREVIAS.
3. VISIONADO DE VIDEOS SOBRE EL TEMA.
4. RECOGIDA DE ENVASES PARA RECICLAR.
5. JUEGOS DE DRAMATIZACIÓN.
6. CANCIONES RELACIONADAS CON EL TEMA.
7. TALLER DE CONSTRUCCIÓN DE MATERIALES ALTERNATIVOS.
8. ENCUESTAS Y TABLAS DE COMPARACIÓN DE DISTINTOS ASPECTOS RELACIONADOS CON EL TEMA.

Criterios Metodológicos

- Se utilizará una técnica de enseñanza basada en la búsqueda, donde el alumno resuelva las situaciones planteadas, en combinación con técnicas de reproducción de modelos en momentos en los que se pretenda proporcionar patrones concretos de movimiento.
- Se intentará que predominen las tareas abiertas, donde cada alumno pueda responder de manera individualizada y adaptada a sus posibilidades. Por otra parte daremos un enfoque lúdico al trabajo.
- Partiremos de una motivación inicial y el trabajo que planteemos estará en consonancia con los intereses del grupo, intentando buscar transferencias a la vida cotidiana.

Metodología

Entendiendo la enseñanza-aprendizaje desde la óptica constructiva será fundamental conocer lo que el alumnado sabe de los temas que vayan a abordarse, para ello, realizaremos un análisis de los conocimientos previos que posee y, en función de ellos, intentaremos modificar y desarrollar su estructura de conocimiento.

Se debe utilizar una metodología variada con diferentes estrategias, tratando de evitar que las sesiones tenga todas el mismo esquema de trabajo, potenciando el trabajo individual y en grupo de los alumnos, dando prioridad a los procesos de aprendizaje por encima de los resultados y manteniendo el desarrollo de actitudes y procedimientos al mismo nivel que el de conceptos.

Para lograr nuestros objetivos vamos a utilizar la mayor variedad posible de recursos didácticos y materiales. Los contenidos deben de estar expuestos bajo una óptica globalizadora procurándose el docente sólo un elemento dinamizador del proceso de aprendizaje de los alumnos teniendo muy en cuenta sus características e intereses.

En cuanto al proceso educativo de enseñanza-aprendizaje, seguimos los criterios del aprendizaje significativo:

- Asegurar la relación de las actividades.
- Facilitar el aprendizaje.
- Organizar los contenidos desde un punto de vista global.
- Potenciar la interacción maestro-alumno, y alumno-alumno
- Adoptar una enseñanza activa.
- Plantear actividades variadas que garanticen los aprendizajes.
- Seleccionar las actividades de acuerdo con las necesidades de los alumnos.
- Potenciar un amplio debate una vez finalizada las distintas experiencias.

Recursos

• AMBIENTALES.
Gimnasio, patio y parque próximo o cualquier espacio de que se disponga.

• MATERIALES:
Todos los que sean necesarios para la puesta en práctica de esta unidad. Teniendo en cuenta la diversidad y variedad de situaciones a las que pretendemos llegar adaptando en cada una los contenidos a las posibilidades reales.

Criterios de Evaluación

El grupo de trabajo considera hacer una distinción entre dos clases de Criterios de Evaluación: *Generales* que tienen que ver con los objetivos generales de la Unidad y, en segundo lugar *Específicos*, que son propios de cada una de las actividades y que se deberán definir según las mismas.

Criterio de Evaluación General.

Que el alumno investigue, descubra, conozca, disfrute y valore los juegos populares y tradicionales que existen en su entorno.

Criterios de Evaluación para las 1ª y 2ª sesiones.

1. Que el alumno explore mediante la investigación guiada juegos populares que se practiquen en su entorno.
2. Presentación de una ficha de recogida de juegos populares en la que se definan sus principales características.
3. Interés por el trabajo bien hecho y el rigor en la recogida de datos.

Criterios de Evaluación para la 3ª sesión.

1. Construcción de objetos para jugar, utilizando material de desecho de forma creativa y cuidadosa con el medio ambiente.
2. Reutilización de materiales de deshecho y valoración de su importancia para la conservación del medio natural.

Criterios de Evaluación para las 4ª,5ª y 6ª sesiones.

1. Que el alumno practique juegos atendiendo a contenidos de educación física y principalmente los actitudinales.
2. Aparición de conductas tolerantes y cooperativas en el desarrollo de los juegos y las dinámicas de clase.

3. Articulación de puntos de vista en las posibles discusiones y conflictos durante las sesiones.

Criterios de Evaluación para la 7ª sesión.

1. Descubrimiento de los diferentes espacios para la práctica de juegos populares que se tienen en el entorno más cercano.
2. Creación de variantes de algún juego dependiendo del lugar en el que los desarrollemos.
3. Creación un nuevo juego, por grupos, con los conocimientos que ya tienen y adaptado a las condiciones de espacio de que se disponga.

Criterios de Evaluación para las 8ª y 9ª sesiones.

1. Búsqueda de nuevos juegos y variantes en bibliografía suministrada por el maestro acerca de juegos practicados en otras regiones.
2. Que el alumno sea capaz de conocer y organizar algunos juegos populares que existan en la geografía española.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Aunque estamos convencidos de que cada docente escogerá los más adecuados a su grupo, nosotros proponemos los siguientes:

- Listas de control.
- Escalas cualitativas (conductas).
- Anecdotarios y diarios de clase.
- Fichas de autoevaluación.
- Cuestionarios.

POSIBILIDADES DE GLOBALIZACIÓN

Esta UD se podrá relacionar básicamente con el área de CONOCIMIENTO DEL MEDIO a partir de los juegos tradicionales que les enseñaremos, que provienen de dos provincias diferentes, sobre las cuales se les pedirá una pequeña investigación a través de libros, consultas, etc., dirigida por el profesor correspondiente y adaptada a su edad.

POSIBILIDADES DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Proponemos una actividad complementaria, en total relación con otras áreas: una excursión a la sierra, donde poder realizar una marcha en terreno llano; hacer un dibu-

jo con pinturas de cera, realizar juegos cooperativos; tomar muestras de diferentes tipos de piedras y rocas, e intercambiar sus experiencias, además se inspirarán en este día para hacer una poesía y utilizarán el sistema métrico decimal para transformar los kilómetros recorridos a pie y en autobús a otras unidades de medida, etc.

Y otras que se les ocurran.

VINCULACIÓN CON LOS TEMAS TRANSVERSALES

En esta propuesta, vinculamos el tema transversal **Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos**, en la medida en que en cada sesión de trabajo se respetará la individualidad de los sujetos, se utilizará un lenguaje no sexista y se harán agrupaciones variadas no realizando un uso estereotipado de los materiales ni de los contenidos.

Además en todos los juegos que propongamos se estará dando una educación en consonancia con el tema de **Educación para la paz**, fomentando siempre el respeto por los demás, por las reglas y trabajando de forma cooperativa. Se les inculcará la necesidad de observar a cuanta gente haya en el parque próximo respetándola, y sin molestar a nadie.

De igual manera se estará haciendo una **Educación para la salud**, en la medida en que se darán breves explicaciones de la necesidad de una puesta en acción progresiva, así como una vuelta a la calma, por otra parte se les hará ver los beneficios de la práctica de actividad física para la salud, por medio de un vocabulario totalmente adaptado a su edad.

La actividad complementaria presentada como ejemplo se presta para el tratamiento del tema transversal **Educación ambiental** tanto durante la preparación de la actividad complementaria, como durante la ejecución de la misma. Aunque hemos de tener en cuenta que en cualquier momento puede surgir una situación en la que poder establecer esta vinculación, quedando por tanto además de manera abierta.

UNIDADES DE SESIÓN PARA LA UNIDAD DIDÁCTICA

Proponemos aquí una serie de Unidades de Sesión para el trabajo de los juegos populares en la escuela de forma concreta.

Nota: Las técnicas de enseñanza[2]

Nota: Sobre el carácter de los juegos[3]

2.- Las abreviaturas que aparecen en las fichas de las unidades se refieren a: MMD: Modificación del Mando Directo • DG: Descubrimiento Guiado.

3.- El carácter abierto de los juegos presentados permite situarlos en cualquier parte de la sesión aún habiendo sido catalogados preferentemente para una determinada.

Sesión Nº 1	ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ENSEÑANZA PRIMARIA		
CICLO	3º	**TÉCNICA. ENS.**	MMD y DG
NIVEL	segundo (6º E.P.)	**MATERIAL**	Pizarra, fichas, chapas...
B. T.	los juegos	**TIEMPO TOTAL**	50 min.

U. D. Juegos Populares y Tradicionales.

TÍTULO: **Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos**

OBJETIVO DE SESIÓN:

- **Descubrir los juegos populares de nuestra comunidad autónoma, indagando en nuestros pueblos.**

ENCUENTRO: 15'

- Breve explicación del concepto de juego y juego popular. Para evitar confusiones con los deportes y juegos de E.F.

VIVENCIAS: 25'

- Recogida de datos mediante la técnica de la "lluvia de ideas".
- Presentación y pautas para cumplimentar la ficha de recogida de juegos populares.

RESCATE: 10'

- En asamblea: resumen de lo visto en la sesión y comentario sobre la próxima sesión.

OBSERVACIONES

Para favorecer la motivación se podrá comenzar la clase con un juego popular de interior. Por ejemplo: *CHAPAS SOBRE LA MESA* (I-II/IND/CO/RES/03) - Nº 16

Sesión Nº 2	ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ENSEÑANZA PRIMARIA		
CICLO	3º	**TÉCNICA. ENS.**	MMD y DG
NIVEL	segundo (6º E.P.)	**MATERIAL**	Lápiz y papel
B. T.	los juegos	**TIEMPO TOTAL**	90 min.

U. D. Juegos Populares y Tradicionales.

TÍTULO: **Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos**

OBJETIVO DE SESIÓN:

- **Explorar los juegos populares de nuestra comunidad autónoma, indagando en nuestros pueblos.**

ENCUENTRO: 10' desplazamiento + 10'

- Al llegar al hogar del pensionista haremos un breve repaso de lo acontecido en la sesión anterior. Daremos a los chicos unas breves pautas de comportamiento, los distribuiremos en grupos de tres o cuatro para entrevistar a los presentes.

VIVENCIAS: 40'

- Cada alumno será el encargado de recabar la información por escrito de todo lo que tenga relación con juegos populares.

RESCATE 20' + 10'

- Antes de regresar al aula nos reuniremos en asamblea para ver el número de juegos recogidos y hacer una primera selección y llevarlos a la práctica en sesiones posteriores.

OBSERVACIONES

Recordar que lleven material de deshecho para la próxima sesión.

Sesión Nº 3	ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ENSEÑANZA PRIMARIA		
CICLO	3º	**TÉCNICA. ENS.**	MMD y DG
NIVEL	segundo (6º E.P.)	**MATERIAL**	Maderas, plásticos, arcillas, púas...
B. T.	los juegos	**TIEMPO TOTAL**	50 min.

U. D. Juegos Populares y Tradicionales.

TÍTULO: **Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos**

OBJETIVO DE SESIÓN:

- **Construir objetos utilizando material de desecho.**
- **Crear conciencia a los alumnos de las posibilidades de reutilizar los materiales de desecho y su importancia para la conservación del medio natural.**

ENCUENTRO 15'

- Recordatorio de los juegos recogidos y comenzaremos la construcción de objetos para su nueva utilización y uso.

VIVENCIAS 40'

- Dividimos a los chicos en parejas, distribuyéndolos en función del material, pasando a continuación a la construcción de los objetos a utilizar en los distintos juegos. Por ejemplo: construcción de bolindres de barro, decoración de chapas, tirachinas...

RESCATE 5'

- Revisión del material elaborado y posterior recogida para su futura utilización.

OBSERVACIONES

Potenciaremos en los alumnos la posibilidad de una construcción creativa y personal.

Sesión Nº 4	ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ENSEÑANZA PRIMARIA		
CICLO	3º	**TÉCNICA. ENS.**	MMD y DG
NIVEL	segundo (6º E.P.)	**MATERIAL**	Bolitas de papel
B. T.	los juegos	**TIEMPO TOTAL**	50 min.

U. D. Juegos Populares y Tradicionales.

TÍTULO: **Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos**

OBJETIVO DE SESIÓN:

- **Practicar juegos atendiendo al fin de diferentes contenidos de educación física** (Contenido relacionado con las habilidades motrices).

1	**ENCUENTRO 10'** Reuniremos a los alumnos en círculo para recordar el trabajo hasta ahora realizado y les anticiparemos en que va a consistir la práctica siguiente. **Juegos:** *TAPACULO.* (I-II/PGR-GGR/VE-CO /ENC-VIV/01) Nº 19	3
2		4
1	**VIVENCIAS 30'** *LA VACA ROMERA* (II/GGR/VE/CO/ENC/02) 10' - Nº 77 *BRILÉ* (II/EQU-GGR/VE-CO/VIV/06) 10' - Nº 84 Si disponemos de terreno blando propondremos el *CERROPICU.* (I/PGR/FL/VIV/01) 10' - Nº 1 en lugar del anterior.	3
2		4
1	**RESCATE 10'** *EL TREN CIEGO* (I/PGR/CO-EQ/VIV/01) - Nº 2 Breves comentarios sobre las experiencias vividas durante el desarrollo de la sesión.	2

OBSERVACIONES

Sesión Nº 5	ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ENSEÑANZA PRIMARIA		
CICLO	3º	**TÉCNICA. ENS.**	MMD y DG
NIVEL	segundo (6º E.P.)	**MATERIAL**	Una correa.
B. T.	los juegos	**TIEMPO TOTAL**	60 min.

U. D. Juegos Populares y Tradicionales.

TÍTULO: **Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos**

OBJETIVO DE SESIÓN:

- **Practicar juegos atendiendo al fin de diferentes contenidos de educación física.** (Contenido relacionado con las Cualidades Físicas Básicas).

1	**ENCUENTRO 25'** Reunión en corro para recordar lo del día anterior y breve comentario sobre lo que acontecerá a continuación. 5' **Juegos:** *LA PESCA* (I/EQU-PGR/RE-AG/VIV/02) 10' - Nº 44 FLORÓN (II/EQU-PGR/RE-FU/VIV/01) 10' - Nº 85	3
2		4
1	**VIVENCIAS 25'** EN BUSCA DEL TESORO. (II/GGR/RE-CO/VIV/03) 15' - Nº 67 PALMAS CORRIDAS. (II/EQU/VE/ENC-VIV/02) 10' - Nº 90	3
2		4
1	**VUELTA A LA CALMA 10'** LA MADRE DE LOS PELIGROS (I-II/PGR-GGR/CO/VIV/01) 5' - Nº 20 Breves comentarios alusivos a las impresiones personales con respecto a los juegos de la sesión.	2

OBSERVACIONES

Sesión Nº 6	ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ENSEÑANZA PRIMARIA		
CICLO	3º	**TÉCNICA. ENS.**	MMD y DG
NIVEL	segundo (6º E.P.)	**MATERIAL**	Sillas, música y cartas.
B. T.	los juegos	**TIEMPO TOTAL**	50 55 min.

U. D. Juegos Populares y Tradicionales.

TÍTULO: **Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos**

OBJETIVO DE SESIÓN:

- **Practicar juegos atendiendo al fin de diferentes contenidos de educación física.** (Juegos para condiciones climatológicas adversas).

1	**ENCUENTRO 10'** Reunión en corro para recordar lo del día anterior y breve comentario sobre lo que acontecerá a continuación. Juegos: EL REY (I/PGR-GGR/FU/VIV/01) 10' - Nº 4	2
1	**VIVENCIAS 30'** Comenzaremos con juegos de elección: ORO Y PLATA, PARES Y NONES (III/PGR/CO/VIV-RES/02) - Nº 97 A LA SILLA (II-III/PGR-GGR/VE-CO/ENC-RES/01) 10' - Nº 93 Distribuiremos la clase en cinco grupos los cuales se sentarán en cinco zonas de juegos diferentes, en cada zona se jugará: 20'	4
2	EL RELOJ (V/IND-PGR/CA/VIV-RES/01) - Nº 104 EL ULTI (V/PGR/CA/VIV-RES/03) - Nº 106 BURRO (V/PGR/CA/VIV-RES/04) - Nº 107	5
3	LA ESCOBA (V/PGR/CA/VIV-RES/01/) - Nº 108 EL CUADRADO (V/PGR/CA/VIV-RES/05) - Nº 109	6
1	**RESCATE 15'** Distribuiremos a los alumnos en dos grandes grupos, y cada uno jugará a: POLICIA Y LADRÓN (V/GGR/CA/VIV-RES/01) - Nº 110 MENTIROSO (V/PGR/CA/VIV.RES/02) - Nº 105	2

OBSERVACIONES

Sesión Nº 7	ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ENSEÑANZA PRIMARIA		
CICLO	3º	**TÉCNICA. ENS.**	MMD y DG
NIVEL	segundo (6º E.P.)	**MATERIAL**	Bolindres, tizas, bolos, pelotas de goma, lima ó púas
B. T.	los juegos	**TIEMPO TOTAL**	90 min.

U. D. Juegos Populares y Tradicionales.

TÍTULO: **Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos**

OBJETIVO DE SESIÓN:

- **Descubrir diferentes espacios para la práctica de los juegos populares.** (Visita a un parque).

1	**ENCUENTRO 10'** Salimos del centro en dirección al parque más cercano, cantando **canciones** propias del lugar.	3
1	**VIVENCIAS 70'** Dividiremos a los alumnos en cinco grupos, a cada uno de los cuales les daremos la posibilidad de elegir juego y espacio para su práctica, se les ofertará una serie de objetos utilizados y recogidos ó construidos en sesiones anteriores para su puesta en práctica. Material 1: bolindres Material 2: clavo. Material 3: tiza. Material 4: pelotas de goma. Material 5: bolos de plástico.	4
2		5
3		6
1	**RESCATE 10'** Recogida de material. Regreso al centro, y durante el mismo se comentarán sensaciones y experiencias.	2

OBSERVACIONES

Los alumnos deberán elegir los juegos que quieren desarrollar, así como el tiempo que desean emplear en ellos.

Sesión Nº 8	ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ENSEÑANZA PRIMARIA		
CICLO	3º	**TÉCNICA. ENS.**	MMD y DG
NIVEL	segundo (6º E.P.)	**MATERIAL**	Aros, picas maderas y piedras.
B. T.	los juegos	**TIEMPO TOTAL**	50 min.

U. D. Juegos Populares y Tradicionales.

TÍTULO: **Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos**

OBJETIVO DE SESIÓN:

- **Conocer otros juegos de la geografía española.**

1	**ENCUENTRO 10'** Sentados en corro se les hablará a los alumnos sobre las zonas de mayor arraigo de los juegos populares, explicándoles que el objetivo de la sesión será la práctica de algunos de estos juegos para que los conozcan y vivencien.
2	Proseguiremos con la puesta en práctica del juego. KORRIKOLARIS (II/IND/RES-CO/ENC/01)- Nº36
1	**VIVENCIAS 25'** LA CALVA (II/IND/FU-CO/VIV/03) - Nº 35 GURRIA (II/GGR/RE-CO/VIV/04) - Nº 70
2	
1	**RESCATE 15'** HERRÓN (II/IND-PGR/FU-CO/VIV/01) - Nº 41

OBSERVACIONES

Los juegos se adaptarán a nuestro propio entorno, en cuanto a materiales, distancias, reglas, etc.

Se distribuirá a los alumnos en distintos grupos para realizar los distintos juegos, de tal forma que irán pasando por todos ellos.

Sesión Nº 9	ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ENSEÑANZA PRIMARIA		
CICLO	3º	**TÉCNICA. ENS.**	MMD y DG
NIVEL	segundo (6º E.P.)	**MATERIAL**	Conos, picas, pelotas y discos.
B. T.	los juegos	**TIEMPO TOTAL**	50 min.

U. D. Juegos Populares y Tradicionales.

TÍTULO: **Jugamos a lo que jugaban mis padres y abuelos**

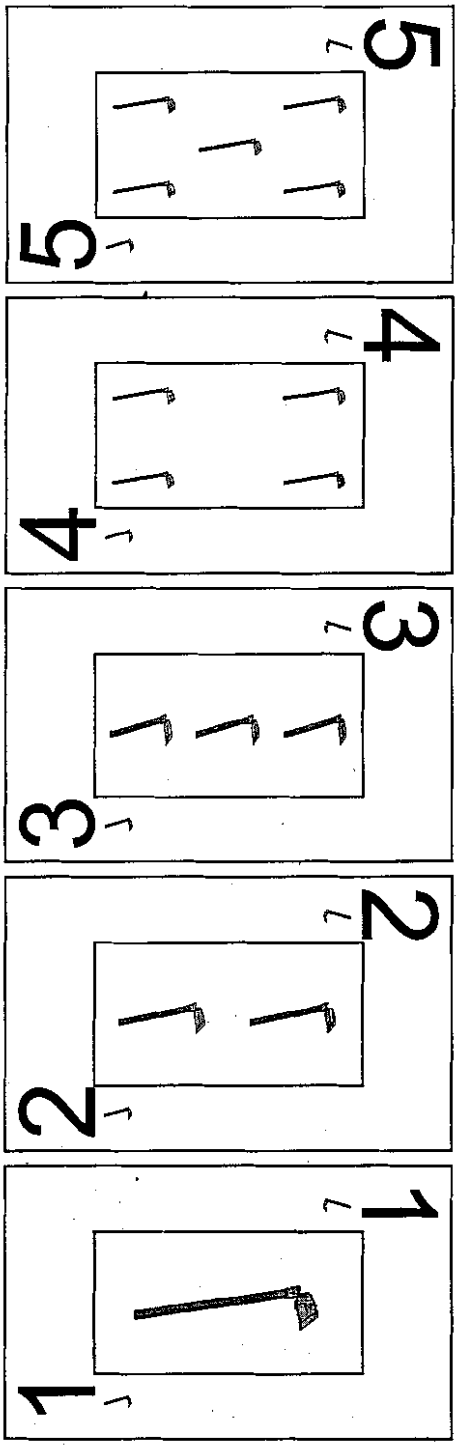
OBJETIVO DE SESIÓN:

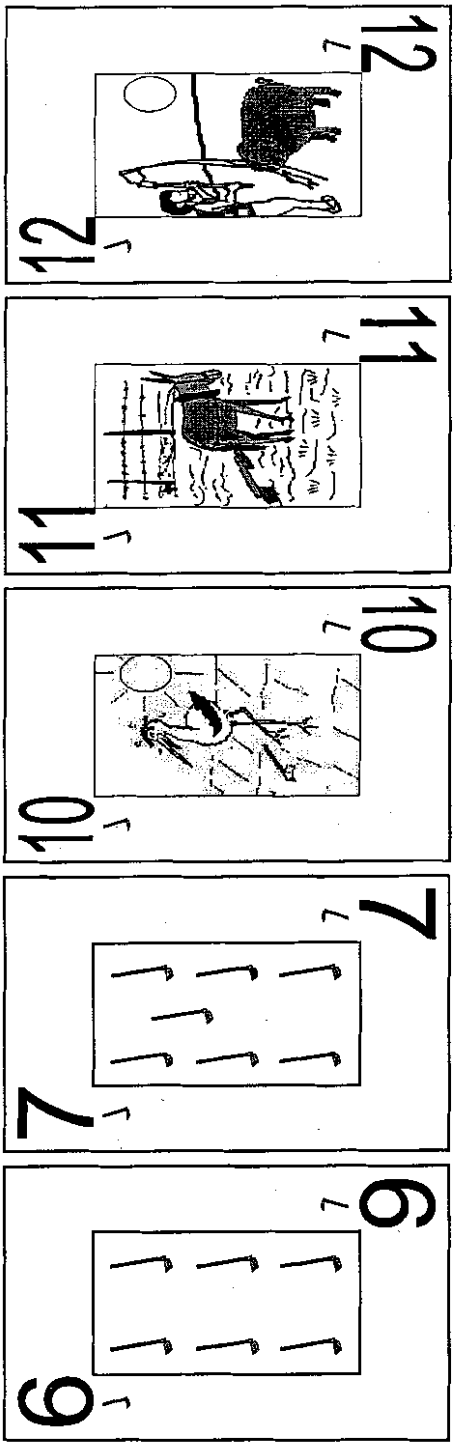
- **Conocer otros juegos de la geografía española.**

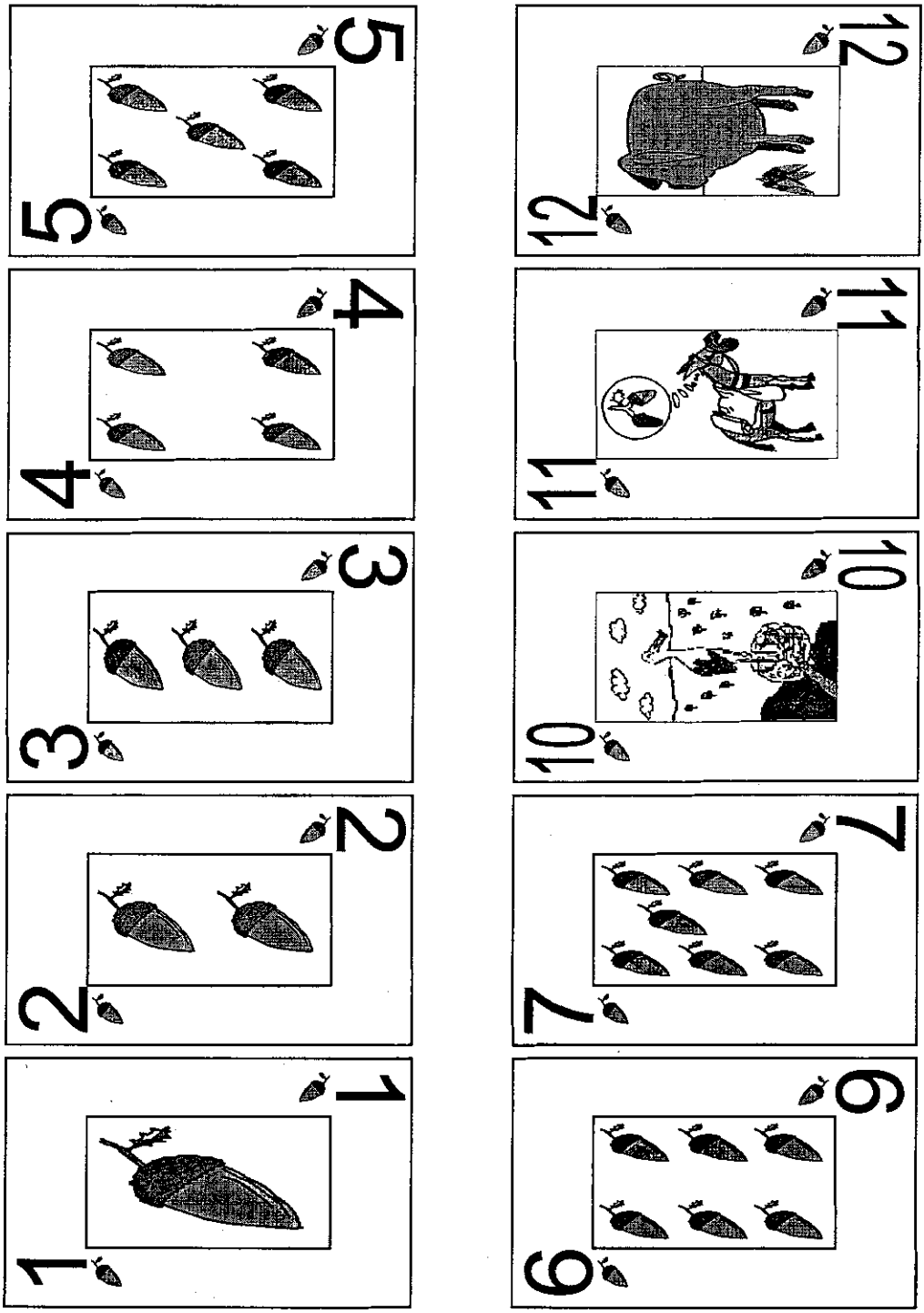
1	**ENCUENTRO 15'** Sentados en corro les explicaremos el objetivo de la sesión correspondiente, así como la distribución que adoptarán durante la sesión. RECOGIDA DE MAZORCAS (II/PGR/VE-AG/ENC/02) – Nº 55	2
1	**VIVENCIAS 25'** CHUECA-CHOCA-VILLORTA (II/GGR/RE-CO/VIV/03) - Nº 69 SALTARIS (II/PGR/FU-CO/VIV/04) – Nº 48	3
2		4
1	**RESCATE 10'** TOKA RECREATIVA (I/PGR/FL/VIV/01) – Nº 75	2

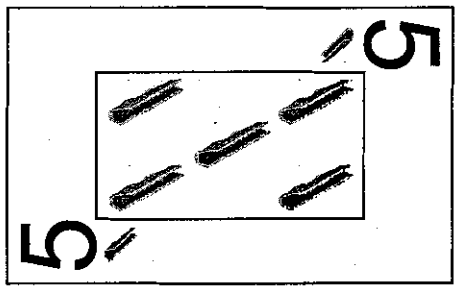
OBSERVACIONES

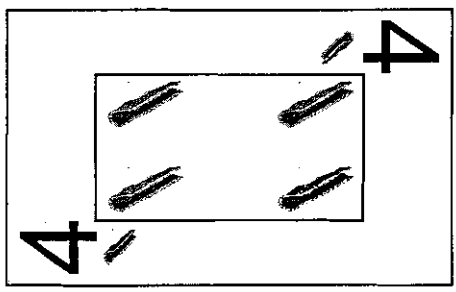
ANEXO VI
Baraja de Cartas

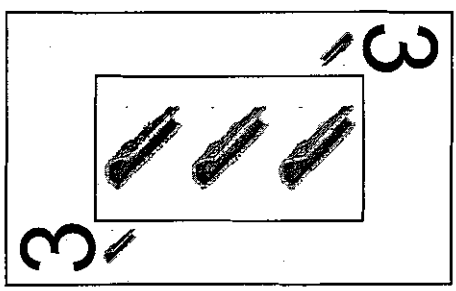


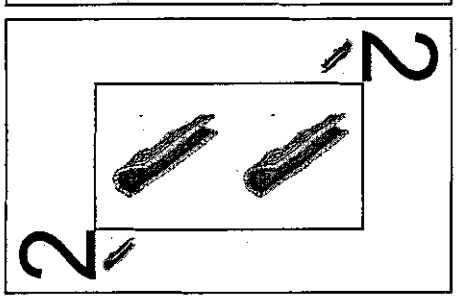


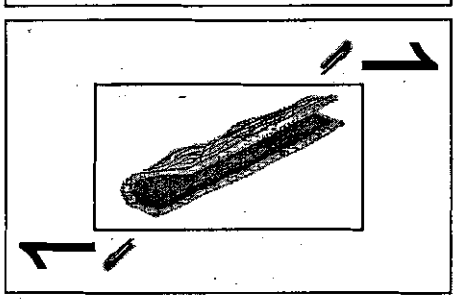

1
2
3
4
5
6
7
10
11
12

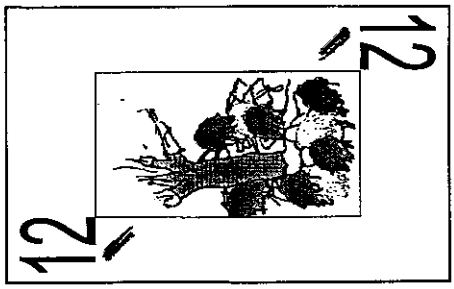

5
5

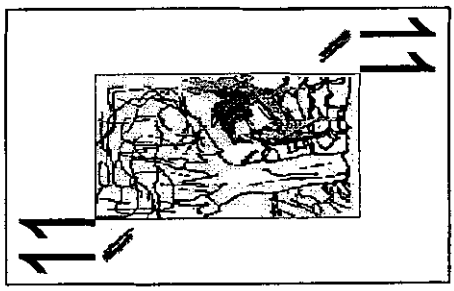

4
4

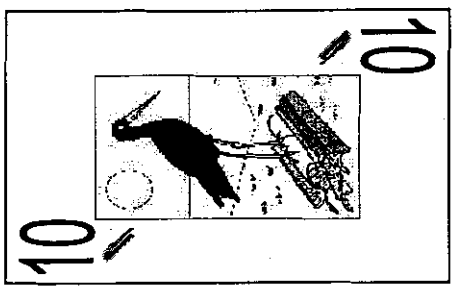

3
3

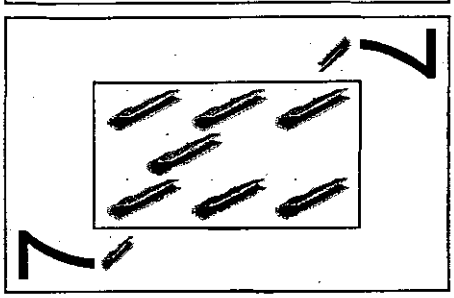

2
2

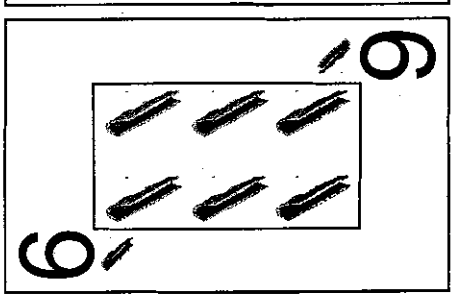

1
1

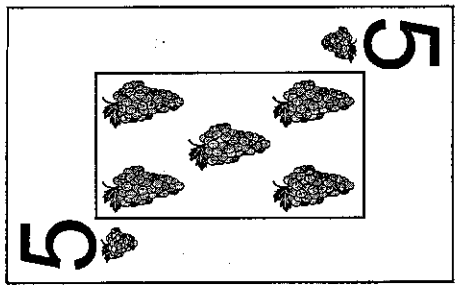

12
12

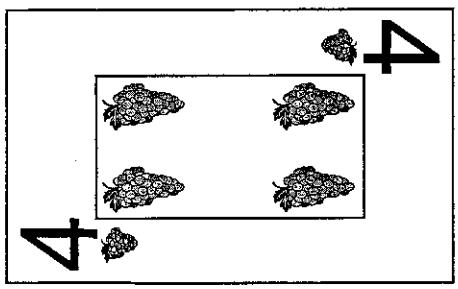

11
11

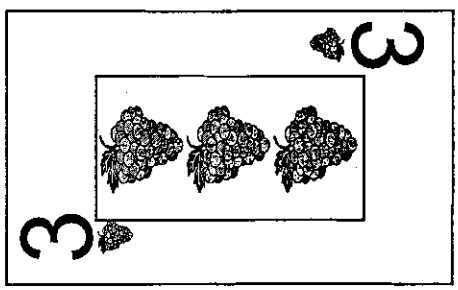

10
10

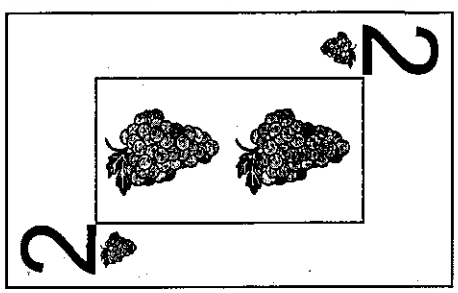

7
7

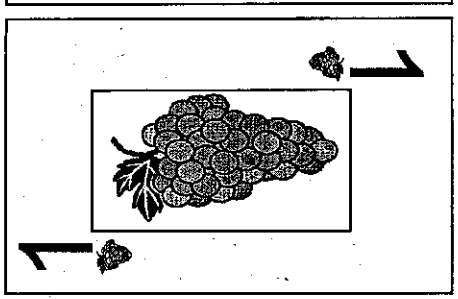

6
6

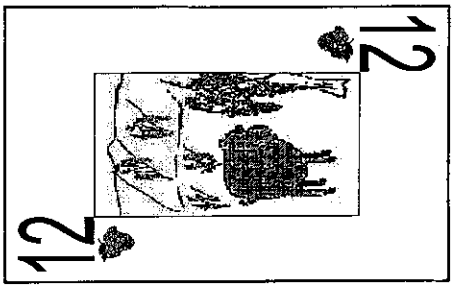

5
5

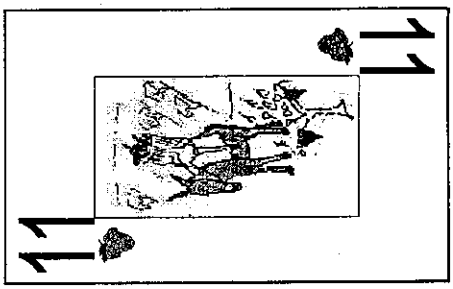

4
4

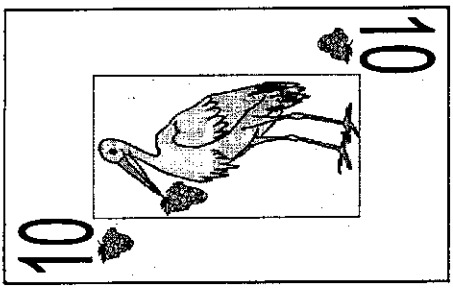

3
3

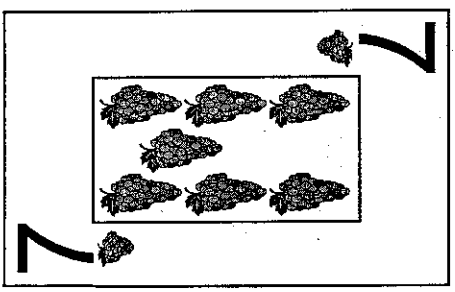

2
2

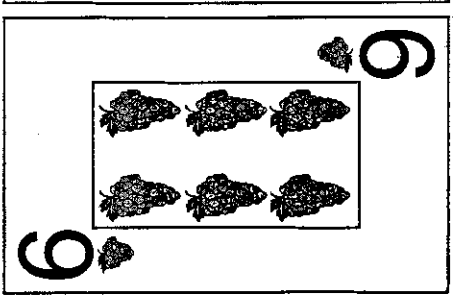

1
1


12
12


11
11


10
10


7
7


6
6