Juegos tradicionales y populares

Juegos de persecución y de carrera de la calle

Sesión 1 de 6 · 1.º de ESO · Situación de aprendizaje «La feria de juegos del barrio»

Situación de aprendizaje La feria de juegos del barrio	**Etapa y curso** 1.º de ESO
Sesión 1 de 6 · 55 min	**Material** Pañuelo · 24 petos · 2 picas con base · 12 pelotas de espuma · Tiza y piedras planas · 2 combas largas · Botellas de 1,5 l, latas, arena y cinta americana (para fabricar) · Cartulinas para las tarjetas de reglas
Organización Gran grupo y dos equipos	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; en la feria, seis estaciones de 10 x 6 m

CALENTAMIENTO 8 min

1. Las cuatro esquinas 8 min

A la señal, los de las esquinas cambian de sitio. El del centro intenta ocupar una libre. Quien se queda sin esquina va al centro y entra el de reserva.

Variante más fácil: Cuadrado de 8 m.

Variante más difícil: Solo se cambia en diagonal.

PARTE PRINCIPAL 40 min

1. El pañuelo por equipos 15 min

El profesor dice un número: salen los dos que lo tienen. Quien coge el pañuelo vuelve a su fila sin que el otro le toque. Si le tocan, punto para el otro equipo. Se juega a 10 puntos.

Variante más fácil: Una operación sencilla en vez del número: «3 más 4».

Variante más difícil: Se llaman dos números a la vez y pueden pasarse el pañuelo.

2. El chute 15 min

Por turnos, se lanza una pelota de espuma para derribar la pica. Quien falla se queda quieto donde cayó su pelota. Si alguien derriba la pica, todos corren a recoger su pelota y volver a la línea antes de que el vigilante la levante y les toque. Quien es tocado pasa a vigilante.

Variante más fácil: Línea a 6 m.

Variante más difícil: Se lanza con la mano mala.

3. Los tres estados con refugios 10 min

Los perseguidores pillan; el pillado se queda quieto con las piernas abiertas. Se le libera pasando por debajo de sus piernas. En un aro no se puede pillar, pero solo se puede estar 5 segundos. Cada 2 minutos cambian los perseguidores.

Variante más fácil: Ocho aros.

Variante más difícil: Cuatro aros y solo uno dentro de cada uno.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. ¿Qué juego es este? 7 min

Estiramientos de piernas y hombros, 20 segundos cada uno. El profesor dice dos nombres del mismo juego de distintos sitios (marro, moro, rescate) y la clase dice cuál conoce. Cada grupo apunta en su ficha un juego que se juega en su casa o en su barrio.

Variante más fácil: Solo los estiramientos y un nombre.

Variante más difícil: Explicar en qué se parecen dos juegos de hoy.

Juegos de puntería y de saltar

Sesión 2 de 6 · 1.º de ESO · Situación de aprendizaje «La feria de juegos del barrio»

Situación de aprendizaje La feria de juegos del barrio	**Etapa y curso** 1.º de ESO
Sesión 2 de 6 · 55 min	**Material** Pañuelo · 24 petos · 2 picas con base · 12 pelotas de espuma · Tiza y piedras planas · 2 combas largas · Botellas de 1,5 l, latas, arena y cinta americana (para fabricar) · Cartulinas para las tarjetas de reglas
Organización Grupos de 4	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; en la feria, seis estaciones de 10 x 6 m

CALENTAMIENTO — 8 min

1. Las cuatro esquinas 8 min

A la señal, los de las esquinas cambian de sitio. El del centro intenta ocupar una libre. Quien se queda sin esquina va al centro y entra el de reserva.

Variante más fácil: Cuadrado de 8 m.

Variante más difícil: Solo se cambia en diagonal.

PARTE PRINCIPAL — 40 min

1. La rayuela 12 min

Se lanza la piedra a la casilla 1 y se recorre a pata coja sin pisarla ni pisar las líneas. A la vuelta se recoge la piedra sin apoyar el otro pie. Si sale bien, en el siguiente turno se lanza a la casilla 2. Gana quien llega antes al 10.

Variante más fácil: Se permite apoyar el otro pie una vez.

Variante más difícil: Se recorre con los ojos cerrados la vuelta final, con un compañero que avisa.

2. Bolos con botellas 20 min

Cada uno tira dos veces una pelota de goma rodando hacia los bolos. Un bolo caído, un punto; si cae el del centro, tres. Un compañero levanta los bolos y otro apunta. Rondas hasta que todos han tirado cuatro veces.

Variante más fácil: Línea a 4 m.

Variante más difícil: Se tira desde una línea a 8 m y el bolo del centro solo cuenta si cae él solo.

3. La comba larga 8 min

Se entra de uno en uno a saltar con la canción del grupo. Tres saltos y se sale por el otro lado. Quien falla da la comba.

Variante más fácil: Se entra con la comba parada y empieza a girar.

Variante más difícil: Se entra de dos en dos de la mano.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. ¿Qué juego es este? 7 min

Estiramientos de piernas y hombros, 20 segundos cada uno. El profesor dice dos nombres del mismo juego de distintos sitios (marro, moro, rescate) y la clase dice cuál conoce. Cada grupo apunta en su ficha un juego que se juega en su casa o en su barrio.

Variante más fácil: Solo los estiramientos y un nombre.

Variante más difícil: Explicar en qué se parecen dos juegos de hoy.

Elegir un juego, investigar de dónde viene y empezar su material

Sesión 3 de 6 · 1.º de ESO · Situación de aprendizaje «La feria de juegos del barrio»

Situación de aprendizaje La feria de juegos del barrio	**Etapa y curso** 1.º de ESO
Sesión 3 de 6 · 55 min	**Material** Pañuelo · 24 petos · 2 picas con base · 12 pelotas de espuma · Tiza y piedras planas · 2 combas largas · Botellas de 1,5 l, latas, arena y cinta americana (para fabricar) · Cartulinas para las tarjetas de reglas
Organización Seis grupos de 4	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; en la feria, seis estaciones de 10 x 6 m

CALENTAMIENTO 8 min

1. Pilla-pilla en cadena 8 min

Quien es pillado se coge de la mano del perseguidor y forman una cadena. Solo pillan los dos extremos. Cuando la cadena llega a cuatro, se parte en dos.

Variante más fácil: La cadena se parte al llegar a tres.

Variante más difícil: Espacio más pequeño.

PARTE PRINCIPAL 40 min

1. ¿De dónde viene este juego? 20 min

Cada grupo elige un juego distinto. Busca: de dónde es, cómo se llama en otros sitios, quién lo jugaba y con qué material. Apunta las fuentes que ha usado (una persona, un libro o una web).

Variante más fácil: Ficha con las respuestas para ordenar.

Variante más difícil: Buscan si hay una federación o un campeonato de ese juego hoy.

2. Construimos el material 20 min

Cada grupo fabrica el material de su juego: bolos con botellas y arena, chito con una lata, rana de cartón... Lo prueban y lo refuerzan con cinta si se rompe. Reparten quién trae lo que falta.

Variante más fácil: El profesor da el material ya cortado.

Variante más difícil: Fabrican también una versión para que juegue alguien en silla de ruedas.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. ¿Qué juego es este? 7 min

Estiramientos de piernas y hombros, 20 segundos cada uno. El profesor dice dos nombres del mismo juego de distintos sitios (marro, moro, rescate) y la clase dice cuál conoce. Cada grupo apunta en su ficha un juego que se juega en su casa o en su barrio.

Variante más fácil: Solo los estiramientos y un nombre.

Variante más difícil: Explicar en qué se parecen dos juegos de hoy.

Terminar el material y escribir la tarjeta de reglas

Sesión 4 de 6 · 1.º de ESO · Situación de aprendizaje «La feria de juegos del barrio»

Situación de aprendizaje La feria de juegos del barrio	**Etapa y curso** 1.º de ESO
Sesión 4 de 6 · 55 min	**Material** Pañuelo · 24 petos · 2 picas con base · 12 pelotas de espuma · Tiza y piedras planas · 2 combas largas · Botellas de 1,5 l, latas, arena y cinta americana (para fabricar) · Cartulinas para las tarjetas de reglas
Organización Seis grupos de 4	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; en la feria, seis estaciones de 10 x 6 m

CALENTAMIENTO — 8 min

1. Pilla-pilla en cadena 8 min

Quien es pillado se coge de la mano del perseguidor y forman una cadena. Solo pillan los dos extremos. Cuando la cadena llega a cuatro, se parte en dos.

Variante más fácil: La cadena se parte al llegar a tres.

Variante más difícil: Espacio más pequeño.

PARTE PRINCIPAL — 40 min

1. Construimos el material 20 min

Cada grupo fabrica el material de su juego: bolos con botellas y arena, chito con una lata, rana de cartón... Lo prueban y lo refuerzan con cinta si se rompe. Reparten quién trae lo que falta.

Variante más fácil: El profesor da el material ya cortado.

Variante más difícil: Fabrican también una versión para que juegue alguien en silla de ruedas.

2. La tarjeta de reglas 20 min

La tarjeta lleva: nombre, de dónde es, material, cómo se juega en 4 pasos y cómo se gana. Un dibujo de la organización. Se prueba el juego con la tarjeta delante y se corrige lo que no se entiende.

Variante más fácil: Plantilla con huecos.

Variante más difícil: Una variante más fácil y otra más difícil en la tarjeta.

VUELTA A LA CALMA — 7 min

1. ¿Qué juego es este? 7 min

Estiramientos de piernas y hombros, 20 segundos cada uno. El profesor dice dos nombres del mismo juego de distintos sitios (marro, moro, rescate) y la clase dice cuál conoce. Cada grupo apunta en su ficha un juego que se juega en su casa o en su barrio.

Variante más fácil: Solo los estiramientos y un nombre.

Variante más difícil: Explicar en qué se parecen dos juegos de hoy.

Ensayo de la feria con nuestra propia clase

Sesión 5 de 6 · 1.º de ESO · Situación de aprendizaje «La feria de juegos del barrio»

Situación de aprendizaje La feria de juegos del barrio	**Etapa y curso** 1.º de ESO
Sesión 5 de 6 · 55 min	**Material** Pañuelo · 24 petos · 2 picas con base · 12 pelotas de espuma · Tiza y piedras planas · 2 combas largas · Botellas de 1,5 l, latas, arena y cinta americana (para fabricar) · Cartulinas para las tarjetas de reglas
Organización Seis grupos de 4	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; en la feria, seis estaciones de 10 x 6 m

CALENTAMIENTO — 8 min

1. Perseguidor de parejas 8 min

El perseguido se salva cogiéndose del brazo de una pareja. El del otro extremo de esa pareja queda libre y pasa a ser perseguido. Si el perseguidor toca al perseguido, cambian los papeles.

Variante más fácil: Dos perseguidos a la vez.

Variante más difícil: Espacio más pequeño.

PARTE PRINCIPAL — 40 min

1. Ensayo de la feria 33 min

Rotaciones de 5 minutos: los que visitan juegan en cada estación con las explicaciones de los que atienden. A mitad, se cambian quienes atienden y quienes visitan. Cada visitante deja en la estación una nota: se entiende, no se entiende.

Variante más fácil: Rotaciones de 6 minutos con menos estaciones.

Variante más difícil: Cada estación explica en menos de 1 minuto.

2. Ajustes de la estación 7 min

Leen las notas y cambian una cosa de la tarjeta o del material. Reparten los turnos de la feria: quién explica, quién arbitra, quién apunta.

Variante más fácil: Una sola cosa que cambiar.

Variante más difícil: Ensayan una explicación más corta para el otro grupo.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. ¿Qué juego es este? 7 min

Estiramientos de piernas y hombros, 20 segundos cada uno. El profesor dice dos nombres del mismo juego de distintos sitios (marro, moro, rescate) y la clase dice cuál conoce. Cada grupo apunta en su ficha un juego que se juega en su casa o en su barrio.

Variante más fácil: Solo los estiramientos y un nombre.

Variante más difícil: Explicar en qué se parecen dos juegos de hoy.

La feria con el otro grupo de 1.º

Sesión 6 de 6 · 1.º de ESO · Situación de aprendizaje «La feria de juegos del barrio»

Situación de aprendizaje La feria de juegos del barrio	**Etapa y curso** 1.º de ESO
Sesión 6 de 6 · 55 min	**Material** Pañuelo · 24 petos · 2 picas con base · 12 pelotas de espuma · Tiza y piedras planas · 2 combas largas · Botellas de 1,5 l, latas, arena y cinta americana (para fabricar) · Cartulinas para las tarjetas de reglas
Organización Seis grupos de 4	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; en la feria, seis estaciones de 10 x 6 m

CALENTAMIENTO — 8 min

1. Montaje de la feria 8 min

Cada grupo marca su zona con conos y coloca el material y la tarjeta. Un minuto de prueba para comprobar que todo funciona.

Variante más fácil: El profesor marca las zonas antes de clase.

Variante más difícil: Cada grupo calienta al otro grupo con un juego corto de la feria.

PARTE PRINCIPAL — 40 min

1. La feria de juegos del barrio 40 min

Cada estación explica su juego con la tarjeta y una demostración. Los visitantes juegan 4 minutos; uno del grupo arbitra y otro apunta. A mitad de la feria se cambian los papeles dentro del grupo. Al final, cada visitante vota la estación mejor explicada.

Variante más fácil: Rotaciones de 6 minutos con cinco estaciones.

Variante más difícil: Cada estación cuenta en una frase de dónde viene el juego antes de jugar.

VUELTA A LA CALMA — 7 min

1. Recogida y balance 7 min

Se recoge el material y se guarda el que sirve para otro año. Cada grupo dice qué ha funcionado y qué cambiaría.

Variante más fácil: Solo la recogida.

Variante más difícil: Cada uno se pone una nota del 1 al 4 en 2.1 y la justifica.

Evaluación

1.º de ESO · Situación de aprendizaje «La feria de juegos del barrio»

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Texto literal del Decreto 235/2022, de 7 de diciembre (BORM 283, de 9 de diciembre de 2022). No se resume ni se reescribe.

CE 2. Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.

CE 4. Practicar, analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales.

Criterio de evaluación	Saberes básicos
2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado.	**B.2** Preparación de la práctica motriz: autoconstrucción de materiales como complemento y alternativa en la práctica de actividad física y deporte. **B.4** Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos de autoevaluación para reconducir los procesos de trabajo.
2.2. Interpretar y actuar correctamente en contextos motrices variados, aplicando principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o la compañera y de la persona oponente (si la hubiera) y a la lógica interna en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y los resultados obtenidos.	**C.1** Toma de decisiones: utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales. Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Adecuación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición.
4.1. Gestionar la participación en juegos motores y otras manifestaciones artísticoexpresivas vinculadas tanto con la cultura propia como con otras, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.	**E.1** Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos como manifestación de la interculturalidad.

RÚBRICA DE CUATRO NIVELES

Criterio	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Pendiente de mejora (1)
4.1 Investiga, explica y organiza su juego tradicional 40 % · Tarjeta de reglas y rúbrica en la feria · Sesión 6, feria	Explica de dónde viene el juego y cómo ha cambiado, y lo dirige en la feria sin ayuda.	Explica de dónde viene y las reglas; lo dirige con alguna ayuda.	Explica las reglas pero no el origen; necesita al profesor para dirigir.	No participa en la investigación ni en la estación.
2.1 Construye la estación con su grupo y la corrige 30 % · Notas del ensayo, observación y autoevaluación · Sesiones 4 y 5	Asume tareas en la construcción, la tarjeta y la feria, cambia la estación con las notas del ensayo y se autoevalúa con ejemplos.	Cumple las tareas que acuerda el grupo y ayuda a corregir la estación tras el ensayo.	Cumple sus tareas con recordatorios; no tiene en cuenta las notas del ensayo.	No asume tareas o deja el trabajo a otros.
2.2 Decide bien al jugar: cuándo salir, cuándo arriesgar 30 % · Observación en el juego · Sesiones 5 y 6	Hace amagos en el pañuelo, elige el momento de correr en el chute y arriesga para liberar a otros.	Decide bien la mayoría de las veces: espera o sale según el rival.	Sale siempre igual, sin mirar al rival.	No entra en el juego o se queda parado.