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.