Juegos tradicionales y populares

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.