Juegos tradicionales y populares

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.