Juegos tradicionales y populares

Juegos de casas y de adivinar; qué preguntar en casa

Sesión 1 de 5 · 3.º de Primaria · Situación de aprendizaje «El patio de nuestros abuelos»

Situación de aprendizaje El patio de nuestros abuelos	**Etapa y curso** 3.º de Primaria
Sesión 1 de 5 · 45 min	**Material** 2 cuerdas gruesas de 10 m con un pañuelo atado en el centro · 4 balones blandos · 2 bancos suecos · 24 petos de 2 colores · 20 conos · 2 piedras pequeñas o anillos · Hoja de la entrevista por alumno · Cartulinas para el mural
Organización Gran grupo y dos equipos	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; dos campos de 18 × 9 m marcados con conos

CALENTAMIENTO 7 min

1. Las cuatro esquinas 7 min

A la palmada, los de las esquinas cambian de sitio. El del centro intenta ocupar una esquina libre. Quien se queda sin esquina va al centro; el que esperaba entra en la siguiente ronda.

Variante más fácil: Tres esquinas y cuadrado de 6 m.

Variante más difícil: Solo se puede cambiar con la esquina de enfrente.

PARTE PRINCIPAL 31 min

1. El marro 15 min

Se sale de casa a provocar al otro equipo. Solo puede pillar quien ha salido de su casa después que el contrario. Quien es pillado va preso a la casa del otro equipo y se le libera tocándole la mano. Tres partidas de 4 minutos.

Variante más fácil: Campo más pequeño y los presos se liberan solos a los 30 segundos.

Variante más difícil: Los presos hacen cadena de la mano y se libera solo al último.

2. El anillo perdido 8 min

Se pasa una piedra pequeña de mano en mano sin que se vea. Todos hacen como que la pasan. A la palmada, el del centro dice quién la tiene; si acierta, cambia con él.

Variante más fácil: El del centro tiene dos intentos.

Variante más difícil: Dos objetos a la vez y hay que adivinar los dos.

3. Pregunta en casa 8 min

Se lee la hoja: ¿a qué jugabas en el patio o en la calle?, ¿dónde?, ¿con qué?, ¿cómo se ganaba? Cada uno dice a quién va a preguntar: abuela, abuelo, madre, padre, vecino. La hoja se trae en la sesión 3.

Variante más fácil: Dos preguntas solo: el nombre del juego y cómo se gana.

Variante más difícil: Preguntar también cómo se llama el juego en euskera o en su lengua.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. Cuéntame cómo se jugaba 7 min

Tres respiraciones lentas. Estiramiento de piernas y brazos, 15 segundos cada uno. Dos alumnos cuentan algo que les han dicho en casa o una regla que han aprendido hoy.

Variante más fácil: El profesor hace las preguntas.

Variante más difícil: Comparan el juego de hoy con uno de casa: ¿en qué se parecen?

Juegos de lanzar y de tirar de la cuerda

Sesión 2 de 5 · 3.º de Primaria · Situación de aprendizaje «El patio de nuestros abuelos»

Situación de aprendizaje El patio de nuestros abuelos	**Etapa y curso** 3.º de Primaria
Sesión 2 de 5 · 45 min	**Material** 2 cuerdas gruesas de 10 m con un pañuelo atado en el centro · 4 balones blandos · 2 bancos suecos · 24 petos de 2 colores · 20 conos · 2 piedras pequeñas o anillos · Hoja de la entrevista por alumno · Cartulinas para el mural
Organización Cuatro equipos de 6	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; dos campos de 18 × 9 m marcados con conos

CALENTAMIENTO — 7 min

1. Las cuatro esquinas 7 min

A la palmada, los de las esquinas cambian de sitio. El del centro intenta ocupar una esquina libre. Quien se queda sin esquina va al centro; el que esperaba entra en la siguiente ronda.

Variante más fácil: Tres esquinas y cuadrado de 6 m.

Variante más difícil: Solo se puede cambiar con la esquina de enfrente.

PARTE PRINCIPAL — 31 min

1. El balón prisionero 18 min

Se lanza el balón blando para tocar a un contrario por debajo de la cintura. Quien es tocado va a la zona de prisioneros, detrás del campo rival. Desde allí puede tocar a un contrario y volver a su campo. Partidos de 4 minutos y se cambia de rival.

Variante más fácil: Dos balones a la vez.

Variante más difícil: Si atrapas el balón sin que bote, liberas a un compañero.

2. Soka-tira 13 min

Los dos equipos cogen la cuerda con las dos manos, sin enrollarla en la mano ni en el cuerpo. A la voz de «Hasi!» tiran hacia atrás con los pies separados. Gana quien lleva el pañuelo hasta su línea; nadie suelta hasta que suena el silbato. Tres tirones y se cambia de rival.

Variante más fácil: Equipos de 4 con la cuerda corta.

Variante más difícil: El equipo decide quién va delante y quién atrás antes de cada tirón.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. Cuéntame cómo se jugaba 7 min

Tres respiraciones lentas. Estiramiento de piernas y brazos, 15 segundos cada uno. Dos alumnos cuentan algo que les han dicho en casa o una regla que han aprendido hoy.

Variante más fácil: El profesor hace las preguntas.

Variante más difícil: Comparan el juego de hoy con uno de casa: ¿en qué se parecen?

Juegos tradicionales y populares

Juegos de rescatar y de derribar; la ficha del juego de casa

Sesión 3 de 5 · 3.º de Primaria · Situación de aprendizaje «El patio de nuestros abuelos»

Situación de aprendizaje El patio de nuestros abuelos	**Etapa y curso** 3.º de Primaria
Sesión 3 de 5 · 45 min	**Material** 2 cuerdas gruesas de 10 m con un pañuelo atado en el centro · 4 balones blandos · 2 bancos suecos · 24 petos de 2 colores · 20 conos · 2 piedras pequeñas o anillos · Hoja de la entrevista por alumno · Cartulinas para el mural
Organización Dos equipos y grupos de 4	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; dos campos de 18 × 9 m marcados con conos

CALENTAMIENTO 10 min

1. Rescate por parejas 10 min

Las parejas de un equipo pillan y las del otro escapan. La pareja pillada va a la cárcel. Una pareja libre rescata tocando la mano de una pareja presa. A los 2 minutos se cambia el papel de los equipos.

Variante más fácil: Cárcel más cerca del centro.

Variante más difícil: Para rescatar, la pareja tiene que dar una vuelta a la cárcel sin ser pillada.

PARTE PRINCIPAL 28 min

1. El balón torre 16 min

Se pasa el balón sin correr con él para acercarse a la torre contraria. Punto si el balón toca el banco del otro equipo. Nadie puede entrar en el círculo de 2 m alrededor de la torre. No se toca al rival: si hay contacto, el balón cambia de equipo.

Variante más fácil: Torre con dos bancos: más fácil de tocar.

Variante más difícil: Todos tienen que tocar el balón antes del punto.

2. La ficha de nuestro juego 12 min

Cada uno lee al grupo el juego que le han contado en casa. El grupo elige uno para la feria. Escriben la ficha: nombre, quién lo contó y de dónde es, material, cómo se juega y cómo se gana.

Variante más fácil: Ficha con casillas y dibujos.

Variante más difícil: Añaden una regla de seguridad y una variante.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. Cuéntame cómo se jugaba 7 min

Tres respiraciones lentas. Estiramiento de piernas y brazos, 15 segundos cada uno. Dos alumnos cuentan algo que les han dicho en casa o una regla que han aprendido hoy.

Variante más fácil: El profesor hace las preguntas.

Variante más difícil: Comparan el juego de hoy con uno de casa: ¿en qué se parecen?

Probar el juego de casa con otro grupo

Sesión 4 de 5 · 3.º de Primaria · Situación de aprendizaje «El patio de nuestros abuelos»

Situación de aprendizaje El patio de nuestros abuelos	**Etapa y curso** 3.º de Primaria
Sesión 4 de 5 · 45 min	**Material** 2 cuerdas gruesas de 10 m con un pañuelo atado en el centro · 4 balones blandos · 2 bancos suecos · 24 petos de 2 colores · 20 conos · 2 piedras pequeñas o anillos · Hoja de la entrevista por alumno · Cartulinas para el mural
Organización Seis grupos de 4	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; dos campos de 18 × 9 m marcados con conos

CALENTAMIENTO — 7 min

1. Las cuatro esquinas 7 min

A la palmada, los de las esquinas cambian de sitio. El del centro intenta ocupar una esquina libre. Quien se queda sin esquina va al centro; el que esperaba entra en la siguiente ronda.

Variante más fácil: Tres esquinas y cuadrado de 6 m.

Variante más difícil: Solo se puede cambiar con la esquina de enfrente.

PARTE PRINCIPAL — 31 min

1. Probamos el juego de casa 23 min

Un grupo enseña su juego al otro con la ficha y juegan 5 minutos. El grupo invitado dice qué no ha entendido. El grupo arregla la explicación; después se cambian los papeles. Se repite con otro grupo.

Variante más fácil: Solo una ronda con un grupo invitado.

Variante más difícil: Se explica sin enseñar la ficha, solo hablando.

2. El anillo perdido 8 min

Se pasa una piedra pequeña de mano en mano sin que se vea. Todos hacen como que la pasan. A la palmada, el del centro dice quién la tiene; si acierta, cambia con él.

Variante más fácil: El del centro tiene dos intentos.

Variante más difícil: Dos objetos a la vez y hay que adivinar los dos.

VUELTA A LA CALMA — 7 min

1. Cuéntame cómo se jugaba 7 min

Tres respiraciones lentas. Estiramiento de piernas y brazos, 15 segundos cada uno. Dos alumnos cuentan algo que les han dicho en casa o una regla que han aprendido hoy.

Variante más fácil: El profesor hace las preguntas.

Variante más difícil: Comparan el juego de hoy con uno de casa: ¿en qué se parecen?

La feria de juegos de casa y el mural

Sesión 5 de 5 · 3.º de Primaria · Situación de aprendizaje «El patio de nuestros abuelos»

Situación de aprendizaje El patio de nuestros abuelos	**Etapa y curso** 3.º de Primaria
Sesión 5 de 5 · 45 min	**Material** 2 cuerdas gruesas de 10 m con un pañuelo atado en el centro · 4 balones blandos · 2 bancos suecos · 24 petos de 2 colores · 20 conos · 2 piedras pequeñas o anillos · Hoja de la entrevista por alumno · Cartulinas para el mural
Organización Seis grupos de 4	**Espacio** Patio de 40 × 20 m; dos campos de 18 × 9 m marcados con conos

PARTE PRINCIPAL — 45 min

1. La feria de juegos de casa — 35 min

El grupo presenta el juego: nombre, quién lo contó y de dónde es. Explica las reglas y la clase juega 4 minutos. Un miembro del grupo hace de árbitro. Seis juegos, unos 5 minutos cada uno con el cambio.

Variante más fácil: El profesor ayuda a explicar.

Variante más difícil: El grupo propone una variante al acabar.

2. El mural de los juegos — 10 min

Cada grupo pega su ficha y hace un dibujo del juego. Se pone el nombre de quien lo contó y de dónde es. El mural se cuelga en el pasillo para que lo vean las familias.

Variante más fácil: Solo la ficha y el título.

Variante más difícil: Un mapa con los lugares de donde vienen los juegos.

Evaluación

3.º de Primaria · Situación de aprendizaje «El patio de nuestros abuelos»

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Texto literal del Decreto 77/2023, de 30 de mayo (BOPV 109, de 9 de junio de 2023). No se resume ni se reescribe.

CE 3. Adaptarse a las exigencias de las situaciones sociomotrices de oposición en entornos sin incertidumbre, priorizando el respeto hacia los participantes y las reglas sobre los resultados, para regular las conductas asociadas al desafío y contribuir a la adquisición y creación de una cultura motriz.

CE 5. Interactuar en situaciones sociomotrices de oposición- colaboración en entornos sin incertidumbre, asimilando las reglas y principios de acción propios de este tipo de actividades para empezar a ajustar la conducta motriz en situaciones con alta demanda informacional, y contribuir a la adquisición de una cultura motriz.

Criterio de evaluación	Saberes básicos
3.2. Participar activamente en juegos y deportes con arraigo en la cultura propia, así como otros procedentes de diversas culturas, controlando la impulsividad y las emociones.	**B.3** Normas de seguridad “de oro”: no hacerse daño, no hacer daño y no dejar que hagan daño.
5.2. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los/as participantes.	**D.5** Conocimiento, respeto y aceptación de las reglas de los juegos. **G.4** Asunción de roles y subroles que forman parte de la actividad defensor-atacante, perseguidor-perseguido/a, prisionero/a, árbitro/a, evaluador/a.
5.3. Participar activamente en juegos y deportes con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo.	**D.1** La diversidad de juegos tradicionales, actividades físicas propias de este dominio. **G.9** Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.

RÚBRICA DE CUATRO NIVELES

Criterio	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Pendiente de mejora (1)
5.3 Conoce y cuenta de dónde viene el juego 40 % · Ficha del juego y rúbrica en la feria · Sesión 5, feria	Trae la entrevista, explica el juego, quién se lo contó y de dónde es, y lo compara con otro juego de clase.	Trae la entrevista y explica el juego y de dónde es.	Explica el juego con ayuda; no sabe decir de dónde viene.	No trae la entrevista ni participa en la ficha del grupo.
5.2 Respeta las reglas y arbitra 30 % · Observación con lista de control · Sesiones 4 y 5	Cumple las reglas aunque pierda, hace de árbitro con justicia y acepta las reglas de los juegos de otros grupos.	Cumple las reglas y acepta cuando le pillan o le eliminan.	Cumple las reglas cuando se le recuerdan; protesta a veces.	Hace trampas o discute las reglas de forma repetida.

Criterio	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Pendiente de mejora (1)
3.2 Juega con ganas y controla el enfado 30 % · Observación con lista de control · Sesiones 4 y 5	Participa en todos los juegos, controla el enfado al perder y cumple las normas de oro.	Participa y casi siempre controla el enfado.	Participa a ratos; se enfada al perder y necesita ayuda para calmarse.	Se niega a jugar o empuja y pega cuando se enfada.