

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

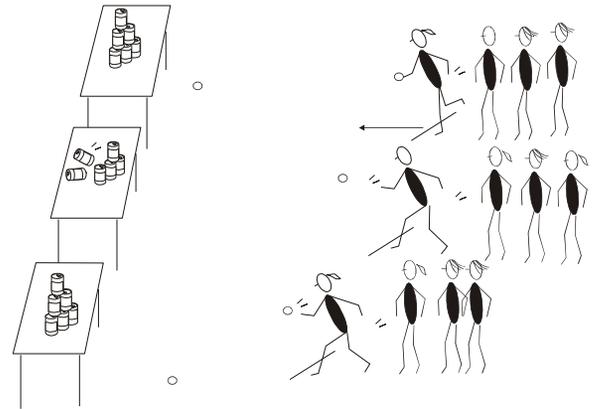
Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Pelotas de goma-espuma y 10 latas de refrescos con algo de arena.

Gráfico:



Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

Sobre una mesa se coloca una castillo de latas de refrescos. Por turno cada alumno dispondrá de tres tiradas para intentar derribar todas las latas. La distancia de lanzamiento será de 3 metros.

Reglas:

Por cada lata tirada se consigue un punto. Si se tiran todas se consigue un pleno de 12 puntos. Gana el que más puntos consiga en 5 tandas.

Variantes:

Aumentar el número de latas, la distancia de lanzamiento o el número de tiradas.

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Huevos frescos.

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Por parejas.

Desarrollo:

En parejas enfrentadas y separadas entre sí unos 3 metros aproximadamente se pasarán un huevo sin que éste se rompa a cada señal. Cada pareja dispondrá de 6 huevos.

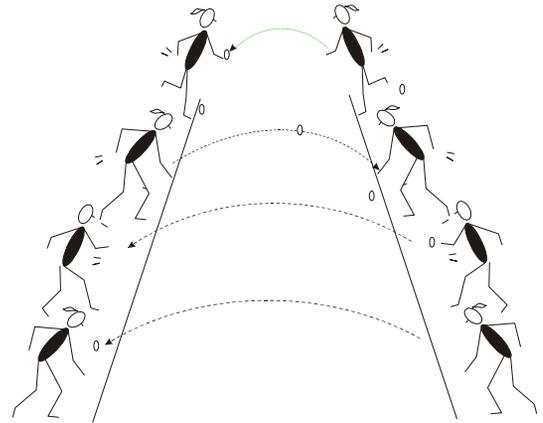
Reglas:

Cada pareja continuará en el juego mientras disponga de huevos para pasarse. Gana la última pareja eliminada.

Variantes:

Aumentar o disminuir número de huevos. Variar distancia de separación.

Gráfico:



Etapa:

E.S.O.

Gráfico:

Ciclo:

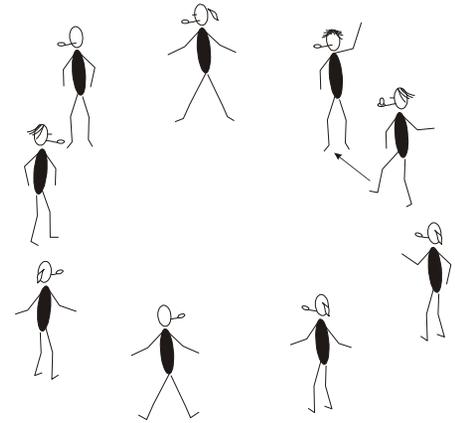
1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Cucharas soperas, servilletas y huevos frescos.



Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

El grupo de alumnos se coloca formando un círculo. Cada alumno sujetará con ayuda de una servilleta una cuchara sopera en la boca. Uno de los jugadores colocará un huevo fresco sobre su cuchara, el cual deberá ir pasando de cuchara en cuchara sin que se caiga al suelo. El jugador que tire el huevo descansa hasta el próximo turno.

Reglas:

No se puede sujetar la cuchara con la mano.

Variantes:

Aumentar o disminuir la distancia entre los jugadores. No se eliminan jugadores (punto de penalización).

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

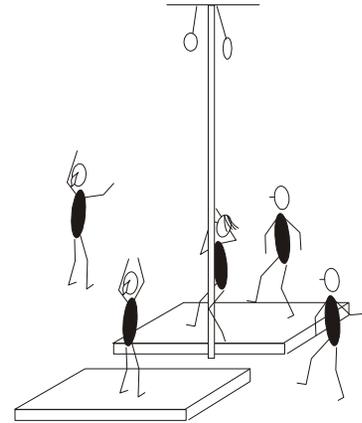
Lugar:

Gimnasio.

Material:

Colchonetas, palo de gimnasio y algún objeto para colgar. Grasa o jabón.

Gráfico:



Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Individual.

Desarrollo:

En la parte superior del palo se coloca algún objeto el cual deberá ser alcanzado trepando por el palo. Una zona del palo estará engrasada para dificultar la subida.

Reglas:

Cada vez que se toque el suelo se queda eliminado hasta el siguiente turno.

Variantes:

Aumentar el número de objetos a rescatar. Aumentar la zona engrasada. Limitar el tiempo para subir.

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Música y sillas.

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Gran grupo.

Desarrollo:

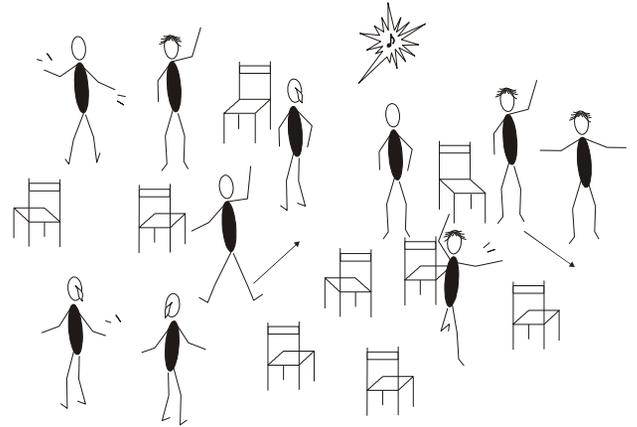
En un espacio delimitado se colocan tantas sillas como jugadores menos una. Al ritmo de la música los jugadores se deberán desplazar por todo el espacio. Cuando se detenga la música cada jugador deberá sentarse en una silla. El jugador sin silla queda eliminado.

Reglas:

En cada turno se elimina una silla. Hay que desplazarse por todo el espacio. Gana el último jugador que se siente.

Variantes:

Formas de colocar las sillas en el espacio.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Globos de agua. Impermeable (opcional).

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Tríos.

Desarrollo:

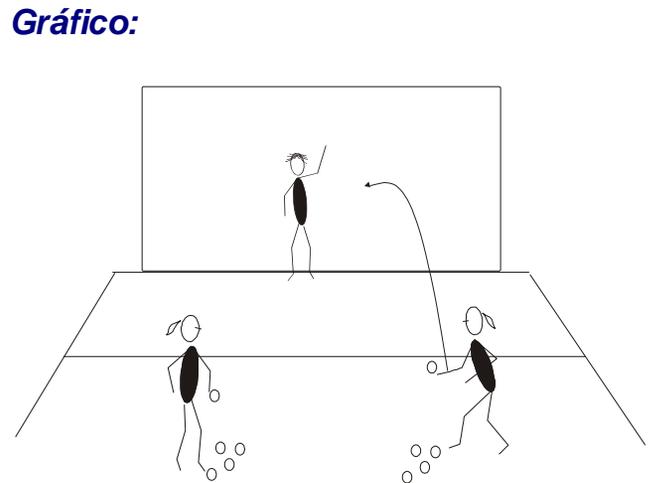
Uno de los alumnos se coloca pegado a una pared pudiendo desplazarse pegado a la misma. Los otros dos desde una distancia determinada deberán lanzarle globos de agua intentando explotarlos sobre su cuerpo. Punto por acierto.

Reglas:

Cada lanzador dispondrá de 10 ó 15 tiradas. Gana el que consiga más aciertos.

Variantes:

Aumentar la distancia de tiro o el número de payasos o lanzadores. Utilizar agua tintada o coloreada.



Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

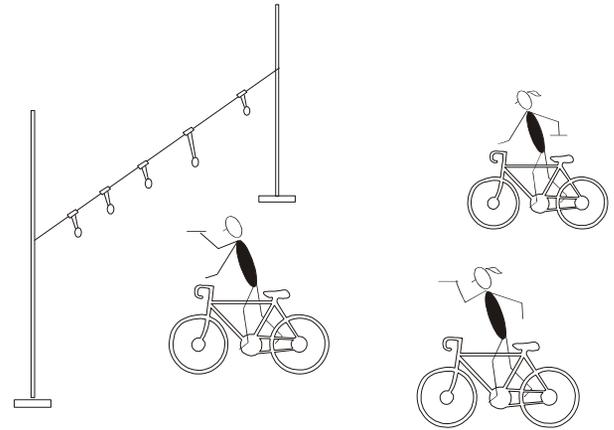
Lugar:

Pista polideportiva.

Material:

Cuerda larga, soportes de salto o voleibol, cintas con anillas, lápices y bicicletas.

Gráfico:



Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Individual.

Desarrollo:

Sobre una cuerda atada a los postes de voleibol o similar, se cuelgan carretes de cintas con una pequeña argolla al final de éstas. En el suelo se dibujan dos líneas paralelas a ambos lados de la cuerda a unos 20 metros de distancia. Cada alumno, montado en su bicicleta y provisto de un lápiz o palillo, deberá enganchar con el mismo la argolla y soltar la cinta.

Reglas:

Cada grupo hará 5 pasadas. Gana el que más cintas consiga.

Variantes:

Ídem pero en monopatín. Ídem pero un compañero subido a la espalda de otro (a caballo).

Etapa:

E.S.O.

Gráfico:

Ciclo:

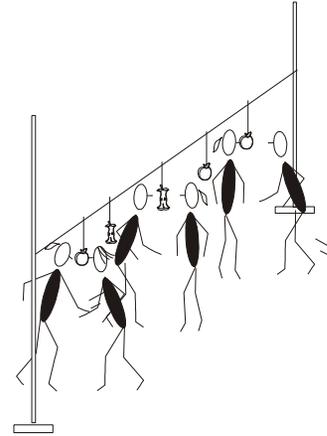
1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Cuerda larga, soportes de salto o voleibol, cuerdas pequeñas y manzanas.



Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Por parejas.

Desarrollo:

De una cuerda atada a los postes de voleibol o similar, se cuelgan manzanas atadas a la misma por pequeñas cuerdas (la longitud de éstas se establecerá en función de la altura de los jugadores). Colocada cada pareja a un lado de la manzana con las manos a la espalda, deberán comerse la manzana antes que sus compañeros.

Reglas:

Gana la pareja que antes termine. La manzana no se puede tocar con las manos.

Variantes:

Aumentar el número de manzanas que se debe comer cada pareja. Colocar las manzanas por encima de la altura de los jugadores.

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva.

Material:

Monopatines o carros contruidos.

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Por parejas.

Desarrollo:

Se establece una distancia a recorrer de ida y vuelta. Un alumno se sienta en el monopatín y el otro le empuja apoyando las manos sobre su espalda. Al llegar a uno de los fondos se intercambian los papeles.

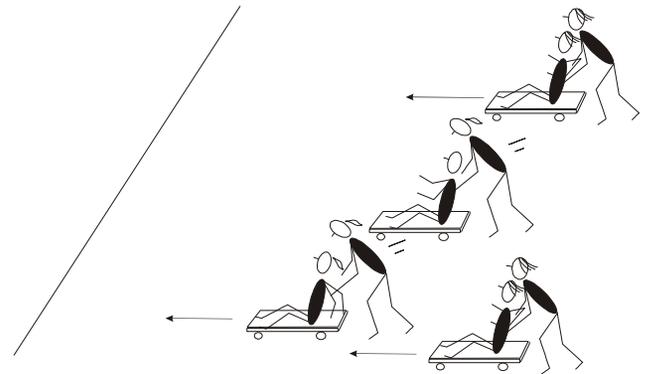
Reglas:

Gana la pareja que antes termine el recorrido.

Variantes:

Formas de colocarse sobre el monopatín. Recorrido con curvas.

Gráfico:



Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Unos sacos.

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Individual.

Desarrollo:

Se establece una distancia a recorrer. Cada jugador introduce las piernas dentro del saco y desplazándose mediante saltos, sujetando el saco a la altura de la cintura con las manos, deberá recorrer la distancia establecida.

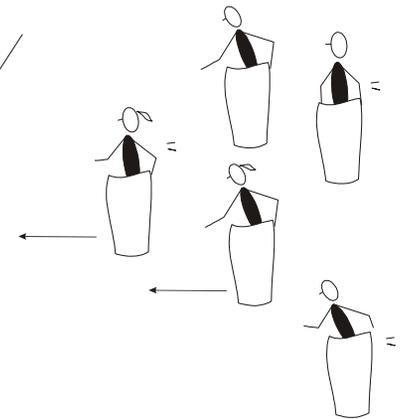
Reglas:

Gana el jugador que antes llegue a la meta.

Variantes:

Aumentar distancia de recorrido. Colocar obstáculos. En parejas por relevos. Dos alumnos introducidos a la vez dentro del saco (sacos grandes).

Gráfico:



Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Manzanas o similar.

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Por parejas.

Desarrollo:

Se establece una distancia a recorrer. En parejas sujetando la manzana con las cabezas realizar el recorrido sin que se caiga la manzana al suelo. Las manos irán colocadas a la espalda.

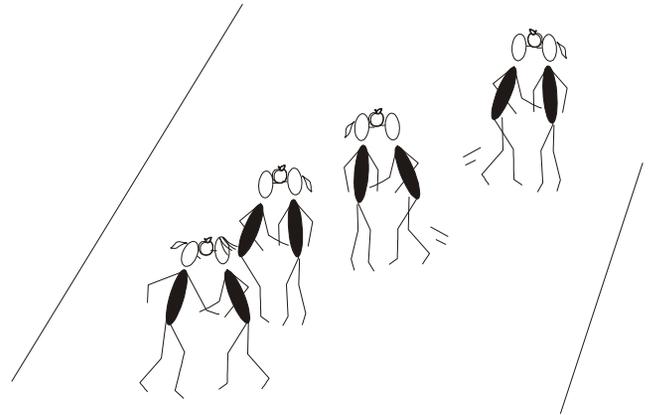
Reglas:

Cada vez que se caiga la manzana se vuelve a la salida. No se puede tocar la manzana con las manos. Gana la pareja que antes llegue a la meta.

Variantes:

Cambiar objeto a desplazar. En tríos. Colocar obstáculos en el recorrido.

Gráfico:



Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

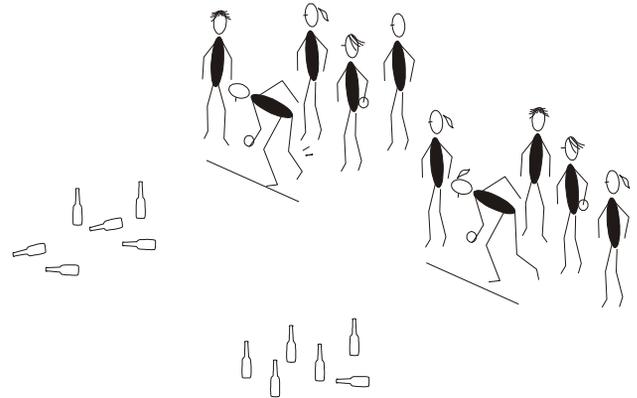
1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Botellas de refrescos (2 litros) con algo de arena y balones de balonmano o similar.

Gráfico:**Bloque Específico:**

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

Cada grupo dispondrá de 6 bolos y 2 balones. Colocados los bolos en forma de triángulo y colocados los jugadores a 7 metros de distancia, el juego consistirá en tirar el mayor número de bolos en cada uno de los dos intentos disponibles.

Reglas:

Cada bolo tirado suma un punto. Si se tiran todos los bolos en las dos tiradas se consigue pleno de 7 puntos. Los puntos se irán anotando en un estadillo de puntuaciones. Los bolos tirados no serán retirados para el segundo lanzamiento. Gana el que más puntos consiga.

Variantes:

Aumentar distancias o número de bolos. Juego por parejas.

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva (zona de tierra).

Material:

Juegos de petanca y boliche.

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

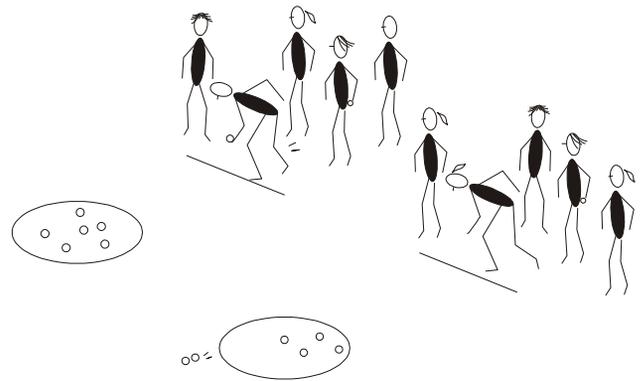
Cada jugador dispondrá de tres bolas. Se establece un turno de tirada. Para iniciar el juego un jugador lanzará el boliche al campo de juego. El resto de jugadores irá lanzando de forma alternativa sus bolas intentando dejarlas lo más cerca posible del boliche.

Reglas:

Gana el juego el que más cerca deje su bola del boliche. Se pueden desplazar las bolas de los oponentes o el boliche.

Variantes:

Juego por parejas. El boliche no se podrá desplazar. Cada jugador realiza todos los lanzamientos seguidos.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

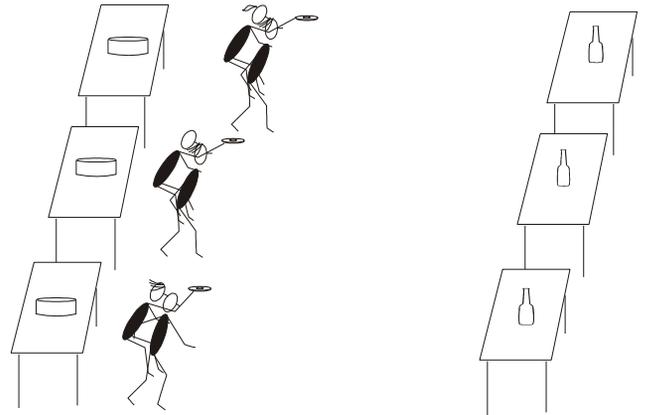
Lugar:

Pista polideportiva.

Material:

Botellas de zumo, platos de plástico, mesas y barreño con agua.

Gráfico:



Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Por parejas.

Desarrollo:

Se sube un jugador a la espalda del otro, y el que está montado lleva un plato con el fin de coger agua de un recipiente y llevarla hasta el lado opuesto donde se encuentra una botella que habrá de llenar.

Reglas:

En ningún momento el que va subido puede bajarse de la espalda del compañero. Gana la pareja que antes llene su botella.

Variantes:

Aumentar distancias. Llevar dos platos a la vez.

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva.

Material:

Mesas, sillas, pañuelos, tazón con chocolate y bizcochos.

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Por parejas.

Desarrollo:

Sentada la pareja con los ojos vendados, delante de cada comensal se colocará un tazón de chocolate y 10 bizcochos. Cada jugador deberá darle de comer a su compañero a tientas. Se establecerá un orden alternativo a una señal.

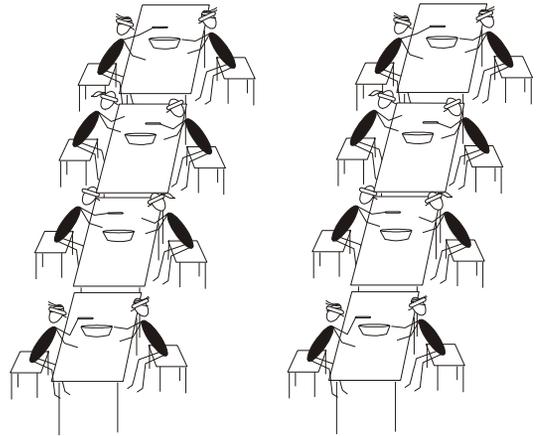
Reglas:

Ganará la pareja que menos se ensucie y que al mismo tiempo más chocolate y bizcochos haya consumido.

Variantes:

Sólo tendrá los ojos tapados uno, que dará de comer a su compañero. Cambiar el chocolate por tarta de nata.

Gráfico:



Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Mesas, pañuelos, material diverso (adaptable a cada sentido).

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

Se forman equipos de 5 jugadores, de forma que cada jugador será el encargado de trabajar uno de sus sentidos. Se colocan cinco mesas y en cada una habrá 8 objetos, alimentos,... para detectar con los ojos tapados a través del uso de un sentido (vista, olfato, gusto, tacto, oído). Se anota el número de aciertos por mesa.

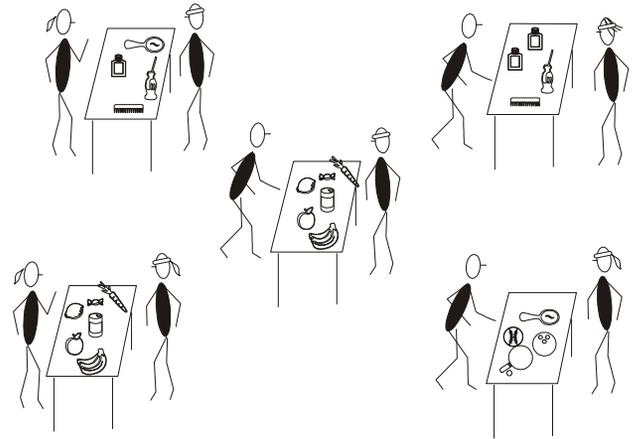
Reglas:

Gana el equipo que consiga más aciertos en total.

Variantes:

Trabajan todos los componentes del grupo en cada mesa.

Gráfico:



Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

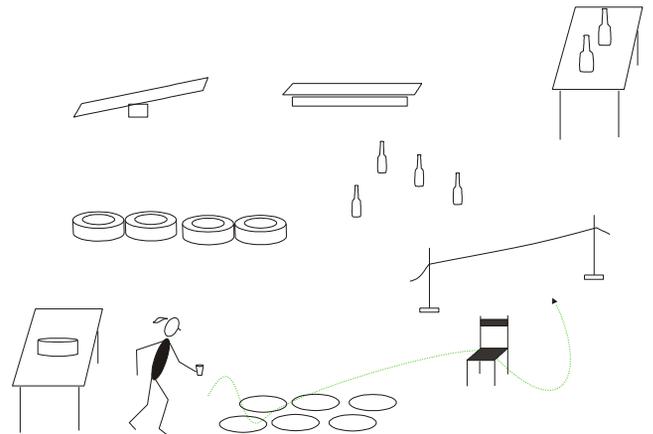
Lugar:

Pista polideportiva.

Material:

Botellas de zumo, vasos de plástico, barreños con agua tintada, material para circuito.

Gráfico:



Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

Dos equipos de 5 ó 6 jugadores compiten entre sí. Se establece un recorrido de obstáculos sobre una distancia de 30 metros aproximadamente. A un lado de la pista se coloca una mesa con dos recipientes de agua coloreada, al otro lado 4 botellas. Un alumno por equipo saldrá superando todo el recorrido intentando no derramar el agua para llenar una botella, tras lo cual le pasará el relevo a otro componente de su equipo.

Reglas:

Gana el equipo que llene más botellas en un tiempo determinado. Ejemplo de recorrido: pasar en equilibrio dos bancos suecos, saltar dos vallas medianas, pasar arrastrándose dos colchonetas, superar una rampa, pasar por una zona de ruedas...

Variantes:

Cambio de recorrido. Formas de relevo. Con dos vasos a la vez.

Etapa:

E.S.O.

Gráfico:**Ciclo:**

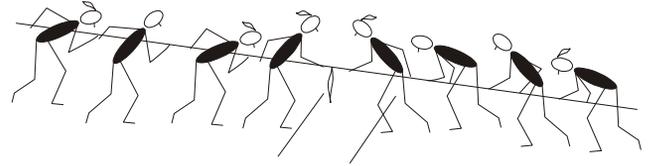
1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Cuerda larga (de grosor medio), pañuelo y tiza.

**Bloque Específico:**

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

Cinco jugadores por equipo se colocan en los extremos de una cuerda. Sobre el suelo se señalan dos líneas paralelas separadas unos 3 metros de distancia. En el centro de la cuerda se coloca un pañuelo centrado a mitad de dicha distancia. A la señal, cada grupo tirará de la cuerda intentando que el pañuelo sobrepase su línea de campo. Cuando se consigue punto para el equipo.

Reglas:

Gana el mejor de 5 intentos. El agarre de la cuerda será libre.

Variantes:

Con dos cuerdas a la vez. Aumentar el número de jugadores por equipo o distancia de arrastre.

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Colchonetas.

Bloque Específico:

JUEGOS Y DEPORTES.

Objetivo a desarrollar:

Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales y/o populares.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

En grupos de 5 ó 6 componentes tratar de formar torres humanas colocándose cada componente sobre las rodillas, espaldas o hombros de sus compañeros.

Reglas:

Comenzar con torres simples e ir aumentando progresivamente la altura y dificultad conforme se consiga confianza y equilibrio.

Variantes:

Aumentar número de jugadores y dificultad de la torre.

Gráfico:

