



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

“COEDUCAR Y JUEGO POPULAR”

AUTORÍA M^a LUCIA CABRERA MÉNDEZ
TEMÁTICA COEDUCACIÓN
ETAPA EDUCACION PRIMARIA

Resumen

El juego siempre ha jugado un importante papel en la evolución del ser. Es un concepto polisémico y unido a “actividad lúdica”, que proviene de “iocum” (broma, diversión). Es de carácter placentero, motivador, no tiene metas, espontáneo y voluntario, con una participación activa, vinculado a la creatividad y desarrollo del papel social, simbólico y reglado, evoluciona al desarrollo cognitivo, es la forma natural de integración de los esquemas de conocimiento, el profesor debe ser el compañero ideal, el juguete potencia la actividad... Además de la justificación del juego como desarrollo integral del alumno, nos servirá para conocer un poco más las tradiciones de Andalucía, sus costumbres a través de la práctica lúdica. Todo ello sin olvidar la potenciación de un ambiente coeducativo y el desarrollo de habilidades para un buen comportamiento en sociedad.

Palabras clave

Coeducación, juego, juegos tradicionales, competitividad, normas, lenguaje,

1. SITUACION DE PARTIDA

Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través de las cuales conoce el mundo que le rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas; no podemos excluir el juego del ámbito de la educación.

Desde el principio de los tiempos han existido los juegos populares, antiguamente estos con otros tipos de manifestaciones de ocio (juegos de mesa, bailes, etc.), eran las principales diversiones que existían. La transmisión de estos juegos se ha producido de generación en generación verbalmente, luego algunos se han ido recogiendo en libros.

Presento esta actividad, con el propósito principal de coeducar y dar a conocer a los niños/as del colegio la variedad de juegos tradicionales que existen, para que al menos sepan de la existencia de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

éstos y que a su vez los puedan practicar, e incluso quién sabe si en un futuro los pueden llegar a transmitir.

Debemos no perder nuestras raíces y por ello nos centramos en los juegos populares y en coeducar que es algo tan sencillo como educar a los niños y niñas sin roles y estereotipos que nos impone la sociedad, de forma que todas las personas tengan las mismas oportunidades y no se les marquen diferencias por ser de un sexo u otro.

Es un reto grande dentro del centro educativo, puesto que supone luchar contra lo que, a diario, ve nuestro alumnado en la televisión y en la propia sociedad en general. Para llevar la coeducación al centro es necesario que el profesorado sea consciente de la importancia de tener una escuela igualitaria que responda a criterios democráticos y de justicia.

A menudo en las tareas escolares, en los equipos de trabajo, en los juegos de patio y recreos, se viene observando, en general, que los agrupamientos no suelen ser mixtos, que los alumnos tienden más a jugar a juegos deportivos, mientras que las alumnas tienden a jugar a juegos de patio y charlas, paseos, juegos más sedentarios, etc. Por ello, proponer unos objetivos, metodología y actividades para realizar agrupamientos mixtos en los recreos y al mismo tiempo recuperar la tradición de una serie de juegos de patio con los que todos hemos aprendido a jugar y alguno/a que otro/a se hizo su primera herida.

Pretendo coeducar al alumnado, enseñarle otro tipo de juegos diferentes a los que ellos siempre juegan y que son aquellos con los que sus padres, abuelos, tíos jugaban y ahora ellos, podrán jugar y después enseñarlos a sus amigos y en futuro seguir con la difusión de éstos.

2. ELEMENTOS INNOVADORES

El objetivo fundamental debe ser eliminar la monotonía de los niños en los recreos, enseñándoles una batería de juegos populares y proporcionarles recursos para poder llevarlos a cabo de forma cooperativa, favoreciendo las relaciones entre alumnado y el respeto.

Hoy en día partimos de la problemática social de la violencia en los recreos y la falta de iniciativa por parte de nuestros alumnos/as para desarrollar otra actividad diferente a la que están acostumbrados, junto con la necesidad de tener una play- station, un ordenador, wii...para poder jugar de forma sedentaria.

Por ello, siendo conscientes de la situación y luchando por una escuela coeducativa, debemos unirnos, de manera que nos comprometa a realizar un cambio en la visión que tienen los niños/as de los juegos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

Para nosotros/as nuestro mayor elemento innovador va a ser enseñar a los niños/as otro tipo de juego en el que no se necesitan grandes recursos y por tanto dotarles de otra visión de los juegos diferente a la que ellos están acostumbrados. Vamos a cambiar el fútbol y el paseo de las niñas de todos los recreos por un policía y ladrones, por un escondite ingles, por la tachuela, la comba...

Queremos dar a conocer a las nuestros/as alumnos/as que el desarrollo motriz, la actividad física forma parte de nuestra cultura y la pueden aprender jugando mientras transmiten una serie de valores junto con un material poco sofisticado (canicas, trompo, elástico, comba...)

También procuraremos integrar a todos los sujetos en nuestros juegos tradicionales así como evitar las eliminaciones y las agresiones físicas que se producen en muchos de estos juegos.

3. OBJETIVOS

Para marcar y elaborar los objetivos, hemos tenido en cuenta la realidad escolar y el diagnóstico del centro para que sean lo más realistas y acertados posibles.

- Dar a conocer al alumnado diferentes tipos de juegos populares.
- Investigar sobre los juegos populares y adaptarlos para conseguir que sean cooperativos...
- Favorecer con los juegos relaciones de amistad, aceptación cooperación y la NO discriminación.
- Adquirir los conocimientos necesarios para trabajar la coeducación con nuestros alumnos/as
- Potenciar mediante el juego el concepto de coeducación, mediante la transmisión de valores prosociales como tolerancia, respeto, justicia, igualdad...
- Conocer, prevenir y eliminar comportamientos y actuaciones entre el alumnado que no son adecuados en los juegos.
- Valorar y fomentar que el alumnado tenga iniciativa para seguir desarrollando los juegos sea transmisor de los mismos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

4. METODOLOGIA

En el juego hay que hacer diferentes consideraciones metodológicas:

- a) Referentes al alumno/a (juegos adaptados e idóneos a su desarrollo)
- b) Referentes al profesor (juega un papel clave, debe ser espontáneo sin abandonar, no estilo directivo, conocer al alumno y propiciar la reflexión)
- c) Referentes al propio juego (presentación, valoración y elementos)

El juego tendrá un tiempo necesario para el aprendizaje, motivando continuamente a los alumnos/as y teniendo en cuenta sus diferencias individuales. Es importante buscar aprendizajes significativos e integrados mediante estrategias globales y mediante la técnica indagativa y el estilo resolución de problemas. A veces hay que presentar también modelos, poniendo especial cuidado en que sean adecuados.

El material será inespecífico y adaptado, dando en todo momento informaciones breves y fomentando el feedback. Los alumnos/as realizarán una lista de juegos que ellos practican. Los juegos populares están muy presentes, puesto que debe entenderse la práctica lúdica como vínculo con la cultura circundante.

Estas actividades no tienen que derivar en aprendizajes deportivos, sino que tienen sentido en sí, y favorecen la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.

Se le dará un enfoque de placer, de jugar por jugar, sin más fin que la práctica y diversión, sin perdedores ni vencidos, sin miedo al fracaso o al ridículo, cooperando con los demás participantes. De esta forma, este tipo de actividades serán las ideales para conseguir en el alumno/a una experiencia positiva del ejercicio físico y un cambio en la calidad y forma de relaciones interpersonales con lo que ello supone de positivo.

Las actividades se caracterizarán por la búsqueda de un mayor rendimiento motriz y eficacia en la ejecución de las tareas, por lo que las actividades estarán centradas en juegos de reglas y propuestas que implique reto, sobre todo reto con uno mismo, implicando a la autosuperación y valoración de sus posibilidades.

En los juegos se tratará de que los alumnos/as no enfoque de forma errónea la competición. Además, se huirá en todo momento de la eliminación, proponiendo tareas alternativas o bien dando o quitando puntos.

El juego estará muy encaminado a la exploración de las posibilidades de movimiento cualitativo, se realizarán tareas de puesta en práctica y utilización de los propios recursos con el propósito de mejorar la comunicación.

Tras la propuesta inicial del profesor, se tratará de incentivar al alumno/a a sus propias propuestas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

5. JUEGOS POPULARES

GALLINITA CIEGA.

Se hace un círculo grande, según el número de participantes. Un niño o niña hará de gallinita ciega y se le vendarán los ojos. Después se le coloca en el centro y se cantará la canción:

“Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?

-Una aguja y un dedal

- da tres vueltas y lo encontrarás.

Mientras tanto la gallinita ciega va hacia los demás, que no podrán salir del círculo, hasta que le atrapa, y puede reír, hablar... y la gallinita debe adivinar a quién ha buscado, si no lo averigua sigue con el pañuelo, y si lo averigua se intercambia el pañuelo con el niño o niña encontrado. Dado la corta edad de nuestros alumnos y alumnas de Infantil, se puede dar alguna pista para poder averiguar quién es, o sólo si es niño o niña...

Material necesario: patio amplio, pañuelo largo y tiza.

Número de participantes: todos/todas los/las que se quiera. Un círculo por clase.

JUEGO DEL ESPEJO.

Se agrupan por parejas mixtas, y se colocan de frente. Un niño o niña es el espejo y va haciendo gestos y movimientos con la cara y con el cuerpo, y el otro compañero o compañera tiene que imitarlo. Al cabo de unos minutos, cambian los puestos y el que imitaba al compañero o compañera, ahora pasa a ser el espejo.

Materiales necesarios: patio amplio, si son pocos o pocas pueden jugar en la clase.

Participantes: todos/todas los/las que deseen.

CRUZAMOS EL RÍO.

Imaginamos que el patio es un gran río que tenemos que cruzar y no tenemos ningún puente ni barca para montarnos. Dibujamos en el suelo del patio con tiza unos círculos que serán las piedras en las que apoyaremos los pies para no mojarnos mientras cruzamos. Los círculos serán más o menos grandes y estarán más o menos separados para que los niños y niñas deban dar el paso más o menos largo, apoyar el pie con soltura, la planta entera o sólo la puntilla. Gana quien antes llegue a la otra orilla, sin “caerse al agua”, sin salirse de los círculos o sin caerse o poner el pie en el suelo.

Material necesario. Patio amplio y tizas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

Participantes: todos/todas los/las que lo deseen.

A LA CAZA DEL CONEJO.

Se divide la clase en dos grupos mixtos. Uno de ellos serán los conejos, y se les pondrá un pañuelo sujeto en el cinturón, y el otro grupo será el de los cazadores. A una señal, los conejos saldrán corriendo y después, a otra señal, los cazadores saldrán a cazarlos, arrancándoles el rabo (pañuelo). Cuando un conejo es cazado, se queda tirado en el suelo. Gana el cazador que más conejos haya cazado y más rabos haya cogido. Al terminar el juego se invierten los papeles y los grupos, de manera que los cazadores pasan a ser conejos y los conejos cazadores.

Materiales necesarios: patio amplio y pañuelos largos.

Participantes: toda la clase o todo el ciclo

ANTÓN PIRULERO.

El juego consiste en que toda la clase se reúna en un corro, bien de pie o sentados. Cada uno de los / las participantes hará un movimiento continuado (serán gestos, movimientos con las manos, con los pies, con los pies y las manos a la vez...) mientras que se va cantando la canción de Antón Pirulero. Este juego, a pesar de que es más antiguo, puede ser gracioso, si tenemos en cuenta que es divertido hacer muecas o gestos raros que pueden dar mucha risa al resto de los compañer@s del juego. Pierde quien deja de hacer los movimientos debido a la risa o descuido. Se puede modificar a ver quién hace el movimiento más raro, más divertido, más terrorífico, más... Lo que ellos / ellas decidan. Quien pierda, debe soltar una prenda. Pañuelo, coletero, cinturón... y si quiere recuperarlo debe realizar algún encargo sencillo.

Materiales necesarios: Ninguno. Una zona de patio o la clase.

Participantes: todos y todas los las que se quieran.

“Antón, Antón, Antón Pirulero.

Cada quién, cada cual,
atiende a su juego
y el que no lo atiende,
pagará una prenda”

POLICÍAS Y LADRONES.

Este juego se puede plantear de diversos modos: con un solo policía, con varios policías, llevándolos a la cárcel, sin salir hasta el final de la partida, pudiendo salvar a los ladrones de la cárcel, protegiéndose en una casa... Podéis unificar y crear las reglas en cada clase entre todos y todas los de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

cada clase, como preferáis. Lo ideal es que haya varios policías y que se pueda salvar a los presos que están en la cárcel.

Materiales: patio amplio para correr. Alguna barandilla que simule la cárcel.

Participantes: Los que se desee. Lo ideal sería dos grupos por cada clase.

EL LÁTIGO.

Se colocan todos y todas los las que van a participar en una fila, agarrándose de la mano. El primero o la primera que se encuentra en la fila, comienza a tirar de la fila mientras va corriendo, realizando recorridos rectos y curvos. Cuanto más curvas realice más se va soltando el látigo, y los niños y niñas son desplazados por la fuerza centrífuga que ocasionan las curvas. Cuantos más participantes es más divertido, aunque el látigo se rompe con más frecuencia.

Materiales: un patio amplio.

Participantes: toda la clase.

EL CORTA-HILO. O EL TELÉFONO AVERIADO.

Se colocan todos los alumnos y alumnas en sentados en el suelo en un corro. Uno de ellos da un mensaje corto al niño o niña siguiente y al siguiente, hasta que llega a el último o última del corro, que repite el mensaje que le han dado y se comprueba con el mensaje original, lo divertido es averiguar, dónde está roto el teléfono.

Materiales: ninguno en especial.

LOS PAQUETES.

Se realizan parejas mixtas, y se colocan por todo el patio las parejas dándose la espalda (como formando un paquete) y con los brazos entrelazados, (simulando los lazos). Una de las parejas comienza el juego. Uno de ellos huye mientras el otro le intenta coger. El participante perseguido, puede posarse en uno de los paquetes, situándose delante de uno de los compañeros que forma el paquete, que tendrá que salir del paquete y pasará a ser perseguido; y así sucesivamente. Si fuese capturado antes de que pueda situarse en un paquete, pasará a ser el perseguidor y el perseguido, pudiendo situarse el otro paquete, siguiendo el juego.

Materiales: patio amplio.

Participantes: todos y todas de la clase. Pueden ser también dos cursos, con dos cazadores y dos perseguidos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

PIES QUIETOS

Todos los alumnos y alumnas se distribuyen por todo el patio, que se puede acotar en una zona concreta. Un niño o una niña de la clase comenzarán el juego. Cojera la pelota y la tirará hacia arriba mientras dice el nombre de un compañero o compañera de la clase, que se apresurará a coger la pelota antes de que caiga al suelo. Mientras tanto, el resto de los/ las participantes se irán corriendo por el patio. En el momento que coja la pelota, dirá: ¡PIES QUIETOS! y a partir de ese momento no se podrán mover. Quien está en posesión de la pelota, dando tres pasos como máximo, debe dar con la pelota al compañero o compañera que esté más cerca. Si acertara gana la partida y vuelve con el resto de la clase, y el compañero o compañera que ha sido tocado por la pelota, la recoge y vuelve a lanzarla hacia arriba, nombrando a uno o una de sus compañeros o compañeras, siguiendo de nuevo el juego. Si no acertara a darle al compañer@, habrá perdido, volviendo a coger de nuevo la pelota, reanudando de nuevo el juego.

Materiales: patio amplio o una zona acotada de patio. Pelota blanda.

Número de participantes: la clase entera o bien dos grupos de la misma.

QUIEN ES QUIEN.

El juego consiste en que, de entre un grupo de alumnos y alumnas de la clase, se escoge a uno o una que es quien inicia el juego. Piensa en un compañer@ de la clase y se fija en su aspecto físico, su manera de ser, en anécdotas, conductas o comportamientos que muestra en clase, (siempre en positivo), y va contando al resto de jugadores y jugadoras hasta que adivinan quién es. Quien lo adivine, pasa a describir a otro/a participante.

Materiales: Ninguno en especial. Se puede jugar en la clase, aprovechando días de lluvia o para trabajar la autoestima.

Participantes: toda la clase.

EI ESCONDITE.

Es un juego muy utilizado por el alumnado en los recreos, en las calles y plazas. Consiste en que uno de los participantes se la queda. Con el rostro cubierto y apoyado en una pared o columna, va contando en voz alta (hasta el número que se estime conveniente, 10, 20, según el número de participantes que haya), mientras que el resto de los /las participantes se esconden. Cuando finaliza de contar, va en busca de los/las que se han escondido, y si los descubre, va a la pared en donde había contado y va diciendo el nombre del compañero o compañera que ha encontrado, que se la queda en la próxima partida. Si por el contrario, aprovechando un despiste del compañero o de la compañera que se la queda, un jugador o una jugadora, va a la pared, y dice su nombre, gana y se libra de quedarse en la próxima partida. Si el que se la queda no encontrase a nadie y todos y todas se hubiesen salvado, volvería a comenzar el juego y se la quedaría.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

Materiales: ninguno en especial. Patio amplio y una zona acotada.

Número de participantes. No conviene muchos a la vez. Se pueden realizar dos o tres grupos de la clase, dependiendo del número de alumnos de cada una.

EL ESCONDITE INGLÉS.

El juego consiste en que un compañero o compañera se la queda con la cabeza oculta en una pared mientras que dice: “Un, dos, tres, el escondite inglés”. Mientras tanto, y partiendo desde la pared de enfrente o una línea en el suelo los/las participantes, van avanzando hacia el / la que se la queda mientras que va contando, aunque tienen que pararse cuando termine, para no ser descubiertos/as. Cuando éste o ésta terminan de contar vuelve la cabeza hacia sus compañeros/compañeras. Si en ese momento descubre a alguno o alguna moviéndose, se tiene que volver al punto de partida. Quien llegue primero hasta el que se la queda, le dará en el hombro y echará a correr, mientras que el que se la queda le persigue. Si lo coge, el que ha sido atrapado se la queda, y si no, el perseguidor perderá y volverá a contar de nuevo, comenzando una nueva partida.

Materiales: ninguno en especial.

Participantes: dos grupos por cada clase.

PIEDRA, PAPEL, TIJERA.

Se distribuyen los alumnos y alumnas por parejas. El juego consiste en juego de manos. Se cuenta 1, 2 y 3 y ambos jugadores sacan las manos. Se puede sacar piedra, papel o tijera. Teniendo en cuenta que la piedra gana a la tijera porque puede aplastarla, que la tijera gana al papel porque puede cortarlo y que el papel gana a la piedra porque puede envolverlo. Cada jugador o jugadora gana o pierde según la posición de las manos que saque.

Piedra---- puño cerrado.

Papel-----mano extendida.

Tijera-----dedos índice y corazón extendidos y el resto cerrados.

Materiales: ninguno en especial.

Participantes: todos los que se quieran, pero distribuidos por parejas

COMBA.

El juego consiste en que dos participantes cogen ambos extremos de una cuerda gruesa y la hacen oscilar de un lado a otro. Los / las participantes van saltando a la comba a tiempo, sin que la



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

cuerda toque sus pies. Se pueden cantar canciones alusivas a la comba, como por ejemplo: “Al pasar la barca, “, tengo una muñeca vestida de azul,”

El cocherito leré...” etc. Cuando ya sepan saltar oscilando la cuerda de un lado a otro, se dará la cuerda girando una vuelta entera, hacia la derecha y después hacia la izquierda, hasta que sepan “meterse, saltar y salirse” sin tocar la comba.

Materiales: cuerdas de unos 4-5 m. de longitud. Zona de patio.

Participantes: toda la clase

SOKA-TIRA

El juego consiste en que se divide la clase en dos equipos o el cuatro, si la clase es muy numerosa. Cada equipo se coloca en fila en un el extremo de la cuerda y la sujeta. Cada equipo tira de un extremo, e intenta atraer hacia sí al equipo contrario En el centro de la cuerda se ata un pañuelo de color vivo. Y se pintan sendas rayas en la zona de cada equipo, de la cual no deben sobrepasar. Si uno de los jugadores la sobrepasara querría decir que el otro equipo es más fuerte y ha tirado de ellos. Cuando con lo cual es el equipo vencedor.

Materiales. Comba de unos 8m. de longitud. Una zona de patio.

Participantes: 5-6 participantes por equipo.

RAYUELA

El juego consiste en que se realiza en el suelo del patio una serie de cuadrados, en distintas posiciones, unidos por los lados y numerados del 1 al 10. Por turnos, los/las participantes, desde el cuadrado de salida, tienen que tirar una piedra en cada cuadrado, y si aciertan ir saltando de cuadrado en cuadrado, siguiendo el orden de los números y regresar al cuadrado de partida, recogiendo la piedra. Si la piedra no entra en el cuadro, o perdiera el equilibrio, quedaría eliminad@ y volvería a la fila de participantes, guardando su turno para seguir jugando por el cuadrado del número en que se quedó. Si acierta con la piedra y no pierde el equilibrio, sigue jugando con otro cuadrado del número siguiente. Gana el / la participante que antes consigue tirar la piedra dentro de los 10 cuadrados.

Materiales: una zona de patio y una tiza.

Número de participantes: 4-5 como máximo.

BOLOS

Se traza en el patio dos líneas con tiza de unos 10 m de longitud, y separadas entre sí de unos 5 m. Se divide la clase en dos grupos. Un grupo hará de bolos y se situará encima de una de las rayas que hay pintada en el suelo, sin poder mover los pies de la misma, aunque sí podrá mover el cuerpo para evitar ser derribado por el otro equipo. El otro equipo lanzará, por turnos, una pelota blanda



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

sobre los/las compañeras del equipo contrario, desde detrás de la otra línea de tiza. El jugador o jugadora que es derribado, se sale de la línea y espera hasta que empiece de nuevo la partida. Cuando se haya acabado de tirar a todos los compañeros / compañeras, se intercambian los papeles. Un

Jugador o jugadora es derribado cuando es tocado por la pelota en cualquier parte del cuerpo.

Materiales: zona de patio, tiza blanca y pelotas medianas blandas.

Participantes: toda la clase, distribuida en dos equipos.

TELA DE ARAÑA.

Todos los/las jugadores/jugadoras, se distribuyen por el patio, de forma desordenada, distantes entre sí de 1m. quedándose quietos. Por turnos, un jugador o jugadora, se ata una goma elástica a la cintura, que es la presa de la tela de araña. Otro jugador o jugadora, que tendrá el resto de la cuerda enrollada en la mano, irá pasando por entre los jugadores a la vez que va desenrollando la cuerda recorriendo un itinerario. Cuando ya ha pasado por todos los/las participantes, tiene que volver por el itinerario que ha seguido, desenrollando la goma hasta que llegue a salvar a la presa que tenía atada la goma a la cintura. Se puede variar, haciéndolo un poco más difícil, si otro u otra compañera hace de araña y persigue al jugador o jugadora que está desliando la goma.

Materiales: patio amplio y goma gruesa de unos 10-12 m.

Participantes: toda la clase.

EL BANDERÍN

Se dividen los/las participantes en dos equipos, no muy numerosos. Se divide la zona de juego en dos mitades, y se señala con tiza la delimitación del centro así como la de cada uno de los equipos; y en el centro, un árbitro que sostendrá el banderín. Se numeran los/las jugadores, dependiendo del número de participantes que haya. A una señal del árbitro o juez, dirá un número en voz alta, y los/las jugadoras de cada equipo que lleven ese número, salen corriendo a coger el pañuelo antes de que lo haga el/la jugador/a del equipo contrario.

Quien lo coja y lo lleve de nuevo a su equipo habrá ganado la partida, y el otro jugador habrá quedado eliminado. Si el jugador es atrapado con la posesión del pañuelo antes de llegar a su equipo, por el otro jugador del equipo contrario, pierde la partida y el otro jugador gana.

Si llegan los dos a la vez a coger el banderín, a veces, se puede “engañar” al jugador o jugadora del equipo contrario, simulando cogerlo, para que el jugador o jugadora del equipo contrario cruce la línea del centro y pierda. No se puede cruzar al campo contrario si no es para perseguir al jugador o jugadora que lleva el banderín.

Materiales: zona amplia de patio, tiza y un banderín, que podrá ser un pañuelo.

Participantes: 6-7 niños y niñas por equipo, como máximo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

EL PAÑUELO.

Se dividen los/las participantes en dos equipos, no muy numerosos. Se divide la zona de juego en dos mitades, y se señala con tiza la delimitación del centro así como la de cada uno de los equipos; y en el centro, un árbitro que sostendrá dos pañuelos diferenciados, uno para cada equipo. Se asigna un pañuelo a cada equipo. Se numeran los/las jugadores, dependiendo del número de participantes que haya. A una señal del árbitro o juez, dirá un número en voz alta, y los/las jugadoras de cada equipo que lleven ese número, salen corriendo a coger el pañuelo de su equipo.

Cuando un jugador/a coge su pañuelo, corre al equipo contrario y lo ata en el brazo de uno de los /las participantes, y corre a desatar el nudo del pañuelo que el jugador contrario ha atado en su propio equipo. El jugador contrario estará haciendo lo mismo. Gana el /la jugador o jugadora que desate antes el nudo y lo ate, de nuevo, en el brazo del juez o árbitro.

Aquí se puede complicar, haciendo nudos muy apretados o haciendo nudos dobles, que costará un tiempo desatar, para evitar que el equipo contrario gane.

Materiales: zona de patio, tiza y dos pañuelos.

Participantes: 5-6 niños o niñas por equipo.

BALÓN – TIRO.

Este juego es muy conocido por los alumnos y alumnas de este colegio como el “matao o quemao”. Es un juego pre-deportivo de balonmano.

Se divide el patio en cuatro zonas con tres rayas de tizas, dos porterías, y los dos campos de cada equipo separadas con otra raya. Se eligen los dos equipos y se elige una o un portera o portero de cada equipo, que se coloca detrás de la raya de la portería. El resto del equipo se coloca en la zona contraria a su portería, como se ve en el gráfico.

El juego consiste en dar con la pelota (quemar o matar) a los jugadores y jugadoras del equipo contrario, que quedarán eliminados y saldrán del campo del juego, a no ser que hayan cogido una “vida”, con lo cual, en vez de matarlos les habrán quitado una vida.

Un jugador o jugadora ha sido eliminado o eliminada, cuando es dado con la pelota y ésta después cae al suelo. Si, por el contrario, el jugador o jugadora atrapa la pelota antes de que caiga al suelo, o la coje en el momento de que es golpeado/a, gana una vida, con lo cual debe ser matada o quemada dos veces.

Los/las participantes, pueden dar con la pelota en cualquier parte del cuerpo; Hay que tirar más en la parte del cuerpo donde es más difícil que puedan cogerla, pies espalda...

Materiales: patio amplio, tiza y balón o pelota blanda, que no haga daño.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011

Participantes: toda la clase, dividida en dos grupos.

JUEGOS VARIADOS

En este apartado, se pueden utilizar juegos y juguetes que tengan en casa. Se pueden traer al colegio para organizar:

- semana de los patines,
- semana de los cromos
- semana de las peonzas,
- semana de las chapas,
- semana de las canicas,

BIBLIOGRAFIA

Moreno Palos, Cristóbal y otros (1993). Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España. Madrid. Ed. Gymnos.

Castañar Balcells, Marta y Camerino Foget, Oleguer (1996). Unidades didácticas para Primaria I. Barcelona. Ed. Inde.

Batllori, José Maria y Batllori, Jorge (1999). Guía de juegos. Guías Espasa. Barcelona

Velázquez Callado, C. (1996). Actividades prácticas en educación física: como usar materiales de desecho. Ed. Escuela Española. Madrid.

Koch, K (1985). Carrera, salto y lanzamiento en la escuela elemental. Kapelusz. Buenos Aires

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a Lucía Cabrera Méndez
- Centro, localidad, provincia: CEIP " Nuestra Señora de los Remedios" Ibros - Jaén
- E-mail: luciacm003@hotmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO 2011