

SESIÓN: JUEGOS DEL MUNDO

CICLO: 2º Y 3º

OBJETIVOS

- Emplear los juegos como medio de disfrute, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
- Participar y conocer juegos del mundo que practican niños de otros países, continentes...
- Relacionarse a través del juego mediante el respeto por las reglas y los compañeros.
- Aceptar a los otros con independencia de sus características personales o sociales

MATERIALES

- Trozo de tela, pañuelo

PARTE INICIAL

1.- **“El gavián”**: Es un juego que se realiza en **Francia**. Para realizar este juego no es necesario ningún material y el espacio en el que se desarrolla es indiferente, pudiéndose jugar en cualquier sitio. El agrupamiento es de todo el grupo clase

- Uno de los alumnos/as será el gavián. Éste se colocará en un extremo del terreno de juego, que dependiendo de la edad de los alumnos será más o menos grande, y el resto de los alumnos/as en el otro extremo. Cuando el gavián grita ¡allé! Avanza hacia el resto de alumnos/as mientras éstos intentan cruzar al otro extremo sin ser atrapados. El gavián no podrá retroceder en ningún momento. Los jugadores tocados forman una cadena, con lo que será más fácil pillar a los que quedan libres. Los extremos de la cadena pueden atrapar a su vez desplazándose por una línea marcada. El juego se repite hasta pillar a todos los jugadores. El último en ser atrapado será el nuevo gavián cuando el juego se reanude.

PARTE PRINCIPAL

1.- **“Alla frutta”**: Es un juego procedente de **Italia**. Se puede realizar en cualquier zona de patios y no es necesario ningún material. Se forman grupos de 8 a 10 jugadores/as.

Los jugadores/as forman un círculo agarrados por las manos. Un jugador/a se la liga y se separa del grupo. Cada jugador/a del círculo se pone el nombre de una fruta (varios jugadores/as pueden tener el mismo nombre). Cuando ya tienen el nombre, se acerca el que la liga y dice: “Alla frutta... (y dice el nombre de una fruta); si alguno de los jugadores/as que están en el círculo tiene el nombre de esa fruta dirá: “Sono io”. A partir de ese momento el jugador/a que liga tratará de pillar a ese compañero/a que tiene el nombre de la fruta que ha dicho; los jugadores del círculo se desplazarán agarrados por las manos girando a un lado y otro. Cuando se atrapa al jugador/a se reinicia el juego quedándola éste. Si el círculo se rompiera, el que la liga elige a uno de los jugadores/as que se separaron para que se la quede.

2.- **“Burro numerado”**: Es un juego procedente de Centro América, nosotros lo hemos puesto como juego de **Ecuador**. Es un juego que para el que no es necesario ningún material y que se puede realizar en cualquier zona de patios libre de obstáculos.

Un jugador/a se pone de burro, inclinando su tronco hacia delante apoyando sus manos o codos en sus rodillas y con la cabeza cerca del pecho. El resto de jugadores/as

están en fila; el primero/a avanzará hacia el burro y apoyando sus manos en la espalda de éste intentará saltarle abriendo sus piernas. Después se separa unos metros de éste y se pone en la misma situación de tal manera que el/la siguiente saltará a los dos, se colocará en burro y así sucesivamente. Cuando todos han saltado, el último se levanta y saltará a todos sus compañeros/as.

3.- **“Kameshi ne mpuku”**: Es un juego procedente del **Congo (Etnia Luba)**. Se puede practicar en cualquier zona de patios y no es necesario ningún material para su realización.

Los jugadores se colocan formando varias filas e hileras, tocándose con la punta de los dedos, de tal forma, que cuando se giren 90 grados sigan tocando la punta de los dedos a otro jugador/a. Un jugador/a la liga, haciendo de león y persigue a otro que hace de antílope. El antílope tratará de meterse entre los árboles, en los huecos que quedan libres, no podrá atravesar las ramas de los árboles (brazos de los alumnos/as que se tocan con los de otros compañeros/as). Un jugador/a será el encargado de hacer mover a los árboles que girarán 90 grados con los brazos extendidos para dificultar la labor del león; los árboles girarán cuando oigan la palabra “viento”. Cuando el león atrapa al antílope se intercambian los papeles y cuando le vuelve a pillar se cambian los dos jugadores/as por otros/as que estaban de árboles.

Trataremos que el león y el antílope utilicen los caminos que hay entre los árboles y el alumno encargado de hacer girar a los árboles, tendrá la consigna de dificultar al león o al antílope en su trabajo.

4.- **“Sota pani”**: Es un juego procedente de la **India**. Se puede realizar en cualquier zona de patios y para su realización es necesario un trozo de tela.

Los alumnos/as se colocan en círculo, bien en cuclillas, bien sentados. Un jugador/a ligará, tendrá un trozo de tela con un nudo en uno de sus extremos y que se llama “sota”. El jugador/a que la liga dará vueltas al círculo y dejará “la sota” detrás de uno de sus compañeros/as. Los jugadores/as que están en el círculo mirarán al centro del mismo. Cuando el que liga deja “la sota” seguirá dando la vuelta al círculo; si al compañero/a no se ha dado cuenta y el que liga ha dado la vuelta completa, cogerá “la sota” y le dará tres veces diciendo “sota, sota, sota” y se intercambian los papeles.

Si por el contrario se da cuenta, tratará de perseguirle para cogerle antes de que el que liga se siente en el hueco que queda libre. Si no le atrapa se la liga y si le atrapa el que liga seguirá ligando.

Cuando van corriendo, el que lleva “la sota”, puede dejarla a su vez detrás de un nuevo compañero/a que tratará de atraparle.

VUELTA A LA CALMA

1.- **“ Jan, ken, pon”**: Es un juego procedente de **Japón**. Se puede realizar en cualquier zona de patios y no es necesario ningún material. Se juega por parejas.

Los jugadores/as se sitúan uno delante del otro/a. Cuando se da una señal cada jugador/a enseñará una mano con una de estas posiciones:

1. Jan (Piedra). Puño cerrado
2. Ken (Papel): con la palma de la mano hacia abajo.
3. Pon (Tijeras): se extienden los dedos índice y corazón.