

SESIÓN: JUGANDO...

CICLO: 2º Y 3º

OBJETIVOS

- Desarrollar los desplazamientos a través de diferentes juegos.
- Aceptar y aplicar las normas de los juegos con naturalidad.
- Aplicar los juegos a su tiempo libre.
- Conocer y disfrutar con distintos juegos.

MATERIALES

- 4 aros.
- Balones blandos.
- Amuleto, taza, tapa de un bolígrafo.

PARTE INICIAL

- **JUEGO: “Un dao con pases”.** Toda la clase esparcida por un terreno que no debe ser excesivamente grande. 2 alumnos son los primeros en “picársela”. Mediante pases tienen que ir dando a los demás por medio de lanzamientos. El alumno que tiene el balón no puede moverse, pero el otro sí. Se irán desplazando con pases hasta que consigan dar a otro niño que pasará a ayudarles. Así hasta que quede uno sin dar. Los demás deben huir, ir corriendo, alejándose de los que se pasan el balón.

PARTE PRINCIPAL

- **JUEGO: “Cazadores”.** Se hacen 4 grupos distribuidos en esquinas y se dejan en el centro 2 ó 3 alumnos que serán los cazadores. A los cazadores se les darán balones que servirán como balas o proyectiles. Dentro de cada aro habrá varios tipos de animales de modo que tendremos, al menos, 4 animales de cada clase (una en cada aro). El profesor dirá en voz alta nombres de animales y los alumnos que tengan ese nombre saldrán del aro e irán corriendo a meterse en otro mientras los cazadores tratan de cazarles haciendo lanzamientos con los balones. Se puede contabilizar quitando “vidas” a los animales o sumando puntos a los cazadores. Podemos hacer variantes:
 - ✓ Que salgan... un grupo de animales.
 - ✓ Que salgan... varios grupos.
 - ✓ Que salgan... todos.
 - ✓ Salimos todos y nos podemos meter en el aro hasta que se de la señal.
- **JUEGO: “Varita mágica”.** En un terreno (muy apropiado un campo de fútbol sala) se delimita una zona (área de portería) que será la zona mágica. Se hacen 2 ó 3 equipos dependiendo del número de alumnos. El objetivo del juego es que un equipo tiene que intentar que el otro no entre en la zona mágica; el otro equipo tratará de entrar. El equipo que ataca lo hace con las manos cerradas puesto que uno de ellos llevará la varita mágica (amuleto) y “es secreto”. Cada componente que entra en la zona mágica es 1 punto, pero si el que entra es el de la varita contará 3 puntos (eso no se sabrá hasta que todos hayan entrado o hayan sido cogidos). Se defiende como en balonmano.
 - ✓ Importante: el número de jugadores tiene que ser idéntico en ambos equipos porque cuando un jugador que defiende atrape a un atacante antes de entrar, éste defensor ya no podrá defender a nadie más. Se quedarán los dos juntos para hacer ver a los demás que ese jugador ya no les puede coger.

- ✓ Se intercambian los papeles o se hace una liguilla si tenemos a tres equipos.

VUELTA A LA CALMA

- **JUEGO: “El asesino”.** Dispuestos todos en corro menos 1 que será el policía y estará apartado y sin mirar. Todos los del corro se tapan los ojos. El profesor dará a uno en la cabeza (será el asesino), y da la señal para empezar a jugar. Todos van andando y se entremezclan mirándose a los ojos. El asesino irá guiñando el ojo para matar mientras el policía intenta descubrirlo. Al niño que le guiñen o vea guiñar el ojo al asesino se tira al suelo como señal de que ha sido “fulminado”. Conviene delimitar un espacio porque si no, sobretudo los más pequeños, se escapan para que no les guiñe el asesino. Cuando comprenden que si gana el asesino ganan todos lo suelen hacer menos, pero aún así algunos de los más pequeños siguen huyendo.