

**SESIÓN** "los juegos como aprendizaje 2"  
**CICLO:** 2º

**OBJETIVOS**

- Búsqueda del divertimento del grupo.
- Mejora de las relaciones del grupo.
- Ampliar habilidades básicas

**MATERIALES**

Diverso material, según lo demandado para cada juego (cuerdas, balones,..)

**PARTE INICIAL**

- **EL BAILE DE LA MANÉ** (juego de desinhibición corporal)

Todo el grupo en corro. Se trata de moverse al ritmo de la canción y realizar las acciones que se van indicando.

Canción base: *"El baile de la Mané que lo baile, que lo baile*

*el baile de la Mané, que lo baile usted también"* (estribillo)

*"Una mané en la oreja y la otra mané en la frente"*

(repetir el estribillo)

*"Una mané en la cabaca y la otra mané en la rodilla"*

(repetir el estribillo e ir introduciendo acciones cada vez más complicadas)

**PARTE PRINCIPAL**

**BALÓN LOCO** (juegos de control de balón)

Como material un balón y dos papeleras. Dividido el campo en dos mitades, se coloca una papeleras en cada uno de los extremos. En ella se ha de tratar de introducir la pelota, la que tiene que rodarse por el suelo con las manos y pasarla entre los compañeros.

La pelota no puede botar, ni ir por el aire, solo puede conducirse con la mano.

**CIRCUITOS CONCÉNTRICOS** (juegos de control de balón)

Dos grupos no muy numerosos con un balón. Marcar dos círculos concéntricos (diámetro del exterior doble que el del interior)

Participantes dispuestos alrededor de ambos círculos. El exterior intenta que el balón toque el suelo del círculo pequeño; cuyos componentes tratan de impedirlo. Los jugadores externos pueden emplear pases para buscar la mejor posición.

El balón ha de jugarse con las manos, no puede tocar a ningún componente del interior, ni botar.

**PIOJO** (juegos de control de balón)

Se colocan en círculo y uno en el medio. Los del exterior se van pasando el balón siguiendo un orden, mientras que el del interior cuenta hasta 50. Al llegar a 40 dice "está a caer" y cuando llega a 50 dice: "cayó". El que tenga la pelota en las manos se sienta con las piernas abiertas al tiempo que de su derecha le salte para pasar la pelota al siguiente, e irá al medio para cambiarse por el otro jugador y continuar el juego, hasta que todos estén sentados.

**ESPALDA CONTRA ESPALDA** (juego activo)

Formar dos círculos de igual número en extremos opuestos del área de juego, el que se la "queda" de pie en el medio del espacio. A una señal giran en sentido de las agujas del reloj manteniendo los círculos. A una segunda señal convenida corren a formar parejas con alguien del otro círculo, al igual que el situado en el medio. Aquel que no consiga formar pareja, será el que se quede en el medio y de las nuevas indicaciones.

### **ESTE ES MI CODO** (juego inactivo)

Semejante disposición al juego anterior, colocado frente a un jugador, le agarra la nariz y dice: ¡Este es mi codo! El jugador en cuestión debe coger su propio codo y contestar: ¡Esta es mi nariz! Posteriormente enlazará con otro componente del grupo y agarrándole por ejemplo el pie dice: ¡Este es mi oreja! A lo que el otro tiene que contestar: cogiéndose su oreja, ¡Este es mi pie!..

### **VUELTA A LA CALMA**

#### • **DESATAR** (juego de habilidad con cuerdas)

Se forman cuatro grupos de nº igual de jugadores. Los grupos **a1** y **b1** tienen muchas cuerdas. El grupo **a1** ata a los componentes del grupo **b2** y el **b1** ata a los del **a2**. Una vez que se ha realizado la operación de atar, cada grupo libre desatará a sus compañeros. Contabilizar el tiempo de cada uno.