

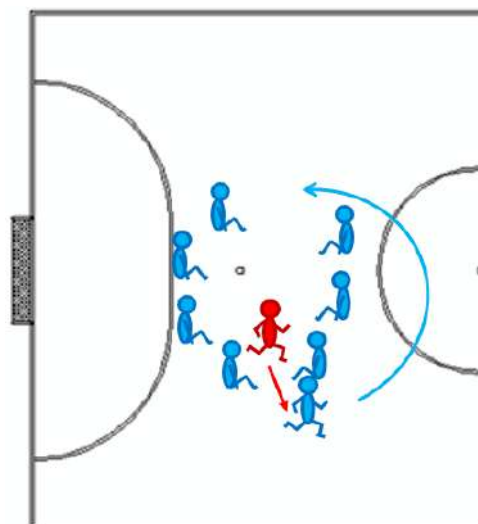
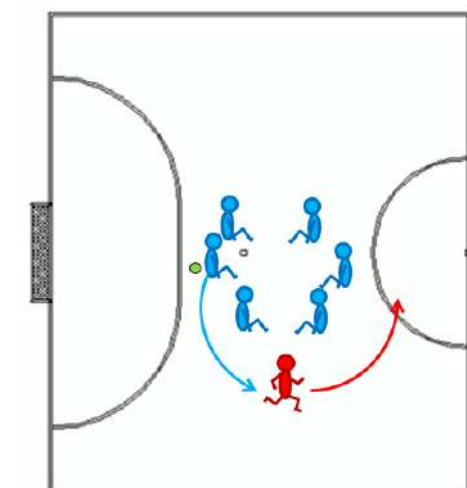


Unidad Didáctica: 5 – Juegos tradicionales		Sesión nº: 4
Objetivos de la sesión: fomentar la práctica de juegos tradicionales; trabajar los desplazamientos; y trabajar la autoconfianza.		
Estilo(s) de enseñanza utilizado(s): asignación de tareas y mando directo.		Materiales e instalaciones: conos y un peto.
Duración: 1 hora		
DESARROLLO DE LA SESIÓN		
Tarea	Representación gráfica	
<p><u>Parte inicial (calentamiento)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajo de movilidad articular (5 minutos). Twister (8 minutos): el profesor colocará conos de diferentes colores esparcidos por el terreno de juego. Los jugadores deberán seguir sus indicaciones. Por ejemplo: mano en rojo, pie en azul. El último jugador en llegar, se encargará de dar la siguiente indicación. 		
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Cadena (10 minutos): todos los jugadores se desplazarán por el espacio. Uno de ellos se la quedará y tratará de pillar a sus compañeros. Si consigue pillar a alguno, este deberá cogerse de la mano del compañero que lo ha pillado y pillar con él. 		

• **El ratón y el gato (8 minutos):** se colocarán los alumnos en el suelo sentados en círculo. Uno de ellos, se la quedará en el centro (gato). El profesor nombrará al ratón, que deberá levantarse de su sitio y correr por fuera del círculo hasta dar la vuelta y volver a sentarse, evitando ser pillado por el gato. Si el gato pilla al ratón, intercambiarán los roles.



• **La zapatilla por detrás (10 minutos):** todos los jugadores se colocarán en círculo sentados en el suelo con los ojos cerrados. Uno de ellos, deberá colocar un objeto (zapatilla) detrás de uno de sus compañeros y esperar junto a él. A la señal del profesor, todos abrirán los ojos y el jugador que ha recibido la zapatilla deberá levantarse y correr para pillar al jugador que se la quedaba, que intentará llegar al sitio libre y sentarse. Si consigue llegar antes de ser pillado, intercambiarán roles.



Parte final (vuelta a la calma)

• **El teléfono escacharrado (6 minutos):** los jugadores se sentarán en el suelo formando un círculo. Uno de ellos, le dirá algo al oído a su compañero de la izquierda. Este, se lo dirá a su compañero de la izquierda y, así, sucesivamente. El último jugador en recibir el mensaje, deberá decirlo en voz alta.

