








SESIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA



Jose A. Cotán Cid



BLOQUE: EL JUEGO UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES, TRADICIONALES, AUTÓCTONOS. SESIÓN: 1/6	MATERIAL: Tiza, chapas, sogas, pañuelo ORG. ALUMNOS: CICLO: 1º CURSO: 1º	OBJETIVOS: Conocer y practicar distintos juegos populares, autóctonos y tradicionales. TEC. ENSE.:
TIEMP	ACTIVIDADES	GRÁFICOS
5'	EXPLICACIÓN DE LA SESIÓN	
15'	ANIMACIÓN 1.-"LA PAELLA": Un@ la queda con ambas manos unidas. Se coloca dentro de la zona determinada como "Casa". Cuando se grite "¡Paella de uno...va!" el que la queda intentará alcanzar a alguien, cuando lo logre regresan a su casa y se cogen de la mano. A la voz de "¡Paella de dos...va!", salen de la casa e intentan coger a un tercero, cuando lo logren regresan a la casa y se cogen de la mano. Después se gritará "¡Paella de tres...va!" y así sucesivamente.	1. 
35'	PARTE PRINCIPAL: 1.-"LAS CHAPAS. (CARRERAS)": Se establecen varios grupos y un orden dentro de cada uno de ellos. Una Chapa por cada alumno y varios circuitos dibujados en el suelo. En nuestro turno golpearemos nuestra chapa con el dedo tres veces intentando no salirnos del circuito. Cuando se escuche la voz de "cambio" (fin de la actividad) el que fuese en primera posición en la última ronda de tiradas habrá ganado. Reglas: - Si al golpear una chapa se sale del camino se vuelve a colocar en el lugar desde el que se golpeó. - Hay que golpear las chapas, si se empujan se vuelve al lugar en que comenzó el empujón. 2.- "LA SOGATIRA": 2 equipos y una sogas con un lazo en medio. Se coloca cada equipo a un extremo de la cuerda detrás de la marca correspondiente y a la señal comienzan a tirar con fuerza intentando que el lazo de la sogas pase la señal de su campo. 3.-" EL PAÑUELITO"	1.  2.  3. 
10'	VUELTA A LA CALMA: 1.-"LA GALLINITA CIEGA": Un@ la queda con los ojos tapados por un pañuelo, el resto se coloca a su alrededor. Al que la queda se le da varias vueltas mientras cantamos la canción oficial del juego: "Gallinita ciega, ¡qué se te ha perdido...". Tras esto ha de intentar coger a uno de sus compañer@s y ayudándose del tacto adivinar quien es. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero alcanzado, si se equivoca el maestro elegirá al compañero que le sucederá. ASEO	1. 

Realizada por: JOSE A. COTAN CID