

Unidad Didáctica: 5 – Juegos tradicionales

Sesión nº: 1

Objetivos de la sesión: fomentar los juegos tradicionales; trabajar los desplazamientos y los saltos; y fomentar el trabajo en equipo y la creatividad.

Estilo(s) de enseñanza utilizado(s): asignación de tareas.

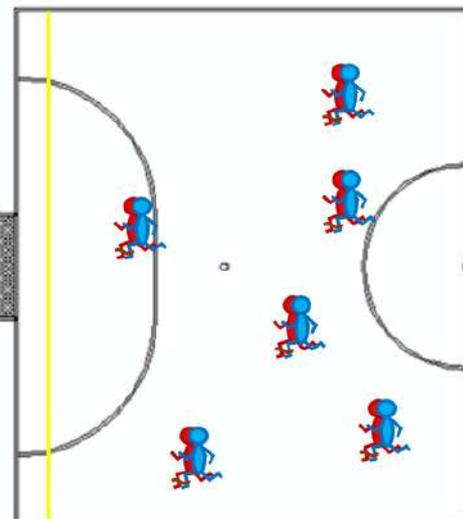
Materiales e instalaciones: conos y cuerdas o petos.

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). Las 4 esquinas (8 minutos): se situarán cuatro jugadores, cada uno en una esquina del cuadrado y un 5º jugador en el centro del mismo. A la señal del profesor, los jugadores que están en cada esquina deberán que salir para llegar a otra esquina a la vez que la persona que está en el medio buscará también una esquina libre. La persona que se quede sin esquina pasará al centro. 	
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> La tortuga (8 minutos): se dividirá al grupo en dos equipos, que se colocarán en filas. Todos los jugadores se colocarán en el suelo simulando el caparazón de una tortuga. El último jugador de la fila de cada equipo, deberá pasar por encima de todos sus compañeros, colocarse el primero y, así, sucesivamente. Ganará el equipo que llegue antes a la línea de meta. 	

· **Carreras con pies atados (10 minutos):** se dividirá al grupo en parejas. Se realizará una carrera en la que se atará, con una cuerda, una pierna de cada componente de la pareja. Ganará la pareja que antes finalice el recorrido.



· **Pilla-pilla (10 minutos):** todos los jugadores se desplazarán corriendo por el espacio. Uno de los jugadores se la quedará y deberá tratar de pillar a sus compañeros. Si lo consigue, intercambiarán los roles.



Parte final (vuelta a la calma)

· **Inventar una historia (6 minutos):** cada jugador irá diciendo, por orden, un par de palabras para elaborar, entre todos, un cuento.

