

TALLER de E.F.: Juegos Tradicionales. Curso 2014-15.



E. PRIMARIA.

OBJETIVOS: - Conocer algunos juegos populares y tradicionales y ponerlos en práctica. Elegimos.

- Disfrutar y experimentar del juego , en relación con los demás, valorándolo para el empleo del ocio y tiempo libre.
- Practicar diversos juegos, desarrollando actitudes de respeto, tolerancia.
- Desarrollar las habilidades básicas, participando activamente en el juego.

CONTENIDOS:

- Conceptuales: Juegos Populares. El juego libre y el reglado.
- Procedimentales: Práctica de J.P. Investigación y experimentación.
- Actitudinales: Valoración del J. Tradicional como actividad de disfrute. Participación activa en todas las actividades de relación y convivencia.
- Transversalidad: La salud. La vida en sociedad. El consumidor. Cultura castellano-leonesa y de otras CC.AA.
- Interdisciplinariedad con otras áreas: Matemáticas. Lengua. Artística. Conocimiento del Medio.
- Desarrollo de competencias básicas, para ofrecer instrumentos de cara a la autonomía del alumnado.

METODOLOGÍA :

- Asignación de tareas.
- Descubrimiento guiado.
- Mando directo.

RECURSOS:

- Espaciales: Patio. Pabellón cubierto.
- Materiales: material manipulable. Convencional. Fichero de juegos con dibujos.

EVALUACIÓN:

- Observación directa.
- Fichas realización del cuadernillo : explicación de las reglas del juego, con dibujos hechos a ordenador. Se adjunta, un juego de muestra de los 40 realizados.
- Fichero de juegos.
- Diario de clases.
- Ficha de evaluación y seguimiento.

ACTIVIDADES:

- Práctica de Juegos Populares y Tradicionales: juegos de persecución, alternativos, de escondite, de cuerda, de relación, de lanzamientos, de precisión, de fuerza...
- Dibujos y señalización de espacios.

TEMPORALIZACIÓN: Octubre de 2014 a Mayo de 2015.



Maestro responsable: Juan Manuel Muriel Prieto. E. F.

C.R.A. "Domingo de Guzmán". Doñinos de Salamanca. (Salamanca).

CHAPAS	
NIVEL	Primaria
TIPO DE JUEGO	Gestual
ASPECTOS QUE TRABAJA	Precisión, coordinación óculo-manual.

ELEMENTOS DEL JUEGO	
MATERIAL	Chapas (figuras de ídolos).
LUGAR	Espacio abierto.
Nº JUGADORES	A partir de 2 jugadores o por equipos.
DURACIÓN	Hasta que termine la carrera.

DESCRIPCIÓN

Se realiza en el suelo un circuito irregular (con curvas y montículos). El juego consiste en realizar el recorrido del circuito empujando la chapa con el dedo y teniendo cuidado de no salirse de la pista. Cada vez lanza uno su chapa, respetando la distancia en que han quedado las chapas. Si uno lanza la chapa fuera del circuito, regresa a su último lugar de lanzamiento.



