

Gymkana para el día 28 de febrero

1. INFORMACIÓN

Cada curso comenzará según el cuadrante que se adjunta e irán rotando al juego siguiente hasta completar todos los juegos. Cada tutor/a se hará cargo de su clase encargándose de la buena disposición y actitud de sus alumnos/as que deberán respetar las normas de cada juego y las indicaciones de los alumnos/as ayudantes de cada clase.

Al finalizar cada juego los alumnos/as participantes deberán de dejar el material utilizado recogido y ubicado en el lugar que le indique el ayudante de clase.

2. OBJETIVOS

- Reconocer los juegos populares como un elemento de tradición cultural y un medio para el disfrute en ratos personales y de ocio y tiempo libre.
- Conocer las características, las reglas y los elementos esenciales que forman parte de los juegos populares y tradicionales de nuestro entorno local y más cercano.
- Participar en los distintos juegos mostrando interés, predisposición y actitudes basadas en la cooperación, compañerismo, tolerancia y aceptación de resultados.
- Aceptar y respetar las reglas de los juegos y normas propuesta por el responsable de cada curso, así como las posibilidades y limitaciones propias y de los demás respecto a las habilidades en los diferentes juegos.

3. ORGANIZACIÓN TEMPORAL

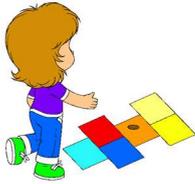
TIEMPO TOTAL DE LA GYMKANA			1 HORA	
INTERVALO TEMPORAL ENTRE JUEGO Y JUEGO			10 MINUTOS (6 JUEGOS)	
TRIMESTRE	SEGUNDO	MES	FEBRERO	DÍA 27, MARTES

4. DESARROLLO DE LOS JUEGOS.

PARA INFANTIL:

- Rayuela.

Se pinta, normalmente con una tiza lo llamado rayuela desde el 1<19 terminado en el cielo. El juego comienza tirando una piedra pequeña (también llamada tejo) en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies (uno en el 4 y otro en el 5). Seguimos al número 6 a pata coja y nuevamente, apoyamos los dos pies, uno en el 7 y el otro en el 8. Ahora hay que volver al número 1, dando la media vuelta de un salto, (siempre sin pisar las rayas) y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie. Si no hemos pisado raya continuamos el juego, ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera dentro de la casilla número 2 o tocara raya, pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en todas las casillas sucesivamente. Quien acabe antes, gana. Este juego ayuda a que los niños desarrollen la coordinación visomotora, la agilidad, el movimiento y la motricidad gruesa En infantil NO Se utilizara el tejo y tendrán que saltar de número en número a la pata coja.



- Color, color.

Un jugador “para”, y antes de perseguir a los demás, dice en voz alta “color, color... ¡verde!”, por ejemplo.

Todos los jugadores correrán a buscar algo verde para tocarlo mientras el que para los persigue intentando atraparlos.

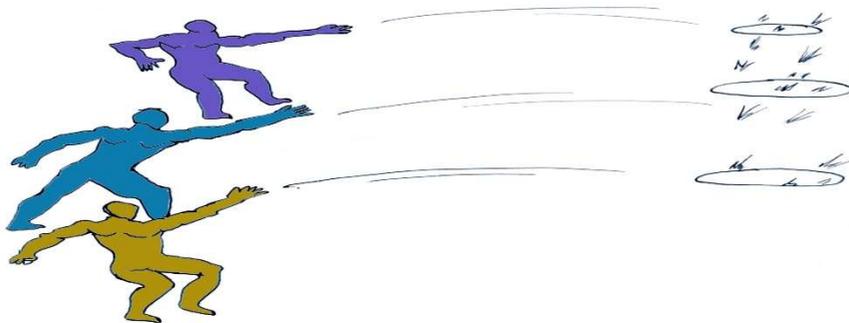
En el momento en que un jugador toca algo del color elegido queda a salvo y no puede ser tocado mientras permanezca así.

Si quien para logró atrapar a alguien antes de que llegara al color, éste pasa a parar y anuncia un nuevo color. En caso contrario, continúa parando el mismo jugador.



- **Lanzamientos al aro**

Se dispondrán varios conos en el suelo y los niños/as deberán de lanzar aros de distintos tamaños a los conos e introducirlos en los conos.



- **La gallinita ciega.**

En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.

El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.

La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás. Este juego ayuda a los niños a comprender la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados. Así, los niños también aprenderán a moverse con mayor confianza y agilidad



- **Tiros a la diana**

Se colocarán dos dianas colgadas en la pared y los niños/as deberán de lanzar diversas pelotas y dar en la mayor puntuación posible de las dianas.



- **Carrera de chapas**

Juego de habilidad. Se pinta en el suelo con un trozo de tiza, un circuito de dos líneas paralelas, bastante largo y con numerosas curvas, donde se marcará la línea de salida y la de llegada. Cada jugador recorrerá con su chapa el circuito dibujado. La forma de mover la chapa es golpearla con la uña del dedo corazón ayudándose para tener más precisión y fuerza en el tiro con el dedo pulgar. Las salidas del circuito se penalizan con volver a empezar.



5. ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS JUEGOS.

En la **pista de infantil** se ubicarán los siguientes juegos y con el siguiente orden:

JUEGO	CURSO	RESPONSABLE
1.Rayuela	3 años	Nuria M^a José
2.Color, color....	4 años	Francisco Ana
3.Tiro al aro	5 años A	Marta
4.Carrera de chapas	5 años B	Jesús
5.Gallinita ciega		
6.La diana		