


porque debe correr para que el anterior no le dé con la alpargata.

Características del juego a tener en cuenta:

- Sólo pueden dar una vuelta al corro en carrera.
- Cuando terminen la vuelta se sientan en el espacio dejado por el jugador que recoge la alpargata.
- Si al dar la vuelta, la alpargata todavía está en el suelo, el jugador que no la ha cogido queda eliminado, sentándose en el centro del corro.
- Si el que recoge la alpargata le da con ella al de su derecha o incluso al que se la dejó en la espalda, estarán eliminados, pero si no es así, el eliminado es él.

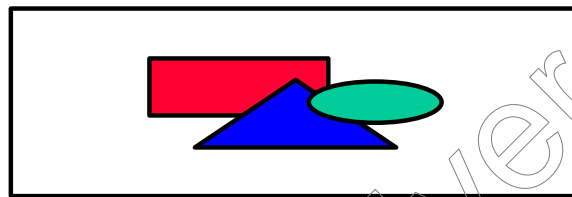
Lecturas: Educación Física y Deportes · <http://www.efdeportes.com> · Año 8 · Nº 45

sigue 

Zeon PDF Driver Trial
www.zeon.com.tw

Se sitúa el tronco en la tierra en posición vertical. Se dibuja un círculo concéntrico al tronco a una distancia de 10 ó 15 cm. Posteriormente todos los jugadores deben colocar sus cinco pesetas encima del tronco. A una distancia de unos 4 metros realizan, uno a uno y por sorteo, el lanzamiento con la piedra al tronco, intentando tirar las pesetas del mismo y procurando que éstas caigan dentro del círculo; las pesetas que salgan del círculo se volverán a situar encima del tronco para el lanzamiento del siguiente participante, pero las que se queden dentro serán para el lanzador. El juego sigue hasta que se queden sin pesetas, volviéndolas a poner para empezar de nuevo la partida.

Las Siete Y Media
Tipo de juego: de Lanzamiento.
Objetivo principal: Coordinación óculo-motriz.
Lugar donde se practicaba: Puebla de Don Fadrique (Granada).
Material: una moneda del mismo valor por jugador.
Terreno de juego: zona llana de unos 7x5 metros de superficie. Se marca en el suelo el dibujo que aparece a continuación, situando también una línea a 4 metros de distancia desde dicho dibujo.



Nº de jugadores: 2 a 6.

Reglas:

Todos los jugadores lanzan su moneda desde el dibujo a la línea de 4 metros. El que se acerque más a la línea es el primer lanzador, marcándose así los turnos de salida. El lanzador tira su moneda y la de sus compañeros, una a una, para intentar hacer la cantidad de siete y media, sumando el número de las casillas donde caigan sus monedas. Para hacer la media, tendrá que caer la moneda en cualquiera de las líneas. El jugador que se acerque más a esa puntuación, sin pasarse, se llevará todas las monedas. Cualquier jugador puede plantarse cuando crea conveniente y dejar de lanzar.

Sogatira En Círculo
Tipo de juego: de Fuerza.
Objetivo principal: Fuerza.
Lugar donde se practicaba: España.
Material: una cuerda gruesa y larga.
Terreno de de juego: espacio llano.
Nº de jugadores: 6 a 12.

Reglas:

Se anudan los dos extremos de la cuerda y se dispone formando un gran círculo. Cada jugador se sitúa en un punto del círculo y coloca detrás, a unos tres metros de distancia, un palo o piedra. A la señal todos tiran fuertemente de la cuerda con el objetivo de tocar alguna de las piedras. Gana la persona de cada partida que consiga tocarla primero.

El Alpargatico Viejo
Tipo de juego: de Habilidad.
Objetivo principal: Velocidad.
Lugar donde se practicaba: Puebla de Don Fadrique (Granada).
Material: una alpargata o zapatilla.
Terreno de de juego: zona llana.
Nº de jugadores: 8 a 20.

Reglas:

Se forma un corro entre todos los jugadores sentados en el suelo. Por sorteo se elige al jugador que se la queda. Éste corre por fuera del círculo de jugadores hasta dejar la alpargata que lleva en la mano detrás de cualquier jugador. En ese momento deben estar atentos el jugador al que le han puesto la alpargata y el de su derecha, el primero porque debe cogerla y el segundo

Canción completa:

-“A San Juan de la bellota,
 -que tiene la pipa rota,
 -de un palo que le dieron.
 -¿Dónde está el palo?.
 -La lumbre lo ha quemado.
 -¿Dónde está la lumbre?.
 -El agua la ha apagado.
 -¿Dónde está el agua?.
 -Los pollos se la han bebido.
 -¿Dónde están los pollos?.
 -El cura se los ha comido.
 -¿Dónde está el cura?.
 -En
 -Para que te acuerdes, toma”. (1)

“Chicha y pan,
 majoleta y pan,
 campanón,
 ipon!. (2)

Cada una de las frases (renglones) de la primera canción, la repite el jugador que le toque, por orden irán completando la frase. Cuando lleguen a “Roma”, vuelven a saltar uno por uno pronunciando “Para que te acuerdes, toma”, a la vez que le dan un toque en la espalda de “San Juan” con ambas manos a la vez.

Una vez pasada esta primera fase, también en orden, se acercan uno a uno y pronuncian la canción nº 2, dándole palmadas consecutivas en la espalda a “San Juan”, per ya sin saltar. Cuando el último termina de pronunciar la frase todos deben salir corriendo, ya que “San Juan” les intentará tocar, y al primero que toque será el que se la quede. Para poder salvarse de ser tocados deben de estar dentro del círculo, y si todos entran en dicho círculo antes de ser tocados, se inicia de nuevo el juego con el mismo jugador de “San Juan”.

Los
 Tipo _____ de _____ juego: _____ de Lanzamiento.
 Objetivo _____ principal: Coordinación óculo-motriz.
 Lugar _____ donde se practicaba: Albuñol (Granada).
 Material: Varias cajas de cerillas recortadas y vacías por jugador, y una piedra redondeada y plana (chava) por cada participante en el juego.
 Terreno de juego: espacio de unos 8m. de longitud de tierra donde se dibuja un círculo de 1/2 m de diámetro y una línea recta a 3 m desde el círculo.
 Nº de jugadores: 4 a 10.

Reglas:
 Cada jugador pone dentro del círculo un librito (cara anterior de las cajas de cerillas), a continuación, y en orden, lanzan la chava desde el círculo hasta la línea, intentando quedar lo más cerca de ella (de esta forma consiguen el orden de tirada posterior). Después, desde la línea lanzan la chava para intentar sacar el mayor número de libritos del círculo (si el librito se queda en la raya del círculo, no está ganado). Cuando todos han tirado, inician un lanzamiento en el mismo orden desde lo más cerca posible del círculo, intentando sacar los libritos que queden. Así sigue el juego hasta que todos han sido ganados y vuelven a empezar.

La
 Tipo _____ de _____ juego: _____ de Lanzamiento.
 Objetivo _____ principal: Coordinación óculo-motriz.
 Lugar _____ donde se practicaba: Puebla de Don Fadrique (Granada).
 Material: un tronco de madera de unos 30 cm. de alto y un diámetro de 10 cm. Cinco pesetas por jugador y una piedra de unos 10 cm. de diámetro.
 Terreno de juego: espacio llano de tierra.
 Reglas:

- Cuando un jugador de la "guarida" lanza y le da a un jugador contrario, salva al primer compañero que llegó a la "guarida" cuando empezó el juego. De esta forma se irán salvando según el orden de llegada a la misma.

PRÁCTICA 2: "Feria del Juego Tradicional"

ORGANIZACIÓN

Se forman varios estand en diferentes espacios. En cada uno de ellos se programa un juego, desarrollándolo en una cartulina que estará expuesta a los jugadores y que resumirá las reglas del juego, incluyendo su representación gráfica.

Los alumnos son divididos en grupos de 6 a 10 componentes, cada grupo se sitúa en un estand, para, cada cierto tiempo, todos los grupos rotan al juego siguiente.

JUEGOS

Carrera
Tipo de **A** juego: **Pies** **Juntos**
Objetivo principal: **Coordinación** **Locomotriz.**
Lugar donde se practicaba: **Andalucía.**
Material: una cuerda por pareja y tizas.
Terreno de juego: espacio amplio y llano donde se señala una salida y una llegada para realizar la carrera. **Nº** de jugadores: de 6 a 20.

Reglas:

Se sortean a todos los participantes para formar parejas. Se enfrentan dos parejas, que tienen que ir atados por uno de sus tobillos y cogidos de la mano. A la señal del profesor intentan terminar en carrera el recorrido establecido. Siempre deben de ir cogidos de la mano. La pareja perdedora tiene que contar dos chistes al grupo restante.

El
Tipo de juego: de **Salto** y **Equilibrios.**
Objetivo principal: **Coordinación** **Locomotriz** y **Equilibrio.**
Lugar donde se practicaba: **Portugal.**
Material: una piedra redondeada y plana ("Malha") con un diámetro entre 5 y 15 cm. por participante y tizas. Terreno de juego: zona llana donde poder dibujar el caparazón de un caracol enumerado del 1 al 10. **Nº** de jugadores: de 2 a 10.

Reglas:

Cada jugador, por turnos, inicia el juego lanzando su piedra al nº 1 del caracol. Desde ahí debe ir llevándola a "pata coja" de un número a otro en sentido ascendente, sin que la piedra se salga del terreno dibujado. Cuando un jugador completa el recorrido y llega al cielo ("ceu"), que es el final del caracol, vuelve a empezar lanzando la piedra al número del caracol que elija, siendo esa casilla su parcela propia, por lo que cuando llegue a esa casilla al proseguir el juego, podrá apoyar los dos pies. Sin embargo sus compañeros nunca podrán entrar en dicha casilla, sino que pasarán al número siguiente.

A **San** **Juan** **De** **La** **Bellota**
Tipo de juego: de **Salto**
Objetivo principal: **Velocidad.**
Lugar donde se practicaba: **Puebla** de **Don** **Fadrique** **(Granada).**
Material:
Terreno de juego: espacio amplio con o sin obstáculos. Dibujar un círculo de 1,5 metros de diámetro. **Nº** de jugadores: 4 a 10.

Reglas:

Uno de los jugadores es elegido por sorteo como "San Juan". Este debe situarse dentro del círculo de pie y con flexión de tronco. Los restantes jugadores saltan con apoyo de manos por encima de la espalda de "San Juan", pronunciando durante el salto la parte de la frase que le corresponda.

forma de incentivar el cooperativismo).

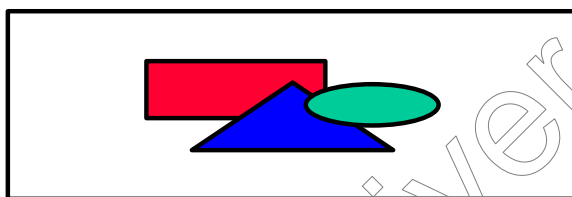
- **Eliminar aquellas palabras que puedan crear un entorno violento o negativo**

Palabras como matar, eliminado, o los enfrentamientos verbales entre contrarios o compañeros hay que evitarlos. Para ello el profesor debe introducirles otras palabras y concienciarlos hacia el compañerismo y la cooperación (en vez de matar, tocar; cambiar eliminado por cambio de campo etc.).

El nombre del juego, "Tiro - Mate" o "Quema", lo hemos cambiado por "El Guepardo", por su relación con la velocidad, fortaleza y habilidad.

JUEGO EVOLUCIONADO

Nombre: **El Guepardo.**
Terreno de juego: gimnasio o pista polideportiva dividida en cuatro partes iguales y una "guarida" (antiguo cementerio) por equipo en el extremo más lejano a su campo de juego.



Edades: de 10 años en adelante.

Material: un balón de goma - espuma del tamaño de uno de balonmano y tiza o cinta adhesiva para delimitar los campos.

Número de jugadores: de 10 a 20.

Reglas: se forman dos equipos, cada equipo tiene dos campos de juego intercalados con los campos del equipo contrario. En esos campos se reparten los jugadores, y uno de ellos se va a la "guarida".

Uno de los equipos, por sorteo, inicia el juego, lanzando el balón contra el otro equipo, pudiendo lanzar hacia cualquiera de los campos del equipo contrario (también puede pasar a un compañero). Si toca a un jugador éste cambia de campo trasladándose a su "guarida" (el primer jugador tocado manda a su compañero de "guarida" a los campos de juego).

Gana el equipo que tiene menos jugadores en su "guarida".

Otras reglas:

- El jugador que invade el campo contrario se marcha a la "guarida".
- El balón no puede cogerse en el campo contrario nunca.
- Si el balón toca el suelo antes de tocar a un jugador no tiene valor el lanzamiento, y el que intercepta el balón lo pasa a un compañero para que continúe el juego.
- Siempre que se intercepte el balón en su campo de juego deberá pasarlo a un compañero de ese mismo campo de juego.
- Si atrapa el balón lanzado al vuelo, manda al lanzador a su "guarida".
- Si recoge el balón, después de tocar el mismo a un compañero, antes de que caiga al suelo, tiene la posibilidad de lanzar él hacia el equipo contrario.
- Si el balón toca a varios jugadores de un mismo equipo y posteriormente cae al suelo, el jugador que se cambia a la "guarida" es el último que fue tocado por el balón.

PRÁCTICA 1: "Evolución del juego tradicional del Tiro-Mate"

* Esta práctica es una experiencia en la cual pretendemos dar a conocer formas de adaptación de los juegos populares para conseguir de ellos el mayor rendimiento a nivel educativo.

JUEGO ORIGINAL

Nombre: Tiro-Mate o Quema.
Terreno de juego: campo rectangular dividido en dos mitades (campos de juego) con espacio libre tras la línea de fondo (cementerio).
Número de jugadores: de 10 a 30.
Material necesario: un balón pequeño del tamaño de uno de balonmano.
Reglas: se forman dos equipos enfrentados en los campos de juego, excepto un jugador por equipo que se coloca en el "cementerio" opuesto, quedando entre él y sus compañeros el campo de juego de los adversarios.

Se determina, por cualquier procedimiento, el equipo que inicia el juego, que será el que posea el balón.

El equipo que posee el balón lo lanza contra el equipo contrario, y si le da a un jugador, éste queda muerto. Éste jugador coge el balón y se dirige a su "cementerio", debiendo lanzar el balón y reiniciar el juego, salvando la vida al compañero que se coloque en el "cementerio" al inicio del juego. Pierde aquel equipo que todos sus jugadores están en el "cementerio".

Otras reglas:

- El jugador que invade el campo contrario está muerto.
- El balón puede cogerse en el campo contrario o "cementerio", siempre que no se pise en los mismos.
- No se mata cuando el balón rebota o hace un bote previo antes de tocar a un jugador.
- Si el balón da en varios jugadores, sólo muere el último que fue tocado por el balón antes de llegar al suelo.

Modificaciones: sus objetivos

- **Igualdad de oportunidades a través de la coeducación y la integración**

El campo se reduce a una distancia en la que cualquier jugador puede enviar el balón al campo contrario sin dificultad. La reducción del terreno limita el número de jugadores, esto hace que todos los alumnos adquieran cualquier rol del juego.

- **Evitar el miedo y las conductas de huida**

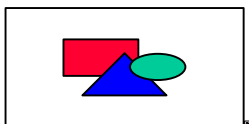
Utilizamos un balón blando, de goma-espuma, del tamaño de uno de balonmano.

- **Evitar la marginación propia de los niños, o la obligada por los líderes que abarcan para sí todo el juego**

Cuando son matados van al "cementerio" y sigue el juego, cuando un jugador del "cementerio" le da a un contrario, lo elimina, pero a su vez salva a uno de los compañeros de "cementerio" que por orden de llegada al mismo van consiguiendo salvar su vida.

Cuando se intercepta un balón en su campo de juego, el jugador que lo consigue tiene por obligación pasar a cualquier compañero de su campo para que realice la acción de lanzar.

Si el equipo contrario le da a un compañero con el balón y este jugador lo recoge antes de que caiga al suelo, tiene la posibilidad de lanzar él, sin tener que pasar a un compañero (es una



**Consideraciones didácticas para la aplicación
de los juegos populares
en el currículum de educación física en la
educación primaria**

Gerardo Navarrete Morales y Lisardo Domingo Blanco

<http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 8 - N° 45 - Febrero de 2002

2 / 3

La competición debe conseguir que la persona luche, respetando las normas por la consecución de los objetivos que se ha planteado en la vida.

Implicaciones que afectan a la organización didáctica del juego

1. Tener en cuenta que intervengan todos en la actividad y que haya mucho movimiento.
2. Analizar la reglamentación del juego.
3. Exigir lo que sea capaz de efectuar con respecto al grupo.
4. Contemplar dentro del juego el desarrollo de las capacidades sociales, éticas, en función de la actividad física.
5. Intentar que los juegos representen vivencias que los hagan recordar con agrado.
6. Procurar tener en cuenta las iniciativas individuales.
7. Pedir opinión a los participantes sobre las variantes.
8. El profesor ha de preparar concienzudamente la actividad lúdica.
9. Crear situaciones que hagan desear realizar la actividad lúdica.
10. Es conveniente que todo juego vaya precedido de una explicación y demostración.
11. De acuerdo con el desarrollo combinar las formas motoras básicas.
12. Con el fin de mantener el interés, procurar que cada juego tenga algo nuevo.
13. Es aconsejable que los juegos presenten pequeños problemas.
14. Ayudar con palabras de elogio a los individuos que tengan dificultades para integrarse en el grupo.
15. Exigir de la actividad lúdica una estructuración adecuada en base a los medios y a la intervención de las personas.
16. Procurar que todas las esencias y contenidos del juego sean presentadas proporcional y equitativamente según el grado de desarrollo del individuo.

Ejemplificaciones Prácticas