



LA COEDUCACIÓN A TRAVÉS DE JUEGOS DE DISTINTOS PAÍSES

REALIZADO POR:

JUANA ZAFRA JAENES
77321188-H
C.E.I.P. "Ramón Calatayud"
Especialidad Educación Física
Jaén

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN

2.- OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- *Características de la Unidad Didáctica*
- *Sesiones de la Unidad Didáctica*

Nº 1: *Aros Cooperativos*

Nº 2: *Jugamos con el paraguas gigante*

Nº 3: *Juegos de África*

Nº 4: *Juegos de Asia*

Nº 5: *Juegos de Oceanía*

Nº 6: *Juegos de América*

3.- BIBLOGRAFÍA

• 1.- INTRODUCCIÓN:

Uno de los grandes objetivos de nuestro Sistema Educativo, consiste en promover la igualdad entre ambos sexos.

¿Por qué hemos elegido juegos cooperativos?

El juego es un medio para que los niños y niñas aprendan las normas culturales y los valores de una sociedad. Los distintos tipos de juego que los niños y niñas practican son un reflejo de la cultura en la que viven. Así, por ejemplo, hasta hace bien poco los juegos tradicionales infantiles en algunas etnias de Papua Nueva Guinea se caracterizaban por la ausencia de ganadores y perdedores. Todo lo contrario sucede en los juegos actuales de nuestra sociedad occidental donde la competición se convierte en muchos casos en un elemento esencial.

Uno de los principales puntos en común de los niños y niñas de diferentes culturas es el juego.

Juegos cooperativos.

Desafíos físicos sin competición.

Los juegos cooperativos se caracterizan por los siguientes elementos:

1. Las metas son compatibles para todos/as los/as jugadores/as.
2. Existe interrelación entre las acciones de los participantes.
3. El tipo de interrelación no es de oposición, es decir, las acciones de un jugador tienden a favorecer las de sus compañeros/as, en lugar de perjudicarlas.

En este documento se intenta dar pautas para el tratamiento de la Coeducación en la Educación Primaria, en el área de Educación Física y a través de Juegos de diferentes países.

Para lo anterior, he desarrollado la siguiente Unidad Didáctica: "Jugamos todos-as". La consecución de los objetivos se realizará a través de juegos del mundo, dedicando cada sesión a uno o varios países en particular. Tendremos en cuenta los siguientes aspectos:

- Colegio de Infantil y Primaria ubicado en un **entorno urbano**.
- Nivel socio-económico medio.
- Unidad dirigida al **Tercer Curso de Primaria** (Primer Curso del Segundo Ciclo).
- Características a tener en cuenta del alumnado del curso: **Empiezan a separarse en pequeños grupos** según sexo y características comunes que acaban en estereotipos. (Grupos de niños "listos", niños "conflictivos", niñas "listas", niñas "guapas"...)
- Objetivo central de la Unidad será el desarrollo concreto de los temas transversales **"Educación para la paz", "Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos"**.
- Ubicamos la Unidad Didáctica para que coincida con la celebración en el Centro de **"El día de la Paz y la no violencia" (30 de Enero)**.

La Unidad Didáctica "Jugamos todos-as", es la **número 5 dentro** de nuestra programación. Ocupa las tres última semanas del mes de Enero y la primera de Febrero (del **14 de Enero al 1 de Febrero de 2008**, en el Segundo trimestre), con lo que tenemos un desarrollo de **6 sesiones**.

Como hemos dicho, queremos tratar con esta Unidad los temas transversales de "Educación para la Paz" y "Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos" entre otros. Para ello, hemos hecho coincidir esta Unidad con la celebración en el Centro de "El día de la Paz y la no violencia".

2.- OBJETIVOS DIDÁCTICOS

• *Características de la Unidad Didáctica*

UNIDAD 5: JUGAMOS TODOS-AS.

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo. Desarrollar la creatividad. • Vivenciar la superación de las diferencias, mezclándose en grupos, en principio, estereotipados y heterogéneos. • Lograr el objetivo de forma que todos aporten y se coordinen adecuadamente para lograrlo. • Educar en el conflicto. • Desarrollar la comunicación gestual y la cooperación. • Tomar de decisiones en grupo. El diálogo. Fomentar la iniciativa y la imaginación. • Promover la sociabilidad de los participantes. • Ser todos iguales ante un peligro común. • Divertirse todos juntos, sin excluir a nadie. • Sentir que forman parte de un grupo, relajación, contacto entre compañeros. • Consolidar nociones complejas relacionadas con la organización temporal (simultaneidad, sucesión, periodicidad...) y su combinación. • Profundizar en el uso de nociones espaciales y su combinación y adaptar a ellas el movimiento. • Desarrollar las habilidades básicas en entornos variables y situaciones de juego. • Aceptar las normas y el resultado como elementos del propio juego. • Practicar en juegos donde se utilizan estrategias de cooperación. • Conocer juegos que se practican en otros países. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Escucha y respeta a los compañeros-as?. • ¿Son capaces de pasar de una postura competición a una de colaboración?. • ¿Cómo animaban a los compañeros para que logran el objetivo?. • ¿Tienen capacidad de trabajar en grupo y comunicarse entre ellos?. • ¿Ha habido diálogo, las decisiones han sido aceptadas por todos?. • ¿El éxito o el fracaso al que se enfrentaron unido aliviará las tensiones?. • Necesidad de organizarse y trabajar de forma colaborativa. • Recabar de los alumnos las dificultades que han tenido. • ¿Han desarrollado su percepción temporal espacial?. • Trabajar la velocidad de reacción y desplazamiento. • Identifica y diferencia los elementos estructurales de los juegos practicados. • Utiliza correctamente las habilidades según objetivos del juego practicados en este nivel. • Utiliza adecuadamente los espacios del juego función de su papel dentro del mismo. • Participa de forma activa en los juegos propuestos. • Colabora con sus compañeros para conseguir objetivo común del equipo. • Respeta a sus compañeros. • Respeta y aprende de otros países.

CONTENIDOS		
Conceptos	Procedimientos	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación, participación, ayuda, comprensión... • Los elementos estructurales del juego: • Los espacios de juego. • Los papeles dentro del juego. • La relación con los demás. • El reglamento y las normas. • El origen de los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en los juegos de una forma cooperativa, participativa y de ayuda. • Realización de juegos cooperativos. • Práctica de juegos espaciales y temporales que consolidan la estructuración espacio-temporal. • Realización de juegos motores donde afianzamos las habilidades básicas y desarrollamos las capacidades físicas. • Realización de juegos de otros países en los que predomine la relación de cooperación. • Ejecución de juegos de cooperación en los que no exista excesiva dificultad. • Invención de juegos sencillos por parte de los alumnos/as. • Realización de procedimientos del cuaderno relacionados con esta unidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aceptación de la realidad corporal con sus posibilidades y limitaciones, no rechazando por ello la participación en juegos. • Respeto a sí mismo/a, a sus compañeros/as. • Respeto a las reglas del juego. • Asunción del juego como elemento de disfrute. • Confianza y seguridad en sí mismo/a al afrontar situaciones habituales y no habituales. • Reaccionar positivamente ante la adversidad en la realización de la propia actividad. • Evitar y eliminar estereotipos existentes tanto de sexo como de raza. • Preparación para el futuro de cooperación, ayuda a los demás, igualdad, respeto...
SECUENCIACIÓN		
1.- AROS COOPERATIVOS	2.- JUGAMOS CON EL PARAGUAS GIGANTE	3.- JUEGOS DE ÁFRICA
4.- JUEGOS DE ASIA	5.- JUEGOS DE OCEANÍA	6.- JUEGOS DE AMÉRICA
METODOLOGÍA		
<ul style="list-style-type: none"> • Será activa y participativa: Asignación de tareas, descubrimiento guiado y búsqueda, resolución de problemas. 		
TEMAS TRANSVERSALES		
<ul style="list-style-type: none"> • Educación para la paz. • Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos. • Educación para la salud. • Educación moral y cívica. 		

- *Sesiones de la Unidad Didáctica*

SESIONES DE EDUCACIÓN FÍSICA CURO: 2007-2008

SEGUNDO CICLO : 3º CURSO
UNIDAD DIDÁCTICA Nº 1 : "JUGAMOS TODOS-AS"
SESIÓN Nº: 1 "AROS COOPERATIVOS".

OBJETIVOS:

- **Mejorar la cooperación entre todos los participantes.**
- Conseguir, mediante el trabajo físico y la reiteración en los ejercicios programados, el afianzamiento de las habilidades básicas de desplazamientos.

MATERIAL:

- Música, aros, pista polideportiva.

1.- Fase Inicial: (10-8 min.)

1. Arroz "pa tos": Todos tienen que pasar de una línea a otra intentando no ser atrapados por quien se la queda. A quien pilla coopera con el compañero/a a "cazar" a los demás. Así hasta que no quede nadie.

GRAN GRUPO

2.-Fase principal: (35 min.)

1. Aros cooperativos: Cada participante se pondrá delante de su aro. El/la que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de los aros. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que entrar dentro de algún aro. Después se quita un aro y se continúa el juego. Ahora los participantes, cuando oigan la música, tienen que dar vuelta hasta que se pare la música, entonces tienen que entrar todos/as en los aros, no puede quedar ninguno con los pies fuera de los aros. El juego se acaba cuando es imposible que entren todos/as en los aros que quedan.

GRAN GRUPO

2. Salvarse por parejas: Se trata de conseguir que no te pillen ya sea cogiéndote de la mano de alguien o mediante carrera. Formas de salvarse:

- Parejas mixtas
- Tríos en vez de parejas
- Parejas con camisetas blancas y de color

GRAN GRUPO

3. Tendidos en el suelo Pasar el tesoro: Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista. A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido solo uno de los niños/as de este grupo (sin que el otro equipo sepa quien lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el niño/a que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista. El otro equipo tratará de evitar la llegada de dicho objeto. En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y posteriormente se cambiarán los roles.

3.- Fase Final: (5-10 min.)

1. El gatito Misifú: En corro, uno hace de gatito que se acercará a un compañero y le dirá: miau, miau, intentando hacerle reír. El compañero intentará decirle sin reírse: pobre gatito. Si se ríe cambian de rol.

GRAN GRUPO

4.- Aseo personal: (5 min.)

1. Los alumnos/as se asean en los vestuarios del pabellón.

INDIVIDUAL

OBSERVACIONES:

Las variantes de los juegos serán las adaptaciones que se les realizarán a los alumnos/as. Estas variantes de los juegos se realizan en el terreno de juego y en colaboración con los alumnos/as.

SESIONES DE EDUCACIÓN FÍSICA CURSO: 2007-2008	
<p>SEGUNDO CICLO : 3º CURSO UNIDAD DIDÁCTICA Nº 2: " JUGAMOS TODOS-AS" SESIÓN Nº: 2 "JUGAMOS CON EL PARAGUAS GIGANTE"</p>	
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorecer la cooperación del grupo, la anticipación y la carrera. • Ser capaz de recepcionar objetos en distintas posiciones y situaciones con seguridad. 	
<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paracaídas, pista polideportiva. 	
<p>1.- Fase Inicial: (10-8 min.)</p> <p>1. Todos-as en el paraguas gigante: Todos/as los/as niños/as agachados y alrededor del paracaídas, agarran fuertemente el mismo con las dos manos, a la orden o el silbato, se levantan, lo sostienen hasta la cintura y a una segunda orden, elevan rápidamente los brazos al unísono, de tal forma que al mismo instante de tener todos los brazos arriba lo sueltan, se forma entonces un enorme paraguas.</p> <p>2. Pasar por debajo del paraguas gigante: Ídem que el anterior pero pasando por debajo del paraguas gigante en pequeños grupos, (de 3 en tres).</p>	<p>GRAN GRUPO</p>
<p>2.-Fase principal: (35 min.)</p> <p>1. La cadena: uno/a se la queda. Cada vez que atrape a un compañero/a deben unirse de las manos formando una cadena para pillar a los demás.</p> <p>2. Formar palabras: Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. De esta manera se forma la palabra asignada.</p> <p>3. Río de pirañas: Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.</p>	<p>GRAN GRUPO</p>
<p>3.- Fase Final: (5-10 min.)</p> <p>1. Formar números y formas: Ídem que el anterior pero formando fechas de nacimiento, aros olímpicos...</p>	<p>GRAN GRUPO</p>
<p>4.- Aseo personal: (5 min.)</p> <p>1. Los alumnos/as se asean en los vestuarios del pabellón.</p>	<p>INDIVIDUAL</p>

OBSERVACIONES:

Las variantes de los juegos serán las adaptaciones que se les realizarán a los alumnos/as. Estas variantes los juegos se realizan en el terreno de juego y en colaboración con los alumnos/as.

SEGUNDO CICLO : 3º CURSO

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 3 : "JUGAMOS TODOS-AS"

SESIÓN Nº: 3 "JUEGOS DE ÁFRICA".

OBJETIVOS:

- Desarrollar la comunicación, cooperación y creatividad.
- Habilidades básicas: distintas formas de desplazamiento.
- Respetar las normas y los compañeros/as.

MATERIALES:

- Pañuelos, instrumentos musicales: djembè, claves, panderetas, tambores, etc.

1.- Fase Inicial: (10-8 min.)

1. **Estatuas.** Nos movemos libremente al ritmo de una música que el profesor interprete con su djembè. Si la música para nos convertimos en estatuas. Intentamos en todo momento buscar los espacios libres. Cuando somos estatuas podemos comprobar si estamos lejos del resto de los compañeros.

GRAN GRUPO

2.-Fase principal: (35 min.)

1. * **El juego de la serpiente (Zimbabwe).**

Cada pareja recibe un pañuelo que deposita en el suelo y que simboliza una serpiente. El maestro-a toca el djembè. Mientras la música suena todos nos movemos con las manos en las caderas, imitando los movimientos de una gallina. Cuando la música se detiene, cada miembro de la pareja trata de hacerse con la serpiente, tirando hacia sí por uno de sus extremos. El jugador que no consigue hacerse con la serpiente debe buscar una nueva pareja. Quien se hace con la serpiente permanece en el sitio, levanta su brazo sujetando el pañuelo y permanece así hasta que un nuevo compañero-a se une a él-ella. En caso de que ambos jugadores agarren la serpiente, cada uno por un extremo, ninguno de los dos cambia de pareja.

PAREJAS

2.-**El juego del pañuelo (Costa de Marfil).**

Grupos de siete u ocho personas. Cada grupo forma un corro colocándose uno detrás de otro. Un jugador-a tiene un pañuelo que coloca sobre sus hombros. Cuando la música suena, y mientras todos se mueven poco a poco hacia delante marcando el ritmo con sus pies con los brazos elevados, el de detrás coge el pañuelo y se lo pone sobre sus hombros soltándolo a continuación y elevando nuevamente sus brazos. El que tiene detrás hace lo mismo y así sucesivamente hasta que la música se detiene. En ese instante, si un jugador-a tiene el pañuelo en sus manos pasa a ocupar el centro del corro, pero si un jugador ha puesto el pañuelo sobre su hombro y no lo está tocando con sus manos el que debe ocupar el centro del círculo es el de detrás.

GRUPOS DE 8

Cuando la música suena nuevamente el juego se reinicia y el que está en el centro baila libremente, siempre mirando al pañuelo, hasta que un nuevo jugador-a pasa a ocupar el centro, momento en el cual aquél vuelve al corro.

3.-**Baile**

Tocando los instrumentos (djembè, claves, panderetas, tambores...) bailamos al son de la música imaginando e imitando los bailes africanos.

GRAN GRUPO

3.- Fase Final: (5-10 min.)

1. **Recogemos** los instrumentos y nos situamos en el rincón del gimnasio donde se encuentra el mapamundi.

- Comentario de la sesión. Se insistirá en las siguientes ideas:
 - Importancia de la música en muchos de los juegos africanos.
 - Juego y danza van íntimamente unidos.

PAREJAS

11

- 11 Aprovechamos el mural de las niñas serpiente de Costa de Marfil. Buscamos similitudes entre sus manifestaciones

- Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia

SEGUNDO CICLO : 3º CURSO
 UNIDAD DIDÁCTICA Nº 4: "JUGAMOS TODOS-AS"
 SESIÓN Nº: 3 "JUEGOS DE ASIA".

OBJETIVOS:

- Desarrollar la comunicación, cooperación y creatividad.
- Habilidades básicas: distintas formas de desplazamiento.
- Respetar las normas y los compañeros/as.

MATERIALES:

- Pelotas de takgro, balones.

1.- Fase Inicial: (10-8 min.)

1. Tetsuagui oni (Japón).

Un jugador-a se la queda y persigue al resto. Todo jugador-a atrapado se coge de la mano del que se la queda y juntos tratan de capturar a un tercero. Cuando la cadena está compuesta por seis personas se puede dividir en dos grupos de tres y continuar separadamente la caza. El juego finaliza cuando todos-as los jugadores han sido atrapados.

GRAN GRUPO

2.-Fase principal: (35 min.)

2.-Takgro (Tailandia).

Todos los jugadores se colocan de pie formando un círculo, un jugador-a puede ocupa el centro del mismo aunque no es imprescindible. El objetivo del grupo es mantener la pelota en el aire, tanto tiempo como se pueda, golpeándola con cualquier parte de su cuerpo excepto sus brazos. Un mismo jugador-a puede golpear varias veces consecutivas la pelota.

GRUPOS DE 7 U 8

3.-Gul Tara (Bangladesh).

Un jugador-a comienza el juego lanzando una pelota tan alto y fuerte como puede. Los otros tratan de atraparla antes de que toque suelo; si alguno lo consigue, vuelve a lanzarla. Sin embargo, si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó la recoge y persigue al resto de los jugadores tratando de dar a alguno con la pelota. El jugador-a tocado se convierte en el nuevo lanzador-a.

4.- Chak - ka - yer (Tailandia).

Los-as jugadores se dividen en dos equipos que se colocan a uno y otro lado de una línea trazada en el suelo. Unos son los buenos espíritus y otros los malos espíritus. Unos y otros estiran sus brazos tratando de agarrar a alguien del otro equipo para pasarle a su campo. Los buenos espíritus pueden formar una cadena, unos tras otros, o ayudarse; los malos espíritus no son capaces de cooperar y sólo pueden tratar de atraer a un buen espíritu hasta su campo de forma individual. El juego finaliza cuando todos los jugadores forman parte del mismo grupo.

DOS GRUPOS

Antes de comenzar el juego se muestra la forma de agarrar correctamente para evitar accidentes.

3.- Fase Final: (5-10 min.)

5. Nos colocamos en el rincón donde se encuentra el mapamundi.

- Comentario de la sesión. Se insistirá en los siguientes aspectos:
- Materiales de juego. Diferencias entre nuestros balones, zapatillas, etc. y los que usan en Asia.

GRAN GRUPO

- Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Utilizamos los murales de las mujeres jirafa y el de etnias de Tailandia.

12

- Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

4.- Aseo personal: (5 min.)

1. Los alumnos/as se asean en los vestuarios del pabellón.

INDIVIDUAL

SEGUNDO CICLO : 3º CURSO
 UNIDAD DIDÁCTICA Nº 5: "JUGAMOS TODOS-AS"
 SESIÓN Nº: 3 "JUEGOS DE OCEANÍA".

OBJETIVOS:

- Desarrollar la comunicación, cooperación y creatividad.
- Habilidades básicas: distintas formas de desplazamiento.
- Respetar las normas y los compañeros/as.

MATERIALES:

- Pañuelos.

1.- Fase Inicial: (10-8 min.)

1.- **Octopus (Papua Nueva Guinea).**

Se trazan dos líneas paralelas separadas unos diez metros. Un-a jugador-a se la queda y se entre esas dos líneas. El resto de los jugadores se sitúan detrás de una de ellas. El jugador-a que se la queda grita: "*Octopus!*" (¡Pulpo!). El resto corre hacia la otra línea tratando de no ser tocados por el que está en el centro. Todo-a jugador-a tocado se sienta allí donde fue atrapado. A partir de ese momento ayuda al que se la queda pudiendo atrapar a los que cruzan de una línea a otra, pero debe hacerlo sin moverse de su sitio.

GRAN GRUPO

2.-Fase principal: (35 min.)

1.- **Siikori (Papua Nueva Guinea).**

Utilizamos los pañuelos a modo de distintivos. Un-a jugador-a se la queda y se da a sí mismo para iniciar el juego. A partir de ese momento persigue a los jugadores del otro equipo tratando de dar a alguno. Cuando lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles. Un-a jugador-a cansado puede tocar a un jugador de su equipo el cual pasa a quedársela a partir de ese momento.

DOS GRUPOS

2.- **What's the time Mr. Wolf? (Australia).**

Un-a jugador-a es el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida. Los jugadores preguntan "*What's the time, Mr. Wolf?*", "¿Qué hora es, señor Lobo?", a lo que el lobo se da la vuelta y responde: "*Ten o'clock*" ("Las diez", o cualquier otra hora). El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. Por ejemplo; a las diez dan diez pasos, a las dos, sólo dos, etc. El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulan diciendo: "*Dinner time!*" ("¡La hora de comer!"). Entonces, corre hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo atrapa a algún jugador-a antes de que llegue a ese punto, el jugador-a atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

GRAN GRUPO

3.- **Gemo (Papua Nueva Guinea).**

Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales defiende un árbol. Un-a jugador-a toca su propio árbol y se convierte en el portador del "gemo" (espíritu), grita "¡Gemo!" y corre a tratar de tocar el árbol de equipo contrario. Si un-a jugador-a contrario le toca, éste pasa a ser el portador del gemo. El gemo se puede pasar entre jugadores de un mismo equipo, para ello basta con que el jugador que lo lleve toque a otro de su equipo. El objetivo de ambos grupos es que un jugador de su equipo, portador del gemo, toque el árbol del equipo contrario.

GRAN GRUPO

3.- Fase Final: (5-10 min.)

SEGUNDO CICLO : 3º CURSO
UNIDAD DIDÁCTICA Nº 6: "JUGAMOS TODOS-AS"
SESIÓN Nº: 3 "JUEGOS DE AMÉRICA".

OBJETIVOS:

- Desarrollar la comunicación, cooperación y creatividad.
- Habilidades básicas: distintas formas de desplazamiento.
- Respetar las normas y los compañeros/as.

MATERIALES:

- **Tacos de madera de distintos colores, una pelota de tenis.**

1.- Fase Inicial: (10-8 min.)

1. Desafío (Argentina).

Se trazan dos líneas separadas unos diez metros. Se forman dos equipos cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego. Un-a jugador-a de uno de los equipos, llega hasta la línea del otro equipo, cada uno de sus jugadores lo esperan con un brazo estirado. El jugador-a se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo. El jugador-a golpeado lo persigue tratando de tocarlo. Si el perseguidor lo toca antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo. Si, por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor el que se cambia de equipo. Le corresponde, entonces, mandar un desafiante al equipo que perdió su jugador-a. El juego finaliza cuando un equipo se queda sin jugadores.

DOS GRUPOS

2.-Fase principal: (35 min.)

2. Grizzly bear (Nativos Comanches)

Un-a jugador-a se la queda y es el "Grizzly bear" ("Oso gris"), otro jugador-a es la madre y encabeza una fila formada por el resto de los jugadores agarrados de los hombros o de la cintura. En el interior del círculo se colocan todos los tacos de madera de los jugadores que forman la fila, incluida la de la madre. Cada jugador tiene un taco distinto de los de los demás.

El oso gris intenta tocar al jugador-a que ocupa el último lugar en la fila. Todos tratan de impedirlo, la madre colocándose delante del oso gris con los brazos muy abiertos y cortándole el paso, y el resto de los jugadores haciendo ondular la fila. Cuando el oso gris consigue tocar al último jugador-a de la fila, ésta se rompe y cada jugador-a trata de recuperar su piedra del interior del círculo. Entonces el oso gris corre al círculo y trata de impedirlo. Para ello debe tener siempre, al menos un pie, en la línea que delimita el círculo y así trata de tocar a los jugadores que se acercan para llevarse las piedras. Todo jugador-a tocado y todo aquel que recupera su piedra deja de jugar. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido capturados o ya no hay más piedras que sacar del círculo.

Entre los jugadores capturados por el oso se sortea quién hará de oso la próxima ronda, el antiguo oso pasa a hacer de madre.

GRAN GRUPOS

3. The Prison(E.E.U.U).

Se designa un espacio como prisión. Se la quedan tres jugadores que persiguen al resto. Todo jugador tocado va a prisión. Cuando sólo queda un jugador-a libre, éste-a puede liberar a los prisioneros llegando hasta la prisión y tocando a uno-a de ellos-as.

GRAN GRUPO

3.- Fase Final: (5-10 min.)

1. Regresamos al gimnasio y nos colocamos en el rincón donde se encuentra el mapamundi.

- Comentario de la sesión. Se insistirá en las siguientes ideas:

16

- ¿Qué otros juegos conocemos parecidos a éstos?

PAREJAS

• Descubrimos donde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países.

• BIBLIOGRAFÍA PARA LA UNIDAD

DIDÁCTICA:

- **BUENO, M., MANCHON, P.I., MORAL, P. y otros.** *"Educación Física en el primer, segundo y tercer ciclo de la Educación Primaria. Editorial Gymnos. Madrid 1992.*
- **PILA TELEÑA, A.** *"Metodología de la Educación Física". Editorial Pila Teleña. Madrid. 1984*
- **CODEFPAZ "LA PEONZA" Colectivo de Docentes de Educación Física para la paz**
- **<http://www4.ujaen.es/~apantoja/webquest/intercultu/omar/omar.htm>**