

ANEXOS

**DESCRIPCIÓN DE LOS
DIFERENTES JUEGOS Y
DEPORTES PROPUESTOS
POR CADA CENTRO**

JUEGOS PROPUESTOS POR ÁLVARO LOZANO GARCÍA (CPR ALMAZARA)

En mi caso y para igualar el número de juegos para cada ambiente de aprendizaje, he preparado los dos juegos para el ambiente de los mayores (2º y 3º ciclo). Se tratan ambos de juegos y deportes alternativos:

1. TCHOUKBALL

El Tchoukball (también conocido en nuestro país como touchball) es un deporte de equipo, que nace como deporte alternativo del balonmano, se desarrolla en los años sesenta por el biólogo suizo Dr. Hermann Brandt. El objetivo que perseguía era desarrollar un deporte de equipo que estuviera exento de contacto físico, contribuyendo de este modo a la ausencia de violencia y agresividad en el juego.

El Tchoukball es un deporte que puede servir además como Iniciación Deportiva a otras especialidades parecidas tales como el balonmano, baloncesto o fútbol (ya que comparten los mismos principios tácticos), al ser un deporte de los conceptualizados como deportes de Invasión (Devis y Peiró).

- **OBJETIVOS**

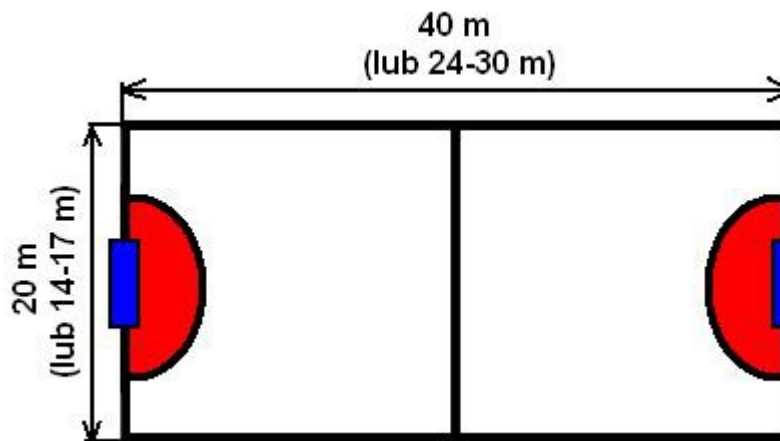
- Enseñar las normas del Tchoukball.
- Conocer el espíritu y los valores que transmite el Tchoukball.
- Participar de manera activa en actividades en equipo colaborando con los compañeros.
- Experimentar con deportes novedosos y poder utilizarlos en su tiempo libre.
- Mejorar las capacidades coordinativas y las Cualidades Físicas Básicas.
- Utilizar los conocimientos de este deporte para mejorar y poder practicar de manera más eficaz otros parecidos.
- Potenciar la cooperación y el trabajo en equipo frente a la competición.
- Favorecer las relaciones entre los alumnos y el trabajo en equipo.
- Facilitar el aprendizaje de elementos técnicos-tácticos básicos de deportes colectivos.

- Adaptar cada deporte a las características propias del entorno o del grupo.
- Ofrecer nuevas posibilidades a los alumnos para ocupar su tiempo de ocio de forma divertida y mejorar las relaciones sociales

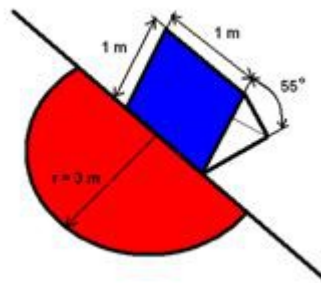
- CONTENIDOS
 - Conocimiento de las normas básicas del tchoukball.
 - Conocimiento de las normas del tchoukball adaptado a las necesidades del grupo.
 - Mejora técnica-táctica de los deportes de equipo.
 - Evolución en la capacidad de decisión.
 - Valores de los deportes de equipo.
 - Tolerancia y respeto hacia los compañeros, el rival, el material y el profesor que actuará como árbitro.
 - Adquisición de habilidades y destrezas básicas en el deporte del tchoukball.
 - Participación de forma activa en cada uno de los ejercicios propuestos por el profesor.
 - Mejora de los conocimientos del deporte para poder aplicarlo en su tiempo libre.
 - Aplicación los conocimientos de las Habilidades Básicas para decidir antes en el tchoukball.

- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Este deporte se desarrolla en un terreno de juego cuyas dimensiones pueden oscilar desde 14x24 metros a 20x40 metros. Juegan dos equipos de 6 a 9 jugadores, dependiendo de las dimensiones del terreno de juego.



necesarios son un balón de balonmano y dos superficies de rebote, pudiendo ser utilizadas ambas equipos de forma puede jugar con una de solamente. Las a los extremos del de ellas tiene un área zonas prohibidas, las pisadas por ningún



Los materiales superficies por los dos indistinta. También se las dos superficies están colocadas terreno de juego y cada una de 3 metros, que definen las cuales no pueden ser jugador.

El objetivo del juego es lanzar el balón contra las superficies de manera que el balón al rebotar golpee contra el suelo sin que ningún jugador del equipo contrario lo coja en el aire.

Una de las principales características que tiene este deporte de equipo, y de invasión, pero que lo diferencia del resto de los deportes con características similares, es decir, aquellos en los que todos los jugadores utilizan un espacio común, es que los componentes del equipo adversario no pueden interceptar los pases, interrumpir la progresión de la pelota, ni interferir en los movimientos del jugador que lleva el balón o de cualquier miembro del otro equipo, por lo que las posibilidades de participación ofensiva son mucho más altas y eso genera una mayor motivación en los jugadores. Su

cometido mientras que el balón circula por el equipo contrario es colocarse en el terreno de juego de manera que eviten que el balón caiga al suelo después del rebote.

Por tanto, en este juego no tenemos que preocuparnos por cubrir a los adversarios, aunque si debemos tener en cuenta aspectos como las distintas posiciones de los jugadores en el terreno de juego, la ocupación de espacios libres, las basculaciones de los jugadores, es decir, aspectos relacionados con la defensa del balón que rebota.

A este respecto (Heidi, 2005) afirma que este deporte anima a los alumnos/as a jugar, ya que, pierden todo miedo a ser bloqueados o a fallar un pase por la interceptación del adversario, entre otros aspectos

2. EL REY DE LOS CUADRADOS

Está basado en un juego de origen americano muy poco conocido, aunque con muchas posibilidades.

Es un juego de grupo y equipo divertido y adictivo que se asemeja bastante al voleibol, pero introduciendo 9 cuadrados o casillas en el suelo donde, en cada una de ellas, se coloca o introduce un jugador distinto. Cada jugador debe defender su casilla, y solo pueden golpear la pelota una vez para sacarla y que entre en una de las otras, y así eliminar a su dueño.

El objetivo que perseguía era desarrollar un deporte de equipo que estuviera exento de contacto físico, contribuyendo de este modo a la ausencia de violencia y agresividad en el juego.



Hemos modificado algunas de sus características: reglas, dimensiones, materiales, etc. Lo presento además porque lo hemos trabajado en clase durante varias semanas. Se lo propuse a mis alumnos/as como una tarea o reto final de trimestre en clase, en la que nos inventaríamos un nuevo deporte, diseñando todo lo necesario para su construcción y normativa. Hemos debatido, diseñado y elaborado todo lo relacionado con este deporte, desde el material necesario, las medidas, el terreno de juego, edades, etc. trabajando aspectos y contenidos como operaciones con decimales, medida de ángulos, materiales, etc.

- OBJETIVOS

- Experimentar con deportes novedosos y poder utilizarlos en su tiempo libre.
- Conocer y practicar de forma global este nuevo deporte y explorar sus posibilidades.
- Disfrutar del voleibol con juegos adaptados.
- Iniciar el golpeo de móviles en juegos deportivos.
- Familiarizar al alumno con los golpes del voleibol.
- Conocer las reglas elementales del juego.
- Apreciar la velocidad del móvil en situaciones de juego.
- Participar en el juego de forma cooperativa.
- Mejorar las capacidades coordinativas y las Cualidades Físicas Básicas.

- Utilizar los conocimientos de este juego para mejorar y poder practicar de manera más eficaz otros juegos y deportes parecidos.
- Favorecer las relaciones entre los alumnos y el trabajo en equipo.

- **CONTENIDOS**

- Conocimiento de las normas básicas, adaptadas a las necesidades del grupo.
- Manipulación del balón
- Adquisición de habilidades y destrezas básicas del deporte del voleibol.
- Golpeos básicos de voleibol.
- Mejora técnica-táctica de los deportes de equipo.
- Evolución en la capacidad de decisión.
- Valores de los deportes de equipo.
- Tolerancia y respeto hacia los compañeros, el rival, el material y el profesor que actuará como árbitro.
- Participación de forma activa en cada uno de los ejercicios propuestos por el profesor.
- Mejora de los conocimientos del deporte para poder aplicarlo en su tiempo libre.
- Aplicación los conocimientos de las Habilidades Básicas para decidir antes en este juego.

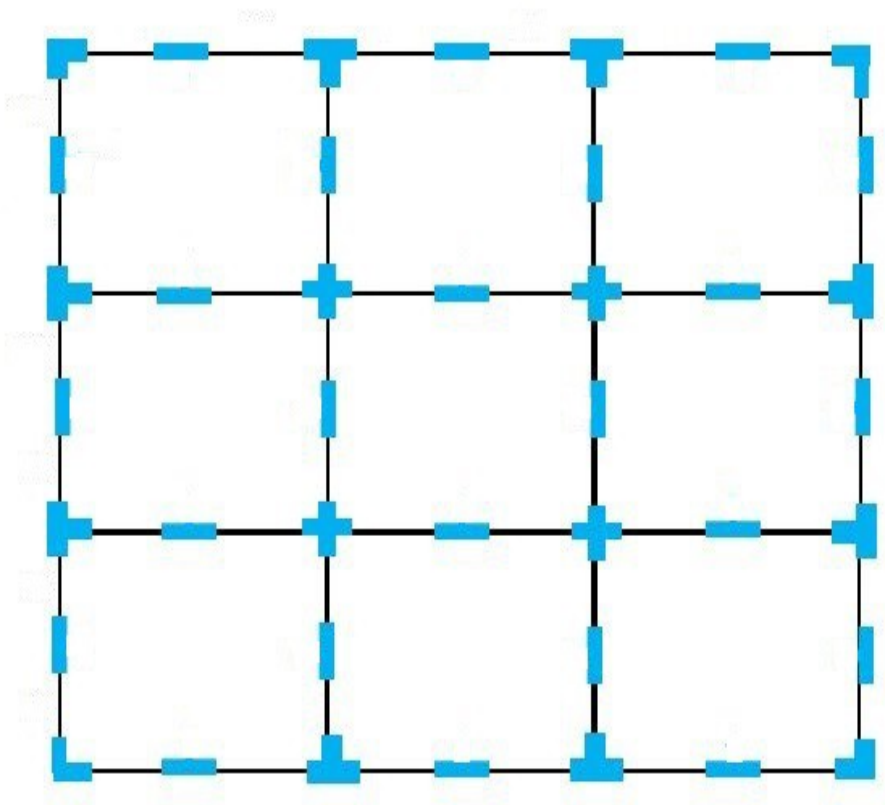
- **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Es un juego de grupo y equipo divertido y adictivo que se asemeja bastante al voleibol, pero introduciendo 9 cuadrados o casillas en el suelo donde, en cada una de ellas, se coloca o introduce un jugador distinto. Cada jugador debe defender su casilla, y solo pueden golpear la pelota una vez para sacarla y que entre en una de las otras, y así eliminar a su dueño.

El principal objetivo de este juego es permanecer en el interior de su estructura jugando el mayor tiempo posible, girando de cuadrado en cuadrado hacia el centro (rey). ¿Cuánto tiempo serás el rey?

La persona que se encuentra en el cuadrado del medio (el cuadrado del rey) servirá la pelota golpeándola hacia arriba y hacia afuera de su casilla. Cuando la pelota entra en tu casilla simplemente debes golpearla hacia cualquier otro cuadrado.

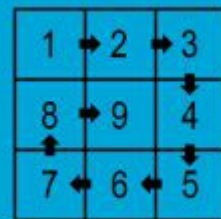
- Si la pelota cae en tu casilla (toca el suelo), estás fuera.
- Si la pelota es golpeada hacia fuera de la estructura del juego, la última persona que tocó la pelota está fuera.
- Si alguien da más de un golpe a la pelota, está fuera.
- Si alguien golpea la estructura del juego, está fuera.



Cuando alguien se elimina y sale del juego, todos los que se encontraban detrás de este avanzan un cuadrado hacia adelante para llenar el lugar vacío, y entra un nuevo jugador.

Sencillo. Divertido. Adictivo. El rey de los cuadrados.

Sigue este patrón de rotación hasta “El Cuadrado del Rey”.



JUEGOS PROPUESTOS POR ABEL BENÍTEZ JIMÉNEZ (CEIP BL)

1. JUEGO: “LA BOMBA”.

2 equipos (azul y rojo) situados en las líneas de fondo con una separación entre ellos de 1 m (igual que en el juego del pañuelo).

Cada uno de los equipos estará numerado sin que el otro equipo sepa el orden. Frente a cada equipo, a unos 8 mts. se sitúa un balón dentro de un círculo(uno azul y otro rojo..

Cuando el maestro diga un número, ése nº de cada equipo saldrá corriendo hacia su balón(uno azul y otro rojo), lo golpeará con el pie y saldrá rápidamente a recoger el balón contrario que ha lanzado su oponente, teniendo que cogerlo y colocarlo en el círculo de su color y llegar de nuevo a su lugar de origen. El primero en hacerlo gana un punto para su equipo.

Otra forma de obtener un punto, es pegar “un bombazo”, es decir, si le das un pelotazo a alguien del otro equipo (no pueden tocar el balón, si no se ha dicho su número) consigues un punto. De esta forma, puedes conseguir dos puntos en un mismo turno.

Gana el equipo que más puntos ha conseguido.

Variante: jugar con dos pelotas de rugby.

2. JUEGO. "PONE EL HUEVO".

Este juego consiste en hacer una carrera de relevos, por lo que se pueden hacer dos o más grupos colocados en hilera. Cada jugador debe correr en su turno y cambiar de "nido" (cono chino colocado boca arriba), dos "huevos" (pelotas de foam) y devolver el relevo a su compañero.

Cada vez que se termina una carrera, se puntuará a cada grupo con 5, 3, 2,1 punto dependiendo del orden de llegada.

Importante: el huevo debe de quedar dentro del nido, si se cae debe volver y arreglarlo.

Variante: hacerlo con un circuito de obstáculos.

JUEGOS PROPUESTOS POR VIRGINIA M^a. ABUIN RODRÍGUEZ (CPR SIERRA DEL ESPINO)

1. PARACAIDAS

MATERIAL: Un paracaídas y varias pelotas.

EDAD DE LOS ALUMNOS/AS: Infantil y 1º ciclo.

ORGANIZACIÓN ALUMNOS/AS: Gran grupo.

OBJETIVOS:

- Adaptar las habilidades básicas a juegos con paracaídas.
- Realizar actividades donde intervienen las capacidades perceptivas y coordinativas.
- Conocer juegos no convencionales.

- Disfrutar de actividades que no requieren competición.
- Valorar en sus producciones la superación y el esfuerzo.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Los alumnos/as arrastrarán el paracaídas por los extremos e iremos practicando diferentes tipos de juegos, que atraerán la atención de los más pequeños ante un material poco conocido para ellos. Moverán el paracaídas hacia arriba y hacia abajo, se desplazarán hacia los lados, pasarán por debajo...

2. FUTBEISBOL

MATERIAL: Aros y una pelota.

EDAD DE LOS ALUMNOS/AS: 2º-3º ciclo.

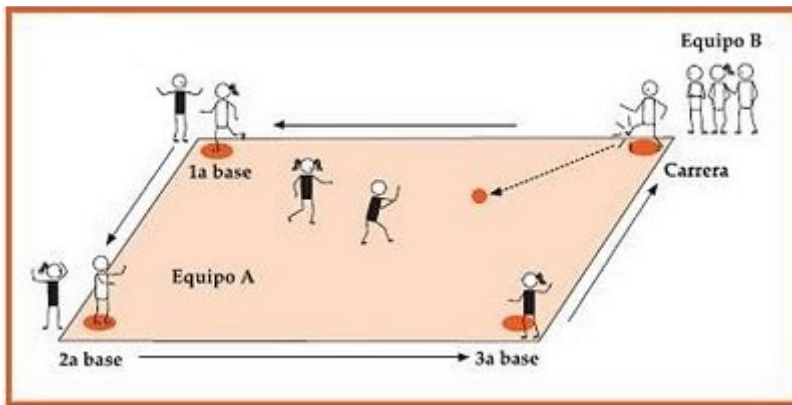
ORGANIZACIÓN ALUMNOS/AS: En dos grupos de unos 9-10 alumnos/as.

OBJETIVOS:

- Participar en deportes no convencionales, abriendo una gama de posibilidades de ejecución en el tiempo libre.
- Dar a conocer el futbeisbol, incluyendo un reglamento básico adaptado.
- Respetar al contrario en las acciones competitivas y valorar la acción de los compañeros/as en las acciones cooperativas.
- Trabajar en equipo buscando el bien común aunque ello signifique no brillar individualmente.
- Progresar en el dominio de habilidades básicas: desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones, golpes.
- Utilización de tácticas de juego que supongan la consecución de objetivos de equipo.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

El campo de juego tiene las mismas características que el campo de béisbol, tres bases estacionarias y una última desde donde se golpea y anotan las carreras (puntos).



Se juega con una pelota y el golpeo ha de hacerse con la zona comprendida entre el pie y la rodilla.

Los dos equipos intercambian los papeles en atacantes y defensores en diferentes entradas cuyo número dependerá del tiempo disponible.

El objetivo del juego (para el equipo atacante) es conseguir que el jugador que golpea el balón con el pie, llegue corriendo de nuevo a la primera base, pisando dentro de cada una de las otras bases. Si consigue hacerlo sin pararse en ninguna de ellas consigue un *home-run*. Si se para en cada una de las bases, pero llega al final, se anotará una carrera.

El cambio de equipo atacante a defensor se hará cuando al equipo que golpea el balón, no le queden más jugadores para tirar. Esa eliminación se consigue de dos formas distintas:



© 2020 - www.gimnasio.com

1. Con un globo. Cogiendo la pelota que ha sido golpea en el aire, sin que toque el suelo.
2. Haciendo llegar el balón a cualquiera de las bases antes de que los atacantes logren entrar en ellas.

Para eliminar a un jugador es necesario que un jugador del equipo defensor tenga la pelota firmemente sujeta y con al menos un pie dentro de la base.

El lanzador puede decidir entre dos formas de lanzamiento: rodando o botando. En ésta última forma sólo se aceptarán los lanzamientos que los botes no superen la altura de la cintura del que la golpea. El lanzamiento también tiene que ir dirigido entre los límites que tiene la zona de marca.

Si el lanzador fallase tres lanzamientos consecutivos con el mismo jugador que golpea, éste pasaría automáticamente a la primera base, que si ya estuviese ocupada, el que allí estuviera también adelantaría su posición.

Si por el contrario es el que golpea, el que fallase en tres ocasiones, quedaría automáticamente eliminado.

Cuando el grupo de jugadores que ataca han golpeado todos la pelota, solo aquellos que han conseguido una carrera o home-run, podrán volver a repetir.

Logra la victoria el equipo que más carreras logra. En caso de empate el que haya conseguido más home-run.

JUEGOS PROPUESTOS POR INMA ESCALANTE RODRÍGUEZ (CPR SERRANÍA)

Juego para infantil y 1º de primaria. LOS NIDOS

Objetivo: Cooperación, trabajo en equipo.

Materiales: Tiza, conos, aros, chinchetas, etc. Cualquier material que se pueda tirar al suelo para luego recogerlo.

Desarrollo: Se hacen dos equipos con nombre de pájaro como “Las águilas luchadoras” y un grito de guerra propio de ese pájaro. Se delimita con tiza la zona que será el nido de cada equipo. Ambos equipos se colocan enfrentados dentro de sus nidos. Por todo el terreno de juego se reparten las semillas (materiales) que deberán recoger. La norma principal es que solo pueden coger una cada vez y soltarla en su nido sin lanzarla. Cuando se han recogido todos los materiales del suelo, se cronometran 3 minutos en el que pueden coger cosas del nido de enfrente siguiendo las mismas reglas. Una vez que acabe el tiempo se hace una cuenta atrás de 10 a 0 y se dice STOP.

Aquel alumn@ que tenga algo en la mano lo tiene que soltar de inmediato. Si lo mete en el nido después del tiempo, se le da un punto al equipo contrario.

Juego para 2º, 3º, 4º, 5º y 6º de primaria. BALÓN SENTADO.

Objetivo: Cooperación y uno contra uno.

Materiales: 1 balón.

Desarrollo: Parecido al “partido de matar” pero no hay equipos, son todos uno contra uno. La idea es coger el balón e intentar eliminar al resto. Para eliminarlos es necesario golpearlos con el balón y que el balón caiga al suelo. Si esto ocurre han de sentarse en el suelo, aunque no están eliminados del todo, ya que si pasa por su lado el balón y lo cogen sin levantar el culo del suelo, pueden volver al juego. El juego termina cuando solo queda un jugador de pie con el balón en las manos.

JUEGOS PROPUESTOS POR M^a. TERESA FAJARDO RODRÍGUEZ (CPR VALLE DEL GUADIARO)

1. Actividad planteada para Educación Infantil: “Las estatuas músico-pilateñas”

- Objetivos:
 - a) Trabajar la tensión-relajación.
 - b) Imitar distintas posturas, basándose en una descripción gráfica.
 - c) Disfrutar del ritmo de la música y del conocimiento del propio cuerpo.
- Contenidos:
 - d) Realización de diferentes posturas.

- e) Práctica de la tensión-relajación, a través del ritmo de la música y de la adopción de distintas posturas.
 - f) Respeto por las distintas normas explicadas.
- Materiales:
 - g) Equipo de música, o instrumento musical de percusión (pandero, caja china...).
 - h) Carteles con las posturas que los discentes deben adoptar.

Esta actividad, centrada en las edades de 3-4-5 años, trata de que los discentes estén moviéndose al ritmo de la música (o pandero, caja china...); cuando la música pare, los discentes tendrán que mirar al docente que, a su vez, estará sujetando un cartel en el que aparecerá una postura (basadas en distintas posturas de Pilates y Yoga), y tendrán que imitarlas tan bien como puedan durante 5 segundos, para continuar con el baile libre cuando la música vuelva a sonar.

No existe la eliminación si algún discente no realiza bien las distintas posturas, tan solo se utilizará el refuerzo positivo y el feedback para que todos intenten hacerlo lo mejor posible.

2. Actividad planteada para Educación Primaria: “*Practiquemos Método Pilates*”

Este taller es la parte previa al juego principal, en el cual la maestra explicará 5 posturas de Método Pilates, para que los discentes conozcan un poco dicha actividad, además de hacer un repaso del propio cuerpo y utilizar, al mismo tiempo, vocabulario específico del área.

Las posturas que se explicarán son:

I. La navaja.

II. El puente sobre los hombros.

BI. Flexo-extensión de pierna y brazo contrarios.

IV. Movilidad de cadera.

V. Rodando como una pelota.

- “¿Sabes contar? ¡Pues no apoyes de más!”
- Objetivos:
 - BI.a) Atender a las indicaciones de los distintos carteles para no equivocarse al realizar los distintos apoyos.
 - BI.b) Trabajar en equipo y con concentración.
 - BI.c) Respetar a los compañeros y las normas explicadas.
- Contenidos:
 - BI.d) Comprensión de la necesidad de trabajar en equipo para superar con éxito los distintos retos.
 - BI.e) Trabajo en equipo y de manera organizada.
 - BI.f) Respeto por las distintas normas, así como por los compañeros.
- Materiales:
 - BI.g) Carteles indicadores del número de apoyos que han de realizar.
- b) Si es posible, colchonetas para que los discentes puedan trabajar descalzos, en grupos, y encima de las mismas.

La siguiente actividad es una continuación del taller previo, en el que la maestra habrá explicado a los discentes distintas posturas que se utilizan en el Método Pilates. En base a dichas posturas, los discentes tendrán que conseguir cumplir el objetivo indicado en el cartel, y en el cual pondrá, por ejemplo: “apoyad 6 rodillas, 3 pies, 2 coxis y 4 manos”, se les dejarán unos 30 segundos para que se organicen y consigan estar entre todos, sumando esos únicos apoyos. Tras dicho tiempo, la maestra pasará por los distintos grupos comprobando si los apoyos son los planteados.

No existe la eliminación, únicamente el refuerzo positivo y el feedback para que los distintos grupos intenten realizar la actividad de la mejor manera posible.

JUEGOS PROPUESTOS POR MOISÉS COLÁS LORENZO (CEIP SANTA ROSA DE LIMA)

Nombre:

“Nos conocemos a través del yoga” Está por concretar

Objetivos:

- Acercar al alumnado a mundo del yoga.
- Trabajar la expresión corporal a través del yoga.
- Expresar sentimientos y emociones a través de juegos motrices.
- Aprender a relacionarse desde el respeto.

Actividades:

-Estación1: Saludo y me presento

Saludo al sol: "Canción y secuencias de asanas"

Rueda de presentación: (En círculo) una persona comienza diciendo su nombre y asociando a una postura (asana) y el siguiente debe repetir nombre y postura de la persona anterior y añadir la suya, el juego se va complicando a medida que se van sumando nombres y posturas.

-Estación2: Expreso mis emociones y reconozco las tuyas

(Por parejas) Trabajamos la simetría a través de la imitación, por turnos cada componente

hace gestos en los que transmite un sentimiento o un estado de ánimo, cuando se adivine cambian el turno.

(En círculo y alguien en el centro) La persona que está en el centro realiza movimientos que asocia a emociones, y las que están en el círculo imitan la postura e intentan adivinar la emoción que pretende representar.

-Estación3: De mi cuerpo al tuyo

Muñeco de barro: deberán modelar el cuerpo del acompañante que les ha tocado la carta que hay en su sitio.

Rompo un huevo en tu cabeza. Se realizan un masaje en parejas guiado por una canción y un juego de dibujar con las manos sobre la espalda.

-Estación4: Nos ayudamos

(Dos grupos) Separados a una distancia de 5/10 m uno enfrente de otro, deben pasar de un lado a otro sin pisar el suelo, sólo sobre los pañuelos.

Castillos en el aire: en grupo, cada grupo debe construir un castillo con vasos de plástico, colocándolos respetando los turnos.

Material:

-Esterillas.

-Pañuelos. (Nuestro ceip puede proporcionar algunos)

-Vasos de plástico reciclados.

Anotaciones:

Esto es un esbozo de lo que proponemos desde nuestro centro. Después cada maestra y maestro adaptará la actividad dependiendo del número de componentes, material, etc.