

Escuela: Escuela Secundaria Juan Eugenio Seru

Docente: David Galvez Saa

Curso: Cuarto Segunda

Turno: Tarde

Área Curricular: Practicas Ludomotrices Recreativas

Título: Juego y sus clasificaciones

Guia N°4

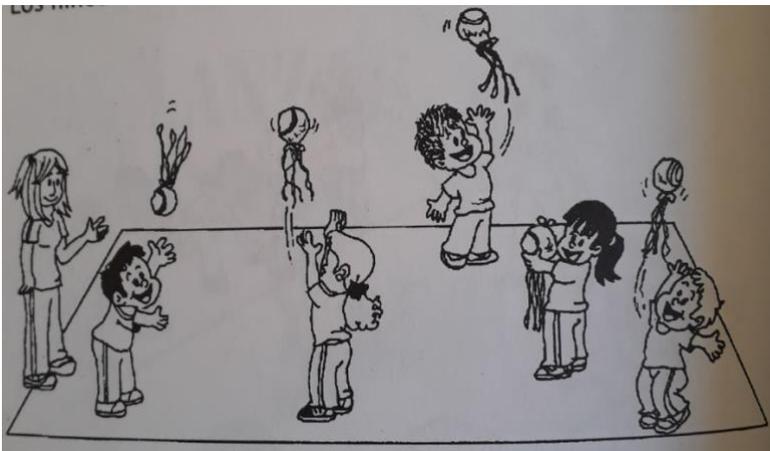
En la guía n°4 continuamos desarrollando contenidos vistos en la guía anterior. Yo les brindo distintos juegos para que sean clasificados según el autor Navarro.

“Pato al agua, pato a la tierra”

Un integrante de la familia será quien guie el juego, los demás integrantes se colocarán todos en una fila. Se puede utilizar algún cajon, ladrillo, block o algo similar en donde los participantes deberán pararse arriba y ese lugar será la “tierra” el suelo será el “agua”.

Las ordenes de quien guía el juego serán “pato al agua” los participantes deben saltar al suelo, “pato a la tierra” los participantes deben saltar al elemento en el cual están parados. Las ordenes van variando y quien se equivoque 3 veces queda fuera del juego. Gana quien queda sin equivocarse o sin ser eliminado del juego.

“El cielo y los cometas”



Para este juego necesitaras papel de diario y bolsas plásticas (de supermercado) con esos materiales podrás armar los “cometas” (como muestra la imagen).

De esta forma cada integrante de la familia deberá tener su “cometa” y comenzaran los desafíos:

¿Quién puede lanzar el cometa más lejos?

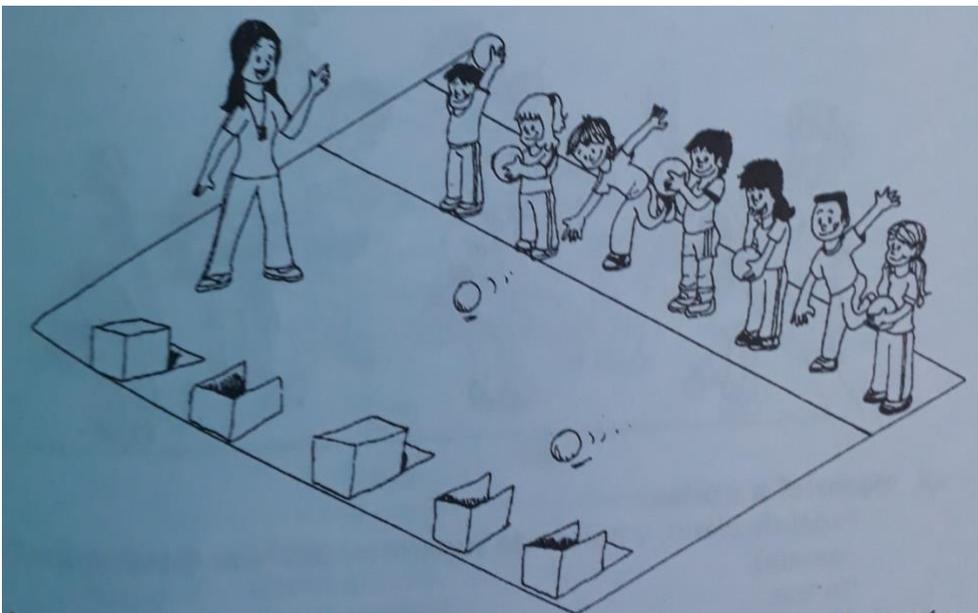
¿Quién puede lanzar el cometa más alto?

Se podrá lanzar primero con las 2 manos juntas, luego con la mano hábil y luego con la menos hábil.

¿Quién puede lanzarlo muy alto y atrapar el cometa sin que este toque el piso?

Luego de cumplir los desafíos un integrante de la familia tendrá un aro, el cual lo puede armar con un pedazo de manguera, los demás deberán embocar el cometa dentro del aro.

“Pelota Pasajera”

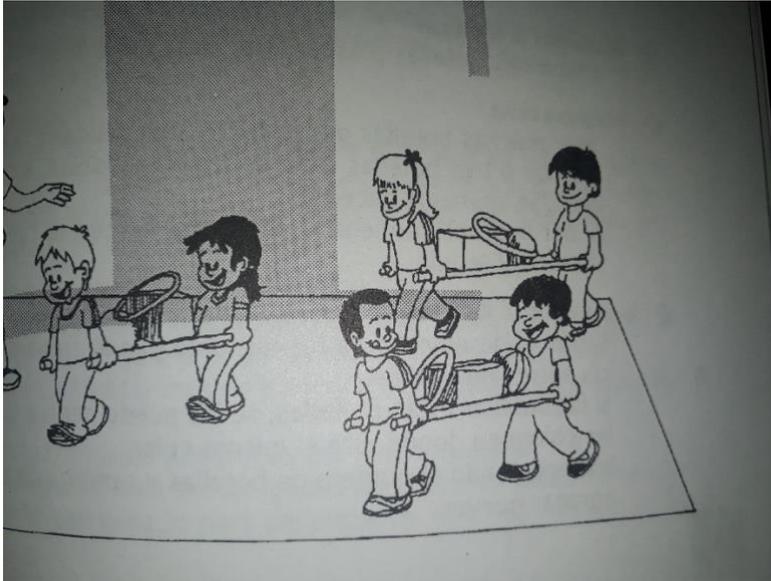


Se juega utilizando cajas de zapatillas y pelotitas de media. Se colocan a una distancia media y cada vez que la pelota ingresa a la caja se suman 10 puntos. Gana el juego quien suma 100

puntos.

Variantes: Pueden usarse distintos tamaños de cajas y variar la distancia de lanzamiento.

: “Carrera de carretillas”



El juego consiste en formar al menos 2 parejas con integrantes de la familia, las cuales jugaran una carrera.

Utilizando cada pareja 2 palos de escoba o similar, deben trasladar distintos objetos desde la meta a la recta final. La línea de partida estará a la mayor distancia posible (10 m aprox.) de la línea de llegada.

Se pueden usar distintos elementos como cajas, zapatillas, botellas, entre otros. Los cuáles serán transportados de a uno desde la línea de partida hacia la línea de llegada y una vez trasladados todos, deberán traer todos juntos hacia la línea de partida (como se muestra en la imagen).

Si los elementos se caen en el camino la pareja debe devolverse al inicio. Gana la pareja que logra llevar todos los objetos juntos de vuelta.

Actividades:

- ❖ Realiza lectura completa de las actividades propuestas
- ❖ Clasifica cada uno de los juegos según Navarro y fundamenta
- ❖ Juega y comparte las actividades con tu familia para poder describir algunas variables.
- ❖ Crea un juego “nuevo” según la clasificación vista en las guías precedentes.

Biografía:

- www.efdeportes.com/ José Antonio Domínguez Montes

Director: Darío Tejada