



[Estimad@s](mailto:Estimad@s) Compañer@s:

El viernes 30 de Noviembre celebraremos el “Día del Otoño”. Para ello, tenemos previsto una serie de actividades en nuestro patio de recreo que se realizarán tras la degustación de frutos típicos de la época.

Para una mejor y más rápida organización de los juegos, cada curso tendrá asignado uno de inicio, siendo este curso el encargado de colocarlo en el sitio que le corresponda, iniciarlo y realizar la puesta a punto necesaria para que [tod@s](mailto:tod@s) podamos jugar posteriormente. Estas indicaciones, así como los juegos y las tutorías que se encargarán de organizarlos, son los siguiente:

- **Pañuelo, 1ºA:** Este juego tradicional no necesita más material que un pañuelo. Hacemos dos equipos (variante: para que tengamos más participación, en cursos avanzados, podemos hacer el juego con más equipos) y el/la maestr@ drá un número al azar en voz alta. El/la niñ@ de cada equipo a quien corresponda el número debe salir corriendo hasta el centro, coger el pañuelo y regresar a la línea de salida. Si el componente del otro equipo es el primero en llegar el/la niñ@ debe perseguirle para intentar alcanzarle antes de que regrese con su equipo.
- **Paracaídas, 1ºB:** En esta ocasión necesitaremos el paracaídas y una pelota pequeña. Toda la clase cogerá el paracaídas por los extremos y lo harán volar al inicio. El/la maestr@ encargado de este juego será también el encargado de ir modificando y dando variantes diferentes al juego. Entre otras damos como ejemplo: colar el balón por el agujero central, que el balón salga del paracaídas, que el balón toque el color que decidamos, alzar el paracaídas lo más alto posible y el alumnado cambie de lugar, etc...
- **Cuchara Ping-Pong, 2ºA:** Se hacen equipos. El primero que comience la carrera se colocará una cuchara en la boca y la pelota de ping-pong encima de ella. El alumnado debe tratar de ir lo más rápido posible, sin que se le caiga la pelota al suelo y sin tocarla. Si se cae, volverá a empezar de nuevo.
- **Sogatira, 2ºB:** Para este juego necesitaremos una cuerda y un pañuelo. Se reparte el grupo en dos equipos. Los dos equipos cogen la cuerda de manera que el pañuelo este encima de la línea pintada en el suelo, a la señal los dos equipos tiran de la cuerda intentando que el equipo contrario traspase la línea marcada en el suelo. Gana el equipo que consigue arrastrar al contrario a su campo. Está prohibido soltar la cuerda.





- **Carrera de chapas, 3ºA:** Se pinta en el suelo un o varios circuito de dos líneas paralelas contiguo al que tenemos ya en nuestro patio de recreo. 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. Está permitido chocar unas chapas con otras para así hacer salir del circuito al otro participante.
- **Carrera de zancos, 3ºB:** Se hacen equipos. El primero que comience la carrera se colocará los zancos. El alumnado debe tratar de ir lo más rápido posible, sin caerse ni tocar el suelo. Si se cae, volverá a empezar de nuevo.
- **Ajedrez, 4ºA -Baile, Tere:** En este apartado nos encontraremos siempre al maestro Sergio como referente y guía del Ajedrez, él nos ayudará a cada una de las tutorías a jugar y conocer mejor dicho deporte. Y en el apartado de Baile encontraremos siempre a la maestra Tere, que nos enseñará unos pasos básicos de baile que al final de la jornada bailaremos todo el centro junto.
- **Tiro al Blanco, 4ºB:** A modo de diana, se colocarán aros a lo largo de la reja que separa primaria de infantil. Con un balón, el alumnado tendrá que conseguir hacer diana dentro de los aros. Cada uno de ellos tendrá una puntuación, el capital de cada equipo será el encargado de hacer el recuento de puntos de su equipo
- **Teje, 5ºA:** En este juego, la tutoría encargada deberá dibujar dos juegos más cercanos a los ya pintados en nuestro patio de recreo. Se utiliza un objeto para lanzar. Se inicia el juego lanzando la laja al número 1, saltando y apoyando simultáneamente los pies en los números 2 y 3, luego en un solo pie el número 4 y así hasta el número 10.. A continuación se lanza la laja al número 2, etc...
- **Comba gigante, 5ºB:** En este juego solo necesitaremos una comba gigante, el objetivo principal del juego será conseguir que el mayor número de participantes de la clase salte a la vez dentro de ella. Podemos crear variantes como por ejemplo, entrar saltar tres veces y salir, dividir la clase en grupos y ver que grupo salta más tiempo, etc...
- **Balón-Tiro (Caballería), 6ºA:** En este apartado diferenciamos entre dos juegos debido a que el alumnado de 1º no sabe aún jugar al primero. El resto del centro si conoce las reglas por lo que el/la maestr@ sólo deberá vigilar la correcta puesta en práctica del mismo, para el que solo necesitaremos el balón y que le terreno de juego se encuentra dibujado en el suelo. Para caballería no necesitaremos ningún material, sólo una línea central donde se coloca el jugador que la quede inicialmente.





- **Circuito de Agilidad, 6ºB:** El alumnado de dicha tutoría dispondrá un espacio de juego donde sus compañer@s deberán superar diferentes obstáculos a modo de circuito y con dificultades y habilidades diversas.
- **Petanca, 6ºC:** El objetivo del juego es lanzar las bolas de mayor tamaño lo más cerca posible de la pequeña sin tocarla. A modo de consejo, dividir la clase en varios juegos y no solo en uno para que puedan participar más.

Para agilizar la rotación de los juegos, estos están organizados del 1 al 13, en el mapa que podemos encontrar adjunto veremos la disposición de cada uno de ellos. Las rotaciones serán consecutivas, es decir el alumnado que juega en la posta número 1, en el siguiente turno jugará en la posta número 2, y así correlativamente. A continuación, presentamos la leyenda, y por tanto orden, de los juegos en el mapa.

- 1-. Ajedrez - Baile
- 2-. Pañuelo
- 3-. Teje
- 4-. Paracaídas
- 5-. Balón - Tiro
- 6-. Cuchara Ping-Pong
- 7-. Tiro al blanco
- 8-. Circuito de Agilidad
- 9-. Zancos
- 10-. Soga-tira
- 11-. Comba Gigante
- 12-. Petanca
- 13-. Carrera de Chapas

Desde el Área de Educación Física, queremos agradecer de antemano vuestra colaboración, y prestaros nuestra ayuda si tenéis alguna duda.

Gracias a tod@s.

