

## ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA E. PRIMARIA

BLOQUE: XOGOS

UNIDADE: **Xogos**

TEMPORALIZACIÓN: **2- 1 semana de xaneiro**

MATERIAL E INSTALACIÓNS: Petos, conos, pelotas, picas, ximnasio ou pista.

ORGANIZACIÓN ALUMNOS: Grupos individual.

CICLO: **Primeiro**

NIVEL: 1º - 2º

Contidos

1. Xogos de velocidade.
2. Xogos de cooperación.
3. Xogos de habilidade.

TÉCNICAS DE ENSINO: Guiado

### ANIMACIÓN

**Cola de dragón:** Xógase como á **cadea**, pero hai tres alumnos que pillan. Gaña o que fai a cadea máis longa.

### PARTE PRINCIPAL

**Carreira de aros:** Antes de empeza-lo xogo, practicar un pouco co aro.

En grupos de cinco, e cunha distancia marcada polas liñas da pista, colocados na liña de saída irán ó lado do aro facéndolle rodar e procurando que non caia, si cae hai que restablece-la carreira onde se parou. Gaña quen chegue antes á liña marcada como meta.

**Balón conducido** Con unha distancia de entre 10 e 20 metros, por grupos de cinco alumnos colocados en liña, situados en cuadrupedia, deberán empuxar un balón de baloncesto coa cabeza ata chegar á meta. Os gañadores repiten. Pódese empuxar a pelota unicamente coa cabeza. Como variante, facelo en zigzag, sen competir.

**Relevo rescate:** Os mesmos grupos de antes fan rescate dos compañeiros por relevos. Gaña o equipo que antes rescate a tódolos seus membros.

**Carreiras de velocidade:** Fanse tres equipos e de cada vez compite un neno de cada equipo, conseguindo 1 punto o que faga o recorrido máis rápido.

**Carreiras do verme:** Facer o bicho agarrándose os nocellos do compañeiro de adiante e desprazarse o máis rápido posible. Facelo en supino e en prono.

### VOLTA A CALMA

“ **AGUANTA A VELA** “: Grupo clase, situados en círculo. Un alumno suxeita cos dedos unha pica no centro do círculo, nomea un compañeiro e vai correndo para o seu sitio. O nomeado ten que correr ata o centro antes de que a pica caia.

### OBSERVACIÓNS