

## Lucha jugando contra el “ConfinAburrimiento”.

Autores: Cristina Crespo Fernández, Álvaro Jiménez García, Emilio Montes Fernández.

**NOMBRE DEL JUEGO:** *Pelota pared*

**EDAD:** 8 - 12 años

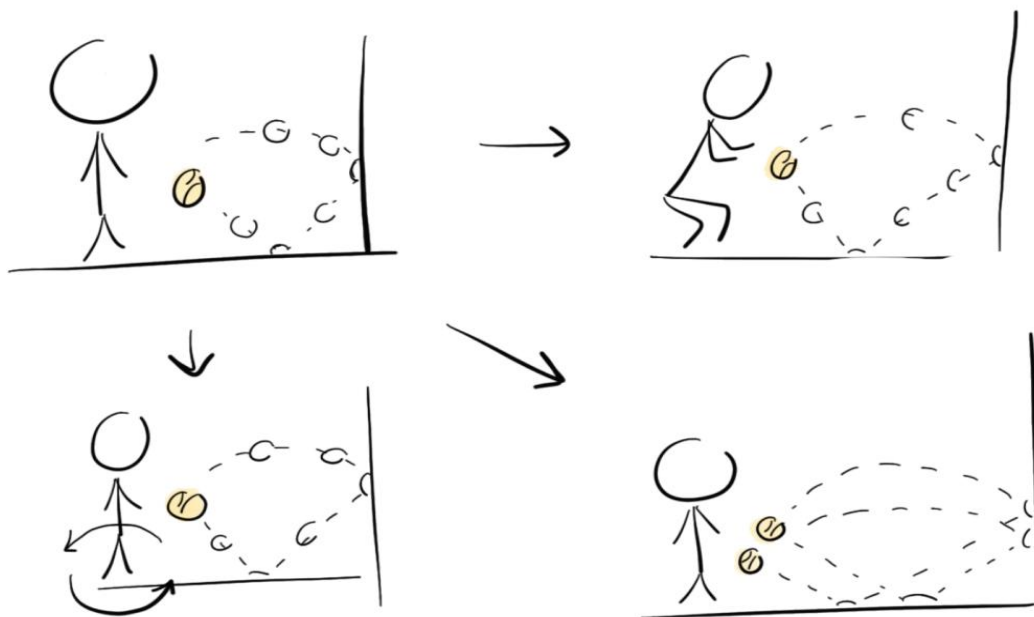
**CONTENIDO:** Coordinación ojo-mano

**MATERIALES:** Pelotas de tenis

**TIEMPO:** 20 – 60 minutos

**DESCRIPCIÓN:** El alumno lanzará la pelota contra la pared, para que acto seguido esta rebote contra el suelo y vuelva al punto de lanzamiento. Como niveles de mejora o fases del juego, podemos introducir variables del juego inicial, la primera de ellas es dar una, dos o tres palmadas antes de que la pelota regrese; otra variable puede ser dar un giro de 180° antes de volver a recoger la pelota, también podemos introducir otra pelota e intentar hacerlo con las dos a la vez, incluso podemos poner pelotas de diferentes tamaños.

**DIBUJO:**



**NOMBRE DEL JUEGO:** *Reloj Humano*

**EDAD:** 6 - 8 años

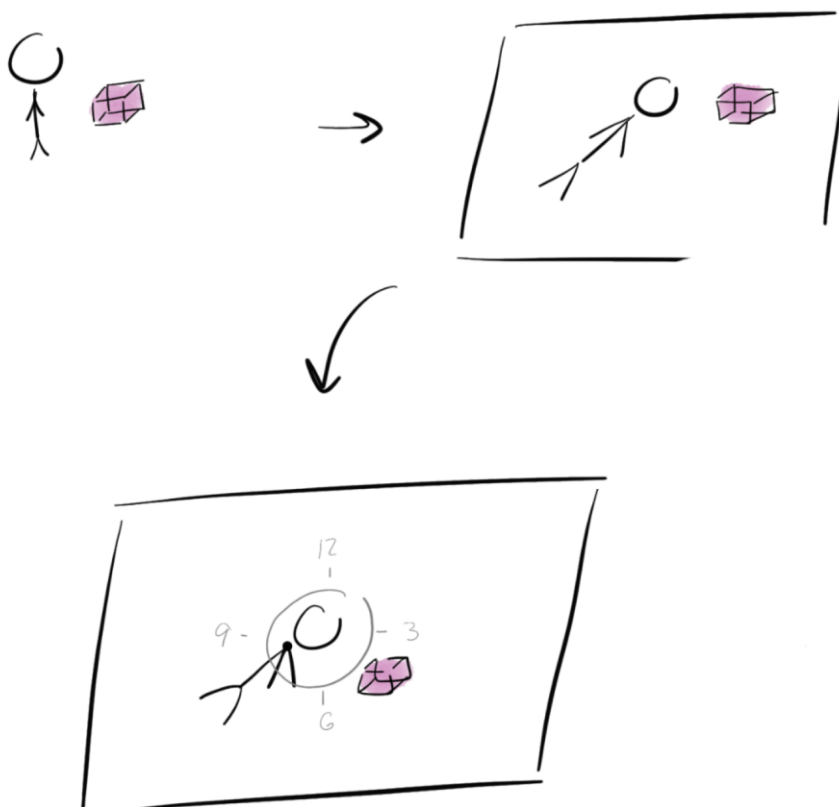
**CONTENIDO:** Educación física

**MATERIALES:** cualquier objeto que haya en casa, ya sea un bote, una bola de papel de aluminio, un lápiz,...

**TIEMPO:** 5 minutos

**DESCRIPCIÓN:** Este juego consiste en el aprendizaje de las horas del reloj haciendo deporte. El alumno debe de estar acompañado de un adulto. En primer lugar, el alumno se tendrá que poner en plancha (las dos piernas estiradas y las manos igual). A continuación, cogerá el objeto y con una mano sosteniendo su peso y con la otra tendrá que coger el objeto e indicar la hora que le haya indicado. Poco a poco hará más rápido para que el juego tenga más emoción.

**DIBUJO:**



**NOMBRE DEL JUEGO:** *Imita tu reflejo*

**EDAD:** 6 - 12 años

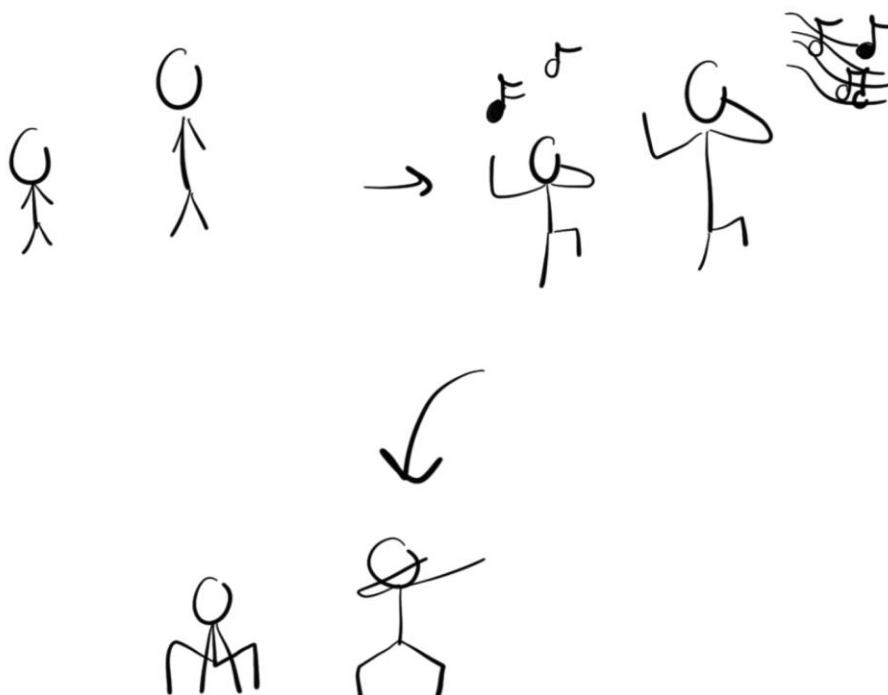
**CONTENIDO:** Expresión corporal

**MATERIALES:** Música

**TIEMPO:** 10 minutos

**DESCRIPCIÓN:** Este juego lo tendrá que realizar el niño acompañado de un adulto. En primer lugar se pondrá delante del adulto y tendrá que ir imitando lo que hace ese adulto al ritmo de la música. Cuando la música se para hay que quedarse en una postura graciosa. Poco a poco se irá complicando, es decir, que en primer lugar sólo utilizaremos unas partes del cuerpo y luego todas a la vez.

**DIBUJO:**



**NOMBRE DEL JUEGO:** *Tejo/Rayuela*

**EDAD:** 6 - 10 años

**CONTENIDO:** Juegos tradicionales

**MATERIALES:** Cinta de carroceros o tiza

**TIEMPO:** 10 - 15 minutos

**DESCRIPCIÓN:** Marcamos en el suelo de una estancia de la casa, da igual que sea habitación o a lo largo del pasillo, una rayuela con bastantes números, ya que cada número deberá de tener una prueba física o de razonar. Lanzamos un dado y saltamos las veces que nos haya marcado el dado, si acertamos o desarrollamos la prueba bien mantenemos el lugar que nos haya tocado, en caso contrario deberemos de retroceder una o dos casillas según el número de casillas que ponga en la tarjeta que deberemos de retroceder.

**DIBUJO:**

