

FECHA	VIERNES 1 JULIO	
TITULO	ITINERARIO DEL VIAJE INTERPLANETARIO	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	Juegos presentación. ACTIVIDADES: ANEXO 1.
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	Conozco el Centro / Lugar donde vamos a convivir durante nuestra escuela de verano. ACTIVIDADES: Normas de comportamiento. Normas de convivencia. Horarios y rutinas de trabajo. DOC. WORD DIA A DIA Asignación tutores. Confeción grupos.
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	Presentación marco y simbología * de la Escuela de verano: ACTIVIDADES: ITINERARIO DEL VIAJE INTERPLANETARIO: 1. EL PLANETA SIN NORMAS 2. EL PLANETA DE LA BASURA 3. EL PLANETA MULTICULTURAL 4. EL PLANETA IDEAL

MARCO SIMBÓLICO *: La historia empieza cuando nuestro planeta está empezando a destruirse debido a lo mal que lo estamos cuidando y un grupo de niñ@s deciden realizar un viaje por otros planetas para ver cómo pueden salvar el suyo.

Conducidos por los monitores, los cuales propondrán un viaje por el universo, enseñándonos algunos planetas que ellos conocen donde vive gente muy peculiar. Para ello, nos enseñan cómo fabricar una nave espacial muy curiosa.

En nuestro viaje interplanetario, cada semana viajaremos a un planeta diferente en el que descubriremos aspectos que nos gustan y otros que no, e iremos realizando juegos y actividades que sus habitantes nos propongan.

FECHA	LUNES 4 JULIO	
TITULO	NOS PREPARAMOS PARA EL VIAJE	
<p style="text-align: center;">CONTENIDOS</p> <p style="text-align: center;">Y</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p>		<p>BUENOS DIAS X LA MAÑANA.</p> <p>Organización de la jornada</p>
	10.20 a 10.45	RECREO
		<p>EDUCACION PLASTICA Y VISUAL</p> <p>Construimos nuestro medio de transporte para realizar nuestro viaje.</p>
	12.05 a 12.25	RECREO
		<p>ACTIVIDADES:</p> <p>- Decoramos el aula donde vamos a trabajar, como si fuese el medio de transporte, LA NAVE INTERPLANETARIA</p>

FECHA	MARTES 5 JULIO	
TITULO	EI PLANETA SIN NORMAS // NORMAS DE CONVIVENCIA	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	<p>JUEGOS Y DEPORTES.</p> <p>MULTICULTURALIDAD / AFRICA</p> <p>Material necesario: cintas de colores, balones, conos, cuencos, canicas y tiza para señalar el terreno de juego.</p> <p>COGER TU COLA (Nigeria). Se divide el grupo por parejas y los jugadores se disponen uno detrás de otros cogidos por la cintura. El segundo lleva una cinta colgada de la cintura. A la señal, las parejas tratan de robar el pañuelo de cualquier pareja evitando que se lo roben a ellas. Si los miembros de la pareja se separan durante el juego, deben parar y volver a juntarse. Los que pierdan la cola quedan eliminados momentáneamente en un lateral del campo. Vence la pareja que quede con pañuelo.</p> <p>BOKWELE (Zaire). Se delimita un espacio rectangular dividido en dos mitades. Cada equipo formado por 5 jugadores, defiende un aro en cuyo interior reposan dos pañuelos. Al grito de BOKWELE, los jugadores de ambos equipos tratan de robar los pañuelos del equipo contrario sin ser capturados en territorio enemigo. Si algún jugador es tocado allí, será eliminado del juego. Gana el equipo que logre tener en su campo los 4 pañuelos.</p> <p>FOUTBOL NIENT KAMP (Senegal). Se forman cuatro porterías de aproximadamente 1 metro en los laterales de un campo cuadrado. Cada equipo de 5 jugadores defiende dos y atacan las otras dos, jugando el balón como en el fútbol. No existen fueras de banda, por lo que está permitido jugar por detrás de las porterías. En caso de producirse una falta, el jugador receptor reinicia el juego desde ese punto, y en caso de que alguien logre marcar gol el equipo que lo encaja saca desde su puerta.</p> <p>KUDODA (Zimbabwe). Se llena el recipiente con las canicas y alrededor se sienta un grupo de aproximadamente 10 jugadores. Por turno, se trata de lanzar una canica no muy alta y coger el mayor número posible de unidades del recipiente con la misma mano antes de atajar la primera al vuelo. Después le toca el turno al siguiente. Gana el que consiga mayor cantidad.</p>
	10.20 a 10.45	RECREO

EDUCACION PLASTICA Y VISUAL

**ACTIVIDAD N° 1
"APRENDER A
CONVIVIR EN EL
AULA "**



Resumen de la Actividad: Se organizará una asamblea en el aula con los niños para realizar una dinámica grupal que servirá para llegar a acuerdos sobre las normas a cumplir y establecer un compromiso de todos respecto a las mismas, y de cómo actúan las personas cuando se comprometen a hacer algo en beneficio de los demás.

Objetivo:

Desarrollar en los niños conocimientos sobre las normas que han de regir la vida del aula.
Lograr una aceptación inicial de su cumplimiento.

Procedimientos:

Explicación
Conversación
Preguntas y respuestas
Análisis y síntesis

Recursos materiales: Materiales propios para la actividad plástica, un mural o tablón de avisos, cartulina, una grabadora de casetes.

Desarrollo de la actividad:

10.45 a
12.05

1ª Parte

El educador procura realizar un diagnóstico inicial de los conocimientos que poseen los niños sobre las normas, para lo cual hace preguntas como las siguientes:

- ¿Sabéis lo que es una norma? ¿Qué es?
- ¿Cómo actúan, o qué hacen las personas cuando siguen una norma?
- ¿Por qué son importantes las normas?
- ¿Qué normas del aula conocéis?
- ¿Las cumplen bien o mal?
- ¿Conocéis alguna persona que se destaque por cumplir las normas? ¿Cómo se comporta ella?

2ª Parte

Una vez que el educador obtenga el resultado de su diagnóstico inicial, sobre la base del mismo conversará con los niños, para familiarizarlos sobre lo que son las normas, completando las cosas que ellos pudieron haber dicho mal o incompletas.

Resumirá esta parte explicando bien que una norma es un tipo de comportamiento que se establece para que la vida y el desenvolvimiento en un lugar sea tranquilo, organizado y armonioso, por lo que hay que poner cuidado y atención en lo que hace para poder cumplir bien con dicha norma, lo cual es una cualidad muy bonita, y que las personas que cumplen las normas son queridas y respetadas por todos.

Es por eso que ellos deben ser niños que cumplan las normas, las que deben llevar a cabo hasta el final y bien.

3ª Parte

Consiste en la realización de una dinámica en el grupo infantil en la que los niños por sí mismos propondrán las normas que se han de establecer en el aula, para lo cual se les pedirá que

		<p>emitan criterios, los cuales han de ser sometidos a la discusión y aprobación por todo el grupo. El educador procurará que las normas que se planteen sean apropiadas dadas las condiciones y el rango de edad del grupo. Tales normas podrán ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> o No pegarse. o No gritar en el aula. o Ordenar las cosas después de cada actividad. o Mantener el aula limpia y sin papeles en el piso. o Decir por favor, gracias, por nada, cuando se les quieran o se les dé algo. o Cuidar el material y los enseres del aula. o Respetar el turno de sus compañeros. o Ayudar al educador cuando se le solicite. o Prestar atención en las actividades. <p>Como estas el educador podrá seleccionar algunas más y valorará las principales, porque un exceso de normas es contraproducente y limita la independencia y la autonomía. Cada vez que un niño diga una norma, por ejemplo, “Mantener el aula limpia...”, el educador explicará en que consiste la norma, de modo que cada niño entienda que es lo que se pretende con dicha norma. Luego de que todas las dudas en cada norma se hayan solventado, se pasará a la votación grupal, para lo cual cada niño levantará su mano. El educador ha de reforzar que al haber aprobado la norma, cada niño adquiere un compromiso de su cumplimiento, y que será elogiado o criticado, de acuerdo con su comportamiento. El educador ha de grabar toda la sesión de la dinámica, para extraer de la misma los momentos más importantes. La explicación de cada norma y la aprobación de cada una de ellas, para recordarles en otros momentos que han hecho un compromiso al escuchar de nuevo la grabación</p> <p>4ª Parte</p> <p>Consistirá en una actividad plástica en la que los niños tratarán de dibujar una imagen de cada norma, por ejemplo, recogiendo papeles del suelo en el aula, ordenando los estantes, etc. El educador a su vez dibujará una imagen mucho más completa y explicativa de esas normas, las cuales serán situadas en diversas partes del aula junto a aquellas de los niños que se refieren a las mismas.</p>
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. http://danzasdelmundo.wordpress.com/

FECHA	MIÉRCOLES 6 JULIO	
TÍTULO	EI PLANETA SIN NORMAS NI VALORES	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	<p>JUEGOS Y DEPORTES.</p> <p>MULTICULTURALIDAD // ASIA</p> <p>Material necesario: conos, chapas, canicas, pelotas de goma y tiza para señalar el terreno de juego.</p> <p>TESTSUAGUI ONI (Japón). Un jugador se la queda y persigue al resto. Todo jugador atrapado se coge de la mano del que se la queda y juntos tratan de capturar a un tercero. Cuando la cadena está compuesta por seis personas se puede dividir en dos grupos de tres y continuar separadamente la caza. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.</p> <p>PLANTA ALUBIAS, COSECHA ALUBIAS (China). Se forman equipo de 5 jugadores. Consiste en una carrera de relevos que se desarrolla de la forma siguiente. Los equipos se colocan en fila, el primero con las 5 chapas a sus pies. A unos metros de distancia se dibujan 5 círculos como si fueran los aros olímpicos. A la señal, el primero de cada grupo coge una chapa y la lleva lo más rápido posible hasta uno de los aros dibujados en el suelo, vuelve a la línea, coge la segunda y realiza la misma operación dejándola en otro aro; y así sucesivamente hasta que haya "plantado las 5 alubias" en terrenos diferentes. El siguiente jugador recoge la cosecha una a una, devolviendo las chapas a la línea de salida, y así sucesivamente. El primer equipo que termina de "plantar y cosechar las alubias" será el ganador.</p> <p>EL CONEJO A PATA COJA (Tailandia). Dos equipos de 5 jugadores. Un grupo empieza haciendo de conejos. El otro se coloca dentro de un área pequeña y delimitada. Los conejos entran en dicha área de uno en uno y tratan de tocar el mayor número posible de jugadores del otro equipo saltando a la pata coja. Los que sean tocados o los que se salgan fuera del área de juego están momentáneamente eliminados. Los conejos también están eliminados si pisan con ambas piernas o cambian el pie de apoyo. No obstante, si están cansados, pueden volver a la línea de salida y pedir ser sustituidos por otro conejo. El juego termina cuando el otro equipo no disponga de jugadores vivos. Posteriormente, se cambian las funciones.</p> <p>GUL TARA (Bangladesh). Grupos de 7-8 personas. Un jugador comienza el juego lanzando una pelota tan alta y fuerte como puede. Los otros tratan de atraparla antes de que toque suelo; si alguno lo consigue, vuelve a lanzarla. Sin embargo, si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó la recoge y persigue al resto de los jugadores tratando de dar a alguno con la pelota. El jugador tocado se convierte en el nuevo lanzador.</p>
	10.20 a 10.45	RECREO

ACTIVIDAD N° 2
"LOS MEJORES
DE LAS
NORMAS"



Resumen de la Actividad: Los niños llevarán a cabo una actividad para organizar un lugar en el aula donde se montará un sitio de honor para los mejores cumplidores de las normas. Posteriormente el educador explicará el porqué de la creación de ese lugar y por último se seleccionarán los niños que van al cuadro de honor de ese sitio.

Objetivo:

Lograr que los niños se sientan estimulados a cumplir las normas.

Contribuir a que aprendan a evaluar el buen comportamiento de sus compañeros.

Procedimientos:

Acciones prácticas

Conversación

Explicación

Recursos materiales: Un mural o un pizarra, una mesa con un álbum, un mantel, fotografías de los niños seleccionados.

10.45 a
12.05

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El educador explicará al grupo que van a preparar un sitio para estimular a los niños que cumplen las normas, y donde se pondrán las fotos de aquellos que sean elegidos por el grupo como los mejores.

Procurará que todos participen de la actividad conjunta de organización del lugar, así unos limpiarán la parte del salón donde se va a ubicar, otros prepararán las cartulinas en forma de portarretratos donde se pondrán las fotos de los niños seleccionados, otros elaborarán un mantel de papel para poner encima de la mesa, algunos ayudarán al maestro a forrar y adornar bien bonito el mural donde se colgarán las fotos y los diplomas, etc.

2ª Parte

Una vez preparado el sitio de honor los niños guiados por el educador valorarán el comportamiento de ellos en el período, y llevarán a votación del grupo aquellos que se consideren los mejores en el cumplimiento de las normas.

3ª Parte

Cada semana, o en el período que estime el educador, se ha de hacer una reunión con el grupo para determinar los niños que en esa semana son los mejores, y cuyas fotos se pondrán en el sitio de honor.

El educador tendrá mucho tacto para que se hagan valoraciones bien justas, Para las cuales él pudiera actuar solo para seleccionar los niños, pero eso no surte el mismo efecto educativo que cuando lo hacen los propios niños

		guiados por su educador. La intención es sea una manera de valorar el compromiso propio que se ha adquirido en las actividades anteriores.
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. http://danzasdelmundo.wordpress.com/

FECHA	JUEVES 7 JULIO	
TITULO	EI PLANETA SIN VALORES // NORMAS DE HIGIENE	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	<p>JUEGOS Y DEPORTES.</p> <p>Material necesario: mazas o bolos (BOTELLAS PLÁSTICO), piedras planas o similares, peonzas y tiza para señalar el terreno de juego.</p> <p>OCTOPUS (Estados Unidos). Se trazan dos líneas paralelas separadas unos diez metros. Un jugador se la queda y se sitúa entre esas dos líneas. El resto de los jugadores se sitúan detrás de una de ellas. El jugador que se la queda grita: Octopus (¡Pulpo!). El resto corre hacia la otra línea tratando de no ser tocados por el que está en el centro. Todo jugador tocado se sienta allí donde fue atrapado. A partir de ese momento ayuda al que se la queda pudiendo atrapar a los que cruzan de una línea a otra, pero debe hacerlo sin moverse de su sitio. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.</p> <p>TIRAR SEIS (México). Grupos de 5 niños. Se trata de una especie de juego de bolos. Se utilizan 6 mazas o bolos, cada uno de ellos con un valor del 1 al 6. Las mazas se colocan formando un círculo y en el centro, la que vale 6 puntos. El juego consiste en lanzar una piedra aplanada o similar para sumar el mayor número de puntos derribando las mazas de mayor puntuación.</p> <p>GIRAR ALREDEDOR DE LA CASA (Canadá). Grupos de 5 niños. El juego consiste en hacer girar una peonza y correr alrededor de la "casa" tratando de contabilizar el mayor número de vueltas hasta el momento en que el trompo dejase de girar. Se participa por turnos y el grupo avisa al corredor del momento en que se acaba su tiempo. La "casa" puede ser formada colocando las mazas o bolos formando un círculo de aproximadamente 10 metros de diámetro.</p> <p>DESAFÍO (Argentina). Grupos de 7-8 personas. Se trazan dos líneas separadas unos diez metros. Se forman dos equipos cada uno de los</p>

		<p>cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego. Un jugador de uno de los equipos, llega hasta la línea del otro equipo, cada uno de sus jugadores lo esperan con un brazo estirado. El jugador se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo. El jugador golpeado lo persigue tratando de tocarlo. Si el perseguidor lo toca antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo. Si, por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor el que se cambia de equipo. Entonces, le corresponde mandar un desafiante al equipo que perdió su jugador. El juego finaliza cuando un equipo se queda sin jugadores.</p>
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	<p>EDUCACION PLASTICA Y VISUAL.</p> <p>Explicación de la Unidad DOC PDF Unidad HIGIENE</p> <p>Realización de un mural con las normas de HIGIRNE de la 1 a la 12 con frases con dibujos etc....</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La ducha diaria es la mejor forma de aseo. 2. El aseo de las uñas... 3. El cuidado de los ojos... 4. La higiene de la nariz... 5. La higiene de las manos... 6. La higiene de la boca... 7. Etc...
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	<p>EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL.</p> <p>http://danzasdelmundo.wordpress.com/</p>

FECHA	VIERNES 8 JULIO	
TITULO	EL PLANETA SIN NORMAS // EDUCACION VIAL	
<p>CONTENIDOS</p> <p>Y</p> <p>ACTIVIDADES</p>	<p>9.00 a 10.20</p>	<p>JUEGOS Y DEPORTES.</p> <p>ACTIVIDADES:</p> <p><u>Juegos de Europa</u></p> <p>Material necesario: pequeña piedra o moneda, balones de goma y tiza para señalar el terreno de juego.</p> <p>TRI (Albania). Se designa un espacio como prisión. Se la quedan tres jugadores que persiguen al resto. Todo jugador tocado va a prisión. Cuando sólo queda un jugador libre, éste puede liberar a los prisioneros llegando hasta la prisión y tocando a uno de ellos.</p> <p>BOLOS HUMANOS (Reino Unido). Tríos. Dos jugadores se sitúan en los extremos de un círculo de unos 4 metros de diámetro. En medio de ambos y dentro de otro círculo de 1 metro se coloca el tercero. Los extremos lanzan el balón con la mano haciéndolo rodar por el suelo con el objetivo de tocar con él las piernas del central. Éste podrá saltar o quedarse sobre un pie pero sin salirse del círculo. El lanzador que logre tocar las piernas del central ocupa su lugar.</p> <p>ATRAPA LA PIEDRA (Grecia). Grupos de 7-8 jugadores. Todos los jugadores excepto uno, se colocan de pie detrás de una línea trazada en el suelo, uno junto a otro, con las manos juntas y los pulgares hacia arriba, pero dejando un pequeño hueco entre sus manos. El jugador libre, con una piedra pequeña, va pasando por delante del resto fingiendo poner la piedra en las manos de alguno o colocándola realmente. La persona que recibe la piedra tiene como objetivo tocar un objeto situado detrás de él (portería, canasta, pared), a unos diez metros de la línea, antes de ser alcanzado por cualquiera de los otros. Si lo consigue pasa a ser él quien deposite la piedra en el siguiente juego; en caso de ser tocado por cualquiera de sus compañeros esta acción le corresponderá al que le tocó. El jugador que recibe la piedra puede echar a correr cuando quiera, no tiene por qué hacerlo inmediatamente.</p> <p>ALLA FRUTTA (Italia). Grupos de 7-8 jugadores. Todos forman un corro, agarrándose de las manos, excepto uno que se la queda y se aleja por unos instantes del mismo. Cada uno de los que forman el círculo piensa el nombre de una fruta, sin decírselo a los demás. Cuando todos lo han pensado, llaman al que se la queda el cual se acerca al corro y dice "A la fruta, a la fruta,..." (el nombre de una fruta)". Si no hay nadie que responda repite el proceso diciendo una nueva fruta. Si la fruta nombrada es la misma que pensó alguno de los que forman el corro el que la pensó grita: "Soy yo". Puede haber varias personas que hayan pensado la misma fruta. Entonces, el que se la queda intenta atrapar a cualquiera de los que se han identificado, mientras que los que forman el corro tratan de impedirlo. Cuando el que se la queda lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles. Puede suceder que antes de conseguirlo el corro se rompa, en este caso el que se la queda elige a uno de los dos jugadores cuyas manos se soltaron para sustituirlo.</p>

		<p><u>Juegos de Oceanía</u></p> <p>Material necesario: cintas de colores, balones de goma y tiza para señalar el terreno de juego.</p> <p>¿QUÉ HORA ES SEÑOR LOBO? (Australia). Un jugador es el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida. Los jugadores preguntan "¿Qué hora es, señor Lobo?", a lo que el lobo se da la vuelta y responde: "Las diez", o cualquier otra hora. El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. Por ejemplo; a las diez dan diez pasos, a las dos, sólo dos, etc. El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulan diciendo: "¡La hora de comer!". Entonces, corre hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.</p> <p>SIKORI (Papúa Nueva Guinea). Dos equipos con cintas del mismo color para cada equipo. Un jugador se la queda y se da a sí mismo para iniciar el juego. A partir de ese momento persigue a los jugadores del otro equipo tratando de dar a alguno. Cuando lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles. Un jugador cansado puede tocar a un jugador de su equipo el cual pasa a quedársela a partir de ese momento.</p> <p>CARRERA DE RECOGER Y DEVOLVER (Australia). Equipos de 6-8 jugadores. Cada uno se coloca en fila india y de pie tras la línea de salida, el primero con el balón. Se trata de una carrera de relevos en la que los jugadores deben lanzar la pelota desde abajo y rodando hacia la línea de meta, con suficiente fuerza para que la sobrepase. Tan pronto como realice el lanzamiento, el jugador corre tras ella, la recoge (una vez que sobrepase la línea de meta) y vuelve a la línea. Si el tiro no sobrepasase la línea, debe cogerla y volver a lanzar. Una vez entregado el relevo en mano al siguiente jugador, se coloca al final de la fila. Vence el equipo cuyos jugadores realicen esta operación correctamente en primer lugar.</p> <p>GEMO (Papúa Nueva Guinea). Dos metas separadas a unos 50 m. Equipos de 6-8 jugadores se enfrentan, defendiendo una meta y atacando la contraria. Sólo un jugador hará las veces de portero y los demás se dispersan por el terreno de juego. Para empezar, un jugador del equipo que empieza atacando grita "Gemo" para identificarse como portador de un espíritu que trata de llevar hasta la meta. Así pues, intentará esquivar a los adversarios y llegar a la meta sin ser tocado previamente por ningún adversario. Si lo logra, sumará un punto para su equipo. Aunque normalmente algún adversario le alcanzará, con lo que será este último el que recupere el "gemo" y trate de llevarlo hasta su meta en la otra dirección. No se puede obstruir la trayectoria de ningún jugador. Basta con tocar al "gemo" para que éste sea transferido.</p>
	10.20 a 10.45	RECRO

	10.45 a 12.05	<p>EDUCACION PLASTICA Y VISUAL</p> <p>El Juego de EDUCACION VIAL. TABLERO Y FICHAS</p> <p>Crear un tablero y fichas para cada 4 alumnos y juegan unas partidas con las indicaciones situadas en el margen lateral derecho del tablero</p>
	12.05 a 12.25	RECREEO
	12.25 a 13.45	<p>EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. Manifestaciones culturales, artísticas en los diferentes continentes.</p> <p>ACTIVIDADES: Juegos técnicas básicas de movimiento. Juegos motores acompañados de secuencias sonoras. Interpretación de danzas sencillas. DOC. DANZAS DEL MUNDO</p>

FECHA	LUNES 11 JULIO	
TITULO	<p>EL PLANETA SIN NORMAS // COOPERACION</p> <p>Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.</p>	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	<p>BUENOS DIAS X LA MAÑANA.</p> <p>JUEGOS Y DEPORTES.</p> <p>Objetivos: Animación. Formar grupos</p> <p>1.- Los participantes distribuidos libremente por el espacio de juego, el docente plantea la posibilidad de agruparse en base a un criterio: el color de las medias; el número de zapatos que calza cada uno; el mes en que cumplen años; la comida favorita; el color de los ojos; el signo del zodiaco, etc.. Se alternan varias consignas seleccionadas en función de las características de los participantes ...</p> <p>2.- Los participantes distribuidos libremente por el espacio de juego, el docente plantea la posibilidad de agruparse en base al número que mencione: "grupos ... de 4" (por ejemplo) los participantes forman grupos de cuatro, se toman de la mano en rueda y se agachan lo más rápido posible; "grupos ... de 9 ..." variando el número ... Puede utilizarse para formar equipos o</p>

		<p>para distribuir a los participantes en grupos con determinada cantidad de integrantes ...</p> <p>3.-BALONCESTO A CIEGAS Se hacen dos equipos de diez miembros cada uno. Cinco de cada grupo se venda los ojos y los que no estén vendados se encargan de indicar a su pareja lo que debe ir haciendo pero no puede jugar. Las reglas del juego son las mismas que en el baloncesto normal. Cuando se marcan dos puntos, se cambian un par de jugadores de cada equipo.</p> <p>4.-CARRERA DE AMEBAS Cada grupo formará una ameba de la siguiente forma: entre tres forman un círculo agarrados por las manos, pero por detrás, o sea, mirando hacia afuera del círculo y dentro del círculo se sitúan los otros cinco del grupo, de tal forma que está muy compacto y apretados, que formen un todo. Se pone un recorrido que tienen que intentar hacer todas las amebas, después se unen de dos en dos amebas o se vuelven a hacer el recorrido hasta que todas las amebas sean una ameba.</p> <p>5.- LA LIEBRE Y EL CAZADOR Se comenzará jugando por grupos. Un grupo se pone sentado en el suelo excepto los que son el cazador y la liebre, los que están sentados en el suelo se ponen alternativamente mirando al lado contrario uno respecto del otro. Todos los que miren en un sentido serán posibles liebres y los del sentido contrario posibles cazadores. El cazador intenta pillar a la liebre dando vueltas alrededor de las que están en el suelo. La liebre puede sentarse si le da en la espalda un golpe a una posible liebre que se levantará de su sitio, y seguirá huyendo del cazador. El cazador podrá hacer lo mismo con los posibles cazadores. Cuando sea pillada la liebre, ésta se convierte en cazador y éste en liebre. Pero esta liebre nueva se sienta y saldrá otra a la que intentará pillar el cazador.</p> <p>6.- TRONCOS HUMANOS. Se colocan a todos los niños en el suelo boca abajo excepto uno que se coloca encima de estos, los niños que están abajo empieza rodar como si fueran troncos, el niño que esta arriba tiene que pasar de un lado a otros de estos troncos humanos. Cuando llegue al final se pone de tronco y el primero de los troncos se coloca arriba y sigue el juego.</p>
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	<p>EDUCACION PLASTICA Y VISUAL</p> <p>ACTIVIDADES: Collage solidario</p> <p>La actividad consiste en hacer un collage con el niño para desarrollar conocimientos sobre la cultura, el trabajo, las costumbres y forma de vida de las personas en diferentes países. Se trata de buscar en revistas fotos que reflejen las costumbres, vestimentas, lenguaje de otros niños y niñas del mundo o cualquier otra cuestión referida al modo de vida de otros países, particularmente de aquellos de los cuales pueden provenir algunos de sus amigos. También podemos hacer algún dibujo.</p> <p>Recortar y pegar ropas, atributos y objetos representativos de</p>

		otros países y buscar información de todo ello.
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	<p>EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL.</p> <p>1.- ¿YO QUE SOY?. Pedir un voluntario. Una vez que se ha ido, entre todos elegir la fotografía de un animal. Llamáis al voluntario, le ponéis la foto en la espalda y le decís que debe descubrir cuál es el animal mediante preguntas que debe empezar por la frase: ¿Yo que soy...?. Una vez que la ha aceptado pedir otro voluntario y continuáis jugando. VARIANTES: También puede jugarse este juego empleando fotografías de objetos, de amigos, o de miembros del Centro.</p> <p>2.- LA REGLA DEL JUEGO</p> <p>Se juega en círculo. Una persona sale y las demás escogen una regla. Cuando vuelve trata de averiguar cuál es la regla haciendo preguntas a las personas del círculo. Para comenzar, una buena regla del juego puede ser: responder las preguntas como si fueras la persona de tu derecha. Otra regla podría ser: todas las mujeres mienten y todos los hombres dicen la verdad. Las reglas pueden ser difíciles o simples según la edad y experiencia de los jugadores. Pueden ser visuales (rascarse la cabeza o la nariz antes de contestar a cada pregunta) o estructurales (cada respuesta comienza con la letra siguiente del alfabeto).</p> <p>3.-LADRA, PERRITO, LADRA</p> <p>Haga que un grupo de niños se sienten en círculo. Alguno de los niños es el que "las trae", y se para en el centro, con una venda cubriéndole los ojos. El que "las trae" debe girar tres veces sobre su propio eje. Al detenerse, debe señalar con el dedo a algún otro niño de los que están en el círculo y decirle: "LADRA, PERRITO, LADRA". El niño que ha sido señalado debe imitar el ladrido de un perro y el que "las trae" debe adivinar la identidad de quién ladró.</p> <p>Si el que "las trae" se equivoca cambia de sitio con el niño que ladró. Si acierta, repite la operación. VARIANTES: Haga variaciones de este juego valiéndose de diferentes animales y sus sonidos característicos. Otra variante del juego es esta: el que "las trae" señala a un niño y le pregunta: ¿QUIEN ERES?, éste debe decir: "ME LLAMO..." y dice su nombre o el de otro que juegue con ellos. El que "las trae" debe adivinar si dice la verdad (y entonces dice: "TE CREO") o no (entonces dice: "NO ES CIERTO, TU ERES..." y dice su nombre)</p> <p>4.-MELODÍA INTERNA</p> <p>Se pasea por la sala adoptando la forma habitual de caminar. Dejamos que vaya surgiendo en cada uno una melodía o sonido que acompañe a este movimiento. Cuando la hayamos encontrado, la mostramos al exterior, aumentando el volumen de la voz sin dejar de caminar. Tras ello, le añadimos gestos progresivamente y vamos acelerando el ritmo, hasta que gestos y voz se convierten en una caricatura de sí mismos. En un</p>

	<p>determinado momento podemos realizar una pausa, en la que tomamos conciencia de la melodía, el movimiento y lo que ha surgido en nosotros. En esta pausa se surge que cada cual busque lo opuesto a lo que estaba haciendo y la melodía más distinta que logre encontrar. El ejercicio puede acabar con un comentario en grupo o por parejas.</p> <p>5.-MIL VOCES, MIL MUNDOS</p> <p>Paseamos por la sala y siguiendo las instrucciones del animador nos decimos mutuamente en mil formas diferentes "buenos días" unos a otros. Buenos días afectuosos, automáticos, falsos, enfadados... Hacemos lo mismo con la palabra "adiós". Un adiós de despedida drástica, de "me quiero quedar contigo", coqueto, seco, de mamá, de nene... Buscamos las mil formas en que la palabra como "sí" o "no" puede ser dichas: un sí de seguridad, de timidez, falso, honesto, discreto...</p> <p>VARIANTE: Se puede utilizar todo tipo de palabras usuales. NOTA: El animador debe cambiar con rapidez las consignas para que el ejercicio sea ameno y energizante. Conviene que lo prepara con antelación.</p> <p>6.-SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS</p> <p>Es el típico juego de sillas musicales, pero no se elimina a las personas cuando se quita las sillas. Al final como es natural nos encontraremos que todos los participantes del juego están sentados como pueden en una sola silla. Es súper divertidísimo.</p>
--	--

FECHA	MARTES 12 JULIO	
TITULO	EL PLANETA DE LA BASURA	
<p style="text-align: center;">CONTENIDOS</p> <p style="text-align: center;">Y</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p>	<p style="text-align: center;">9.00 a 10.20</p>	<p>JUEGOS Y DEPORTES.</p> <p>http://www.fundacion-biodiversidad.es/minisites/2009/biodiver/para-ninos/juegos/reciclaje/reciclaje.htm</p> <p>Imprimir (DOC. WORD JUEGO RECICLAJE) los diferentes contenedores y los diferentes objetos, estos se distribuyen por el espacio y se da un tiempo para que sean encontrados y depositados correctamente en los diferentes contenedores. Se puede hacer por grupos tomando el tiempo que tardan en hacerlo bien.</p>
	<p style="text-align: center;">10.20 a 10.45</p>	<p>RECREO</p>
	<p style="text-align: center;">10.45 a 12.05</p>	<p>EDUCACION PLASTICA Y VISUAL</p> <p>ACTIVIDADES: Realizar un mural en papel continuo (estruza) donde se colocan los diferentes contenedores (dibujos del juego anterior) y de recortes de revistas, periódicos, dibujos, etc... vamos colocando cada uno de ellos en el contenedor correspondiente</p>
	<p style="text-align: center;">12.05 a 12.25</p>	<p>RECREO</p>
	<p style="text-align: center;">12.25 a 13.45</p>	<p>EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL.</p> <p>ACTIVIDADES: Realizamos diferentes coreografías para en días sucesivos ir completándolas con ropa, atrezzo y objetos musicales realizados con material de desecho que realizaremos en días posteriores.</p>

FECHA	MIÉRCOLES 13 JULIO	
TÍTULO	EL PLANETA DE LA BASURA	
<p style="text-align: center;">CONTENIDOS</p> <p style="text-align: center;">Y</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p>	<p>9.00 a 10.20</p>	<p>JUEGOS Y DEPORTES.</p> <p>ACTIVIDADES:</p> <p>YOGURES DE CARRERAS</p> <p>Organización:</p> <p>Se ata el hilo a uno de los soportes. Con la aguja se perfora el fondo del vasito de yogur y se pasa el hilo por el agujero. Luego, ese lado del hilo se ata al otro soporte de forma que el hilo quede bien tenso.</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dos soportes por jugador (podrán ser dos soportes cualesquiera entre los que se pueda tensar un hilo: sillas, árboles, rejas de ventanas enfrentadas, dos jugadores, dos clavos en paredes enfrentadas, los hilos de tender la ropa, etc). • Un hilo de pescar de unos 3-4 metros para cada jugador. • Un vasito de yogur vacío para cada jugador • Una aguja o clavo para perforar el vasito de yogur. <p>Juego:</p> <p>Podrán jugar tantos jugadores como hilos tengamos puestos. El juego consiste en echar carreras de caballos soplando sobre el vasito de yogur, el cual se desplaza sobre el hilo impulsado por los soplos de los jugadores.</p> <p>Es buena idea tener una madre que pueda decidir quien es el ganador de la carrera, de esa forma se evitan posibles altercados sobre el resultado final de la misma.</p> <p>Se podrá jugar por equipos o bien individualmente. Si es por equipos, podrá ser a carreras de relevos (alternando los componentes) o bien a puntos ganados en cada carrera (el que vence una carrera se anota un punto y gana el equipo que llega antes a una puntuación acordada al principio del juego)</p> <p>BOTON SILBANTE</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botones de abrigos, camisas, cuanto más grandes mejor y con al menos, dos agujeros. • 50 cm de hilo fuerte, lana o bramante y que se pueda meter por los agujeros de los botones.

		<p>Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasamos el hilo por dos agujeros del botón y anudamos por los extremos libres, de tal forma que el botón queda pillado. Si el botón tiene 4 agujeros, el hilo pasará por dos agujeros en diagonal y no por dos agujeros de la misma fila. • Cuando tengamos el hilo anudado, sujetamos el hilo entre los 2 dedos índices, quedando el botón entre medias del hilo. • El juego comienza dando vueltas al botón para que el hilo se retuerza un poco. Después tiraremos con ambos dedos índices hacia afuera, con lo que el hilo se retuerce mucho. Después volvemos a tirar de los dos extremos y el hilo se retuerce hacia el otro lado. Si repetimos estas acciones de forma seguida, el botón "silba" al girar. <p>Variantes :</p> <p>Este juego se puede confeccionar con discos de plástico de colores, con círculos de madera y hasta con círculos de cartón duro decorado de colores.</p>
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	<p>TUBOS ALUMINICOS</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 tubos de cartón de papel higiénico. • pegamento o fixo. • pelotas de papel de aluminio. • varios rotuladores de colores. <p>Organización:</p> <p>Se cortan los tubos de los rollos de papel higiénico a diferentes alturas y después se pegan unos a otros formando una fila como si fueran los tubos de un órgano de iglesia, pero con alturas dispares.</p> <p>Con los rotuladores se les pone un número a cada tubo, del 1 al 10, y esa será la puntuación que se conseguirá si se encesta en ese tubo.</p> <p>Las pelotas que se lanzan serán bolas de papel de aluminio del tamaño de pelotas de ping-pong.</p> <p>Juego:</p> <p>El juego se puede jugar individual o por equipos.</p> <p>Si es individual, cada jugador lanza 3 pelotas de papel de aluminio y su puntuación será la suma de los puntos conseguidos con las bolas encestandas en los tubos. Gana y recibe un aplauso del resto de jugadores el que más puntos consigue.</p>

Si el juego es colectivo, se lanzan, de forma alternativa, las bolas de un jugador de cada equipo. La puntuación de cada equipo será la suma de todos los puntos conseguidos por los componentes de ese equipo. Gana el equipo que más puntos consigue encestar.

EL TUBOLA



Tareas de construcción

Necesitaremos:

- Un rollo de cartón del papel higiénico.
- 50 cm. de hilo de palomar o cordón.
- Un folio de papel de aluminio.
- Un punzón o tijeras.

Hacemos un pequeño agujero a 2 cm. del borde y metemos el hilo. Lo anudamos para que no se salga. Tomamos unos 10 cm. del otro extremo y lo situamos sobre una de las puntas de la hoja de aluminio que vamos doblando sobre si misma de manera que "se coma" el hilo. Nos aseguramos que la bola se queda apretada y no se sale el hilo.

Sugerencias de decoración

- Pintar directamente sobre el rollo.
- Colorear una plantilla rectangular y luego pegarla sobre el rollo.

Precauciones

- Si hacemos el agujero demasiado cerca del borde, se rasgará.
- Si no doblamos bien el papel sobre el hilo, éste se saldrá y no podremos volver a utilizar el papel.

Ideas de trabajo

- Encestar con la derecha, la izquierda, con un ojo tapado, con los dos, sentado....
- Jugar con el Tubola de otro compañero.

	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	<p>EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL.</p> <p>ACTIVIDADES:</p> <p>ISLAS MUSICALES</p> <p>Organización:</p> <p>Primero se elige al jugador que hace de director del juego. A continuación se colocan varias hojas de papel de periódico o cajas de cartón en el suelo. Podrán tener formas diferentes: triángulo, círculo, rectángulo, etc. Los jugadores comienzan el juego fuera de las hojas de periódico, moviéndose al compás de la música o de las palmas que dá el director del juego.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tantas hojas de periódico, folios o cajas de cartón como jugadores hay. • Reproductor de música (opcional, pueden utilizarse palmadas siguiendo el ritmo de una canción que el director del juego canta mientras sus compañeros de juego se mueven entre las hojas). <p>Juego:</p> <p>Una vez colocadas las hojas de periódico, el director del juego recoge una hoja, de tal forma que algún jugador se queda sin lugar de refugio. Los jugadores se moverán por el espacio de juego mientras que el director del juego canta una cancioncilla de las utilizadas en otros juegos, o bien pone en funcionamiento el reproductor de música.</p> <p>En un momento dado, el director del juego para la música y es entonces cuando los jugadores deberán colocarse sobre las hojas de periódico. Queda eliminado el jugador que no tiene hoja donde subirse. A continuación se quita otra hoja de periódico y comienza de nuevo el juego. Así continuará hasta que sólo quede una hoja y un jugador a salvo sobre ella. Éste será el jugador que gana el juego y el director del siguiente juego.</p> <p>Variante:</p> <p>El director del juego intentará pillar a algún jugador que no esté subido a ninguna hoja. Los jugadores, para ponerse a salvo, podrán subirse varios en la misma hoja de periódico, pero no podrán tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo, porque el director del juego los puede pillar si lo hacen. Si algún jugador es pillado, pasa a ser el director del juego.</p> <p>El juego de la escoba.</p> <p>El juego de la escoba es uno de los habituales en todas las fiestas. Todas las parejas comienzan a bailar al son de la música. El animador da una escoba a una de ellas, la cual debe entregarla a otra, que tiene la obligación de cogerla. Esta la pasará a la más</p>

	<p>cercana y, así, sucesivamente. La pareja que tenga la escoba cuando pare la música, queda automáticamente eliminada. Cuando queden pocos concursantes, la tensión irá en aumento y los eliminados deberán formar círculo estrechando la pista de baile. Así mismo, está permitido animar y vitorear a las parejas supervivientes. El ritmo de la música escogida ha de ser animado, aunque, en ningún caso, frenético. Un chachachá rápido, por ejemplo, constituirá una buena elección.</p> <p>El baile de la patata.</p> <p>Otro divertimento diseñado para bailarines es el juego de la patata. Las parejas deben mantener una patata entre sus frentes mientras bailan al son de la música. La pareja que consiga mantener la patata en equilibrio durante más tiempo será la vencedora. Para evitar tentaciones, será necesario que sujeten sus manos a la espalda en el tiempo en que dura el baile.</p> <p>El baile de los globos.</p> <p>Si los invitados son vergonzosos y muestran reticencias a demostrar sus facultades danzarinas, puedes intentarlo haciendo uso de unos cuantos globos. Ata un globo con un cordel al tobillo de un miembro de cada una de las parejas. El juego consiste en estallar los globos de los demás mientras se baila al ritmo de la música. Los vencedores, por supuesto, son los últimos que conservan su globo intacto.</p> <p>Cambio de pareja.</p> <p>Con la ayuda de una escoba, se puede conseguir que los invitados se diviertan y se conozcan un poco mejor entre ellos. Los bailarines se disponen por parejas dejando a un participante libre, que portará una escoba. Cuando el participante desparejado golpee el suelo con ésta, todo el mundo deberá separarse y cambiar de compañero de baile. El poseedor de la escoba, por su parte, se la entrega a uno de ellos y, por tanto, escoge pareja. Evidentemente, es preceptivo que nadie se niegue a coger la escoba cuando se la ofrecen.</p>
--	--

FECHA	JUEVES 14 JULIO	
TITULO	EL PLANETA DE LA BASURA	
<p style="text-align: center;">CONTENIDOS</p> <p style="text-align: center;">Y</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p>	<p>9.00 a 10.20</p>	<p>JUEGOS Y DEPORTES.</p> <p>ACTIVIDADES:</p> <p>SUAVICESTO:</p> <p>Paso 1: Con ayuda del punzón y unas tijeras cortamos la botella por la mitad en sentido longitudinal. Podemos realizar varios modelos de corte que van a permitir recoger y lanzar la pelota o sólo recogerla.</p> <p>Paso 2: Recubrimos la zona cortada con cinta aislante para evitar posibles cortes.</p> <div data-bbox="620 651 1043 972" data-label="Image"> </div> <p>TRAGAAROS</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tijeras. - Cinta de empaquetar. - Rotuladores o pintura. - Caja grande de cartón (televisor, lavadora, etc.). - Varios cartones. - Tubos de cartón procedentes de rollos de papel de aluminio, etc. - Cinta de empaquetar <p>Paso 1: Pintamos los tubos de cartón. También podemos forrarlos con cinta aislante de colores.</p> <p>Paso 2: Adherimos los tubos de cartón a la caja con la cinta de empaquetar. Para dar diferentes posiciones a los tubos los cortamos en ángulos diferentes.</p> <p>Paso 3: Recortamos varios discos de cartón, los pintamos y los forramos con cinta de embalar para darles mayor consistencia.</p> <div data-bbox="844 1556 1206 1827" data-label="Image"> </div> <p>discos de cartón, los cinta de embalar para</p>
	<p>10.20 a 10.45</p>	<p>RECREO</p>

EDUCACION PLASTICA Y VISUAL.

¡¡ PEDIREMOS EL MATERIAL NECESARIO PARA ESTE TALLER A LOS NIÑOS, CON SUFICIENTE TIEMPO DE ANTELACION!!

ACTIVIDADES.

Manualidad muy sencilla, apta para todas las edades....

Las bandejas del supermercado, donde suele ir la carne, el fiambre, la fruta... además de ocupar muchísimo espacio son muy contaminantes por eso siempre es mejor comprar los alimentos sin este tipo de envases... aun así muchas veces es inevitable....

Pues una forma de Re-Utilizarlas es haciendo marcos... una opción en la plastilina y la cola, muy sencillo, que mancha poco y que quedan muy chulos....

Aquí dejo algunos ejemplos....



10.45
a
12.05

Se pueden utilizar otros materiales... como papel pegado tipo collage, temperas o pinturas de bote, otros residuos pegados....

Y para terminar el marco se pega un trocito de cordón por detrás si es para colgar en la pared, o un poco del poliespan sobrante de la bandeja si lo queremos en una estantería o mueble.

RECICLAJE DE LATAS

Todos seguramente tenemos muchas latas sin uso en nuestras casas, por eso les vamos a recomendar una manera de utilizarlas y hasta incluso utilizarlas para hacer un regalo. Lo único que tiene que hacer es desprender totalmente la tapa y pulir los bordes para no lastimarse. Esto a su vez ayuda al medio ambiente ya que se trata nada más ni nada menos que de reciclaje de latas, transformándolas en hermosas latas decoradas que se pueden usar como portalápices, una caja para guardar algo o simplemente use su imaginación.



12.05
a
12.25

RECREO

TRAGABOLAS

Material:

- Tijeras.
- Cinta de empaquetar.
- Caja grande de cartón (televisor, lavadora, etc.).
- Papeles de revistas o periódicos.
- Rotuladores o pintura.

Paso 1: A partir de la caja de cartón grande, se abren agujeros de diferentes tamaños y formas (cuadrada, triangular, rectangular, etc.).

Paso 2: Con un rotulador pintamos en la caja los puntos del 1 al 10 que le damos a cada agujero en función de la dificultad de introducir la pelota y de la situación más o menos centrada en la caja.

12.25
a
13.45

Paso 3: Con papeles de revistas y periódicos construimos bolas de diferentes tamaños.

Paso 4: Con la cinta de embalar recubrimos las bolas de papel para darle mayor peso y consistencia.



VISITAR LA SIGUIENTE WEB:

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/concurso2005/48/indice.htm

FECHA	VIERNES 15 JULIO	
TITULO	EL PLANETA DE LA BASURA	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. ACTIVIDADES: JUEGOS DE AGUA
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL. ACTIVIDADES: JUEGOS DE AGUA
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. ACTIVIDADES: JUEGOS DE AGUA

JUEGOS DE AGUA.

1. CARRERAS DE BOLSAS DE AGUA.

ORGANIZACIÓN

Los jugadores se disponen en dos equipos formando filas. Al primero de cada fila se le entregan dos bolsas llenas de agua y cerradas por la boca. En ellas se practican con una aguja 3 agujeros.

El primer jugador lleva las bolsas hasta una referencia, vuelve y entrega el “testigo” al siguiente jugador. Se trata de conservar la mayor cantidad posible de agua en las bolsas al final del relevo.

MATERIAL: BOLSAS DE PLÁSTICO ALARGADAS PARA QUE PUEDAN CERRARSE CON UN NUDO. LAS BOLSAS DEBERÁN ESTAR PREPARADAS ANTES DE COMENZAR EL RELEVO.

En los momentos previos a la salida, una persona por grupo que haga los agujeros y otras dos personas que comprueben que siempre existan bolsas llenas de agua.

2. TRANSPORTAR UN CUBO DE AGUA SOBRE LA CABEZA

ORGANIZACIÓN

Los jugadores se disponen en dos equipos, formando filas. Al primero se le entrega un cubo de playa lleno de agua. El primer jugador lleva el cubo hasta una referencia, vuelve y entrega el testigo al siguiente corredor.

Se trata de conservar la mayor cantidad posible de agua en el cubo al final del relevo.

MATERIAL

4 O 5 VASOS DE PLÁSTICO GRANDES.

MEDIDOR

3. TRANSPORTAR UN CUBO LLENO DE AGUA SUPERANDO ALGÚN OBSTÁCULO

ORGANIZACIÓN.

Los jugadores se distribuyen en dos equipos formando filas. En el recorrido se colocan bancos suecos, dispuestos en sentido longitudinal. Los jugadores de cada equipo, con un cubo lleno de agua en cada mano, deben realizar el recorrido, subiendo, caminando por el banco y bajando del mismo a la ida y a la vuelta.

MATERIAL

4 o 5 vasos de plástico grandes.

4. RELEVO DEL CANGREJO

ORGANIZACIÓN

Los jugadores se distribuyen en dos equipos formando filas. Los componentes de cada equipo deben estar sentados uno detrás de otro, con las piernas extendidas a ambos lados del compañero de delante. Se trata de pasar un cubo lleno de agua de delante hacia atrás, por encima de la cabeza, hasta que llegue al último jugador. Este, deberá ponerse de pie con el cubo en la mano y colocarse, sentado, en la primera posición. Así repitiendo la operación, los grupos irán avanzando hasta alcanzar la línea de meta, situada a 5 o 6 metros de la salida

MATERIAL

4 o 5 cubos de playa

5. LLENAR CUBOS A SORBOS

ORGANIZACIÓN

Los jugadores se disponen en dos equipos. Se trata de que los jugadores de un equipo intenten llenar un recipiente, colocado a unos 10 metros de la línea de salida, con el agua que transporten en la boca. Los componentes del otro equipo intentarán hacerles reír, distraerlos... siempre sin que exista contacto físico.

MATERIAL

Botellas de plástico cubos para medir

FECHA	LUNES 18 JULIO	
TITULO	EL PLANETA MULTICULTURAL	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. ACTIVIDADES: JUEGOS DE AFRICA (Elegir entre los existentes, mirar los ejemplos colocados más adelante) http://www.joves.org/juegos/jocs.html
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL TALLER MÁSCARAS AFRICANAS
	12.05 a	RECREO

	12.25	
	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. ACTIVIDADES: Taller de danzas y bailes africanos

TALLER DE MASCARAS AFRICANAS

Pasos

1. Hacer 8 ó 8 agujeros en la parte superior del plato
2. Dibujar y recortar un par de agujeros para los ojos.
3. Con unas tiras de papel de periódico forma con ellos una forma de la nariz y la boca.
4. Utiliza pegamento blanco para colocar la nariz y la boca.
5. Deja secar el pegamento durante unos minutos.



6. Pinta tu máscara con pintura marrón.

7. Decórala con pintura blanca, recuerda que los puntos blancos y las rayas son elementos comunes en las máscaras africanas.



8. Corta 4 limpiadores de pipa en la mitad y coloque cada pieza a un agujero en la máscara.



10. La máscara **está** acabada.



JUEGOS DEL MUNDO GAMES OF THE WORLD



NOMBRE DEL JUEGO

TIERRA Y MAR

PAIS DE PROCEDENCIA

ÁFRICA

MATERIAL

Una tiza o palo

DESARROLLO DEL JUEGO

Pueden participar en este juego, tantos jugadores como se desee.

Todos los jugadores se colocarán en fila, y paralelamente a ellos, con una tiza o palo se marcará una línea en el suelo.

Se entenderá que un lado de la línea es el mar y el otro la tierra.

El monitor, irá gritando: "tierra", "mar", "tierra", "mar", etc. Entonces, los jugadores deberán saltar de un lado al otro de la línea, según vaya dictando el encargado en decirlo.

El jugador que cometa tres fallos, quedará eliminado.

JUEGOS DEL MUNDO GAMES OF THE WORLD



NOMBRE DEL JUEGO

LA PULGA

PAIS DE PROCEDENCIA

ÁFRICA

MATERIAL

Cuatro fichas del mismo color por cada jugador y una ficha más grande. Un cubo o cualquier recipiente parecido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Pueden jugar a este juego, todos los participantes que se desee.

En el centro de una mesa, se colocará el cubo, y a su alrededor se colocarán los jugadores.

Desde una distancia igual para todos, los jugadores deberán colocar sus fichas, y por turno, tratar de meterlas en el cubo, presionándolas y haciéndolas saltar con el borde de la ficha mayor.

Ganará aquel jugador que antes meta sus cuatro fichas en el recipiente.

JUEGOS DEL MUNDO GAMES OF THE WORLD



NOMBRE DEL JUEGO

ERAM SAM SAM

PAIS DE PROCEDENCIA

ÁFRICA

MATERIAL

Sólo los propios jugadores

DESARROLLO DEL JUEGO

A este juego pueden jugar tantos participantes como se desee.

Todos los jugadores, menos uno, se agruparán formando un círculo. El jugador restante, se colocará en el centro de éste.

El jugador que se encuentra dentro del corro, cantará una canción y los jugadores que forman el círculo irán corriendo al ritmo de esa canción.

Cuando el jugador que está en el centro acabe la canción, los demás jugadores deberán deshacer el corro y agruparse según el número que haya dicho el primero. Por ejemplo, si el jugador que se encuentra en el centro dice: "grupos de siete", entonces al acabar la canción, el resto de participantes tendrán que formar grupos de siete personas.


Los jugadores que no se puedan agrupar, quedan excluidos del juego.

La canción que se canta en este juego, es la siguiente: "Eram sam sam, eram sam sam, culi culi culi culi culi ram sam sam".

EJEMPLOS:

FECHA	MARTES 19 JULIO	
TITULO	EL PLANETA MULTICULTURAL	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. ACTIVIDADES: JUEGOS DE AMERICA http://www.joves.org/juegos/jocs.html
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL. ACTIVIDADES: Concurso de Graffitis. En papel continuo con pintura de dedos o rotuladores
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	ACTIVIDADES: El RAP de la Escuela de Verano. Crea una canción de Rap como himno de la escuela de verano, junto a una coreografía.

EJEMPLOS:



JUEGOS DEL MUNDO

GAMES OF THE WORLD

NOMBRE DEL JUEGO
BUSCAR PAREJA

PAIS DE PROCEDENCIA
ASIA

MATERIAL
SÓLO LOS PROPIOS JUGADORES

DESARROLLO DEL JUEGO

En este juego pueden participar no más de 21 jugadores, y siempre tienen que ser en número impar.

Los jugadores se aparejarán en dos círculos, uno de ellos en la parte exterior formado por chicos, y otro en la parte interior formado por chicas, colocándose de manera que cada chico tenga en frente a su chica.

El chico que no tenga pareja, se colocará en el centro de los dos círculos. Entonces guñará el ojo a alguna de las chicas sin que su pareja se dé cuenta.

Cuando una chica vea que le han guñado el ojo, correrá hacia el jugador del centro. Si su pareja entonces se da cuenta y reacciona, la tocará con la mano y así impedirá que la chica se marche.

Pero si la chica se escabulle y llega al centro junto al jugador que paraba, figurará que ha cambiado de pareja. Así, el jugador que estaba en el centro, pasa a ocupar con su nueva pareja, parte del círculo, y el jugador que se ha quedado sin la pareja, pasará al centro del círculo.

JUEGOS DEL MUNDO
GAMES OF THE WORLD

NOMBRE DEL JUEGO
TLACHTLI

PAIS DE PROCEDENCIA
MÉXICO

MATERIAL
Una pelota de fútbol

DESARROLLO DEL JUEGO


Delimitar una cancha plana en un parque o campo, de 45 x 18 metros.
Dividir la cancha en dos mitades por medio de una línea transversal central, y cada mitad en dos zonas, central y zaguera.
Formar dos equipos, de diez jugadores cada uno, y despliéguese por sus respectivas zonas central y zaguera.
Los jugadores centrales ponen en juego la pelota, lanzándola al aire.
Solo se puede impulsar la pelota con movimientos de hombros, caderas, espalda o rodillas. La pelota ha de ir de jugador en jugador sin que toque el suelo.
A la pelota no se le pueden dar patadas o golpearla con otro objeto.
El equipo que logre hacer llegar la pelota desde la línea central hasta el límite de su propia zaga, gana 5 puntos.
Gana el equipo que consiga antes 25 puntos.

FECHA	MIÉRCOLES 20 JULIO	
TITULO	EL PLANETA MULTICULTURAL	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. ACTIVIDADES: JUEGOS DE EUROPA http://www.joves.org/juegos/jocs.html
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL ACTIVIDADES: TALLER DE CAMISETAS TINTADAS EDUCACION PLASTICA Y VISUAL ACTIVIDADES: Taller de camisetas tintadas. Materiales: Camiseta blanca de algodón, tinte, agua, barreños, palos, periódicos, cuerda de pita, sal. Desarrollo: en el barreño echamos agua y el tinte del color que queramos, el agua no puede estar muy fría, después tenemos que remover con el palo y echarle sal. En las camisetas tenemos que hacer nudos o retorcer con cuerda de pita. Introducir en los baños de 20-30 minutos. Al sacar la camiseta hay que quitarles los nudos y las cuerdas y tenemos que tenderla para que se seque y al momento vemos el resultado de nuestro taller.

12.05 a 12.25	RECREO
12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. ACTIVIDADES: JUEGOS VARIOS O COMPLETAR ALGUNA ACTIVIDAD INCOMPLETA

EJEMPLOS:

JUEGOS DEL MUNDO
GAMES OF THE WORLD



NOMBRE DEL JUEGO
PELELE

PAIS DE PROCEDENCIA
ESPAÑA


MATERIAL
Un muñeco (mejor si es de trapo)
Una manta o sábana grande

DESARROLLO DEL JUEGO

Se extiende la manta o sábana en el suelo. En el centro, se coloca al muñeco (pelele). Cuatro jugadores, cogen la manta o sábana por cada una de las cuatro puntas o esquinas. El juego consiste en lanzar, con la sábana, al muñeco lo más alto posible, repetidamente. En algunos lugares, este juego suele ir acompañado de canciones populares.

UTILIZAREMOS BOLSA DE BASURA GRANDE Y OTRO OBJETO QUE LANZAR

JUEGOS DEL MUNDO
GAMES OF THE WORLD



NOMBRE DEL JUEGO
EL DIRECTOR DE ORQUESTA

PAIS DE PROCEDENCIA
EUROPA


MATERIAL
Sólo los propios jugadores

DESARROLLO DEL JUEGO

Pueden jugar a este juego, todos los participantes que lo deseen. Todos los jugadores, menos uno, se sentarán en el suelo formando un círculo. El jugador que no forma parte del círculo, debe alejarse de los otros participantes, el espacio suficiente para que no oiga lo que éstos hablen. Los jugadores que forman el círculo, deberán elegir entre ellos, un jugador que haga el papel de director de orquesta. Éste, al ritmo de una canción, deberá hacer gestos como si tocara diferentes instrumentos, que irá variando sucesivamente. Los otros jugadores, lo observarán disimuladamente e imitarán sus gestos, variando de instrumento cuando lo haga el director de orquesta. En este momento, el jugador que estaba apartado, se colocará en el centro del círculo y tendrá que adivinar quién es el director de orquesta. Si acierta, el que hacía de director será el que se separe del grupo en la próxima partida.

FECHA	JUEVES 21 JULIO	
TITULO	EL PLANETA MULTICULTURAL	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. ACTIVIDADES: JUEGOS DE ASIA http://www.joves.org/juegos/jocs.html
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL ACTIVIDADES: El Barrilete o La Cometa También el barrilete es uno de los juegos muy antiguos. Este juego se atribuye al General Chino Han Sin, que lo inventó alrededor de 200 años antes de Cristo, para dar aviso de la llegada de refuerzos a una plaza sitiada. En China es muy propio de los adultos hacer barriletes o cometas de diseño muy elaborado, con formas de dragones, peces, pájaros, pueden estar realizadas con papel de colores, papel de seda o con seda, y su armazón está elaborado con cañas partidas verticalmente.
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. ACTIVIDADES:

EJEMPLOS:



JUEGOS DEL MUNDO

GAMES OF THE WORLD

NOMBRE DEL JUEGO

A PANCAKE IS BURNING

PAIS DE PROCEDENCIA

GRODNO, BIELORRUSIA

MATERIAL

Tiza

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores trazan un círculo en el suelo y están dentro (el número de jugadores es ilimitado). El que la queda está a unos 3-4 m. de distancia del círculo. Empieza el juego diciendo "¡El pancake (*) se quemal". Los jugadores salen corriendo del círculo pero sin ir demasiado lejos y vuelven a él. En este momento el que la queda aprovechará para tocar a alguien. El que sea tocado la quedará mientras el primero se unirá al grupo del resto de jugadores.

JUEGOS DEL MUNDO GAMES OF THE WORLD



NOMBRE DEL JUEGO

EL TUNEL

PAIS DE PROCEDENCIA

ASIA

MATERIAL

Sólo los propios jugadores

DESARROLLO DEL JUEGO

Se formarán dos equipos, de al menos cuatro jugadores cada uno de ellos.

Se delimitará en el terreno de juego dos líneas. Una será la salida, y la otra la meta.

Se formarán dos filas (una por cada equipo), colocándose los jugadores uno detrás de otro, a una distancia de unos 40 cm y con las piernas bien abiertas.

A la señal de salida, el último de cada fila deberá pasar por debajo de las piernas de todos los jugadores de su equipo, hasta colocarse el primero de la fila, también con las piernas bien abiertas.

Así la fila irá avanzando poco a poco. Ganará el equipo que antes llegue a la línea de meta.

BARRILETE O COMETA

Esta es una de las cometas más fáciles de hacer que existen. Es genial para talleres con niños pequeños. Se les da una hoja en blanco ya marcada, la pintan, grapadora, hilo y ¡a volar!

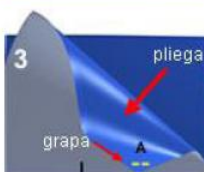
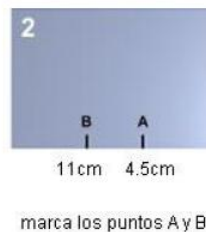
- 1 pc hoja de papel A3 (42x27.5 cm)
- 5 m hilo de coser
- pinturas de colores (ceras, rotuladores)
- grapadora, punzón



vista inferior del abejerro, una de las mejores cometas para talleres

Construcción


1. Dobla la hoja por la mitad.
2. Marca los puntos A y B
3. Pliega las esquinas superiores sobre el punto A y grápalo. NO APLASTES EL DOBLEZ
4. Haz un agujero en B (puedes reforzarlo antes)
5. Ata el hilo de coser en B



detalle de la parte de la nariz. Este modelo tiene varios agujeros para hacer pruebas

FECHA	VIERNES 22 JULIO	
TITULO	EL PLANETA MULTICULTURAL	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. ACTIVIDADES: JUEGOS DE OCEANIA http://www.joves.org/juegos/jocs.html
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL Pinturas aborígenes de punto
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. ACTIVIDADES: http://danzasdelmundo.wordpress.com/

EJEMPLOS:



JUEGOS DEL MUNDO

GAMES OF THE WORLD

NOMBRE DEL JUEGO

SIGUE A LA MADRE

PAIS DE PROCEDENCIA

NUEVA ZELANDIA

MATERIAL

Sólo disponer de un lugar amplio. El mejor sitio para jugar a este juego es el campo o una plaza bien amplia.

DESARROLLO DEL JUEGO

Tiene que haber un número de jugadores, no inferior a tres.
Entre todos los participantes, eligen a uno de ellos, que irá en cabeza, al que se le llamará "madre".
Una vez escogido el jugador que hará de "madre", el resto de jugadores se pondrá en fila india, detrás de él.
La "madre", saldrá corriendo en cualquier dirección. Los demás jugadores deberán seguirle.
La "madre", tendrá que sorprender a sus seguidores. Puede ir a la pata coja, con un brazo en alto, saltar, etc.
Todos los jugadores, deberán imitar a la madre.
El jugador que falle en imitar a la madre, será eliminado del juego.
Ganará el jugador sobreviviente, que será la nueva "madre" y tendrá que superar a la "madre" anterior.

“Hong-Lui-Ten” (rojo, amarillo y verde). Un jugador se la queda y trata de capturar al resto. El color de semáforo (voz del docente o pañuelos de color) condicionará el tipo de desplazamiento de cada uno.

VERDE AMARILLO ROJO

PERSEGUIDOR Correr Pata coja Puede dar tres pasos

PERSEGUIDOS Correr Pata coja No se pueden mover

“Ciervos y lobos”. Se trata de un juego de persecución similar al “Cara y cruz”. Se colocan dos equipos en hileras enfrentadas. Cada equipo tendrá asignado un número (1 y 2). El docente podrá decir “Ciervos y lobos”, en este caso los ciervos persiguen a los lobos; o “lobos y ciervos”, siendo los primeros (lobos) los encargados de capturar.

Además se incluyen restricciones motrices para lobos (se mueven tocando el suelo con una mano y su espalda con la otra) y ciervos (se desplazan en cuadrupedia).

“Carrera de tornillos”. Utilizando los mismos equipos que el anterior juego, se entrelazan las manos y se “enrollan” en espiral formando un círculo. Cuando los equipos estén en situación comienza una carrera entre ambos.

“Wok Tali Wok”. Se delimitan en el terreno tres grandes círculos. Toda la clase se ubica en el interior de un gran círculo, excepto uno que la queda. Cuando cada participante estime podrá pasar al siguiente círculo mientras el capturador va pillando (los capturados ayudan a pillar). Cuando sólo quede una persona en el círculo se le realizará un conteo para que lo abandone.

“Alas lama”. Cada jugador tiene en su poder un aro que debe colocar en el lugar de la pista que elija. A su aro tendrá que llevar tres pelotas (una en cada trayecto), que podrá coger del círculo central, donde se encontrarán todas en principio, o del aro de cualquier persona que no se encuentre en él.

Si una persona está en su aro y recibe el golpeo de una “pelota comodín” (de goma-espuma) debe dirigirse un lugar predeterminado para volver después a su aro.

“Kebele”. Por parejas. Uno lanza el balón verticalmente (lo más alto posible) y el otro tiene que tratar de interceptarlo (con otro balón) antes de que caiga al suelo.

“Yalltjihutu”. Por parejas. Se delimita un espacio circular de aproximadamente dos metros y se coloca una pelota en su interior. Ésta tiene que ser pisada por una persona que se encuentra en el interior del círculo, con los ojos cerrados y siguiendo las indicaciones verbales de su compañero o compañera.

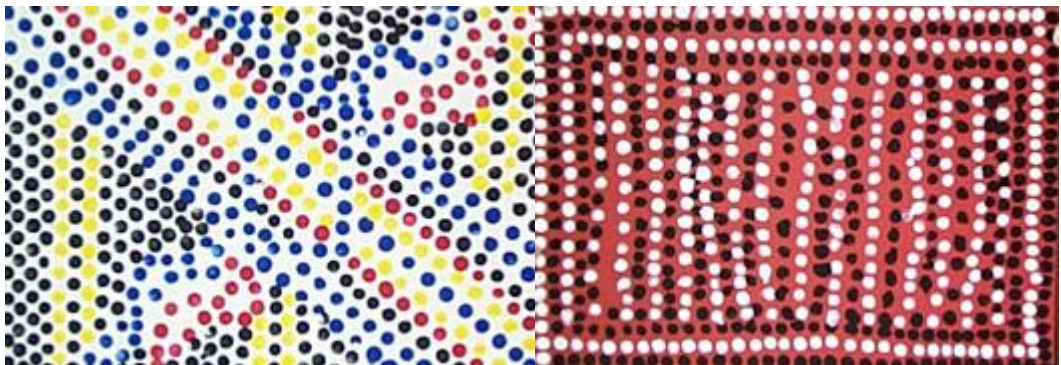
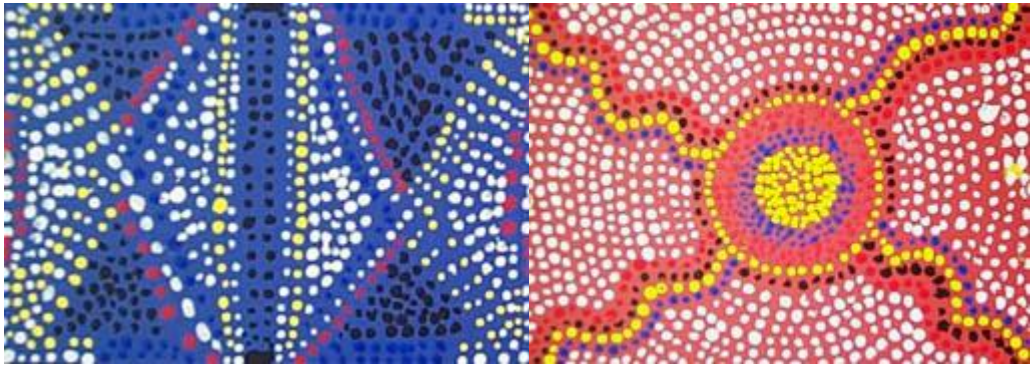
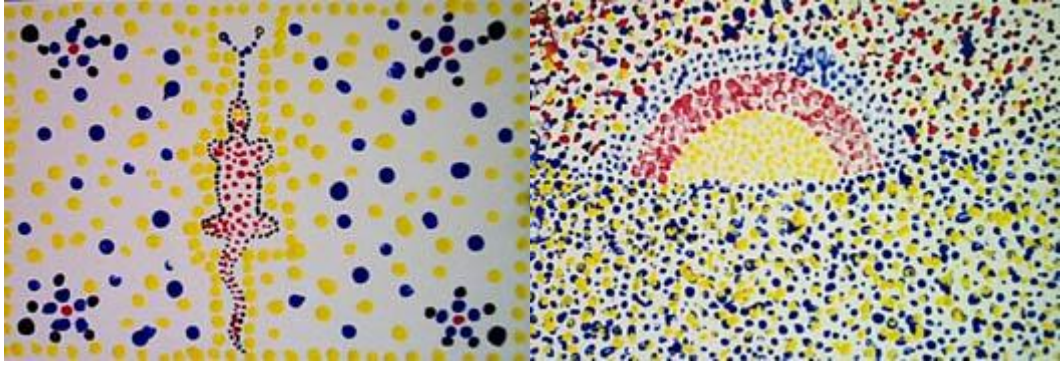
PINTURAS ABORÍGENES DE PUNTO

Después de mirar los aborígenes "punto" pinturas, los estudiantes de los grados 5 a 7 crearon su propio punto-pinturas de estilo. Algunas pinturas representan la vida personal o evento "mapas", similar al trabajo que vio cuando visitó la Kluge-Ruhe aborígenes Colección de Arte a principios de nuestro estudio de Australia. Otros estudiantes optaron por hacer diseños de representación, y un poco de experimentación disfrutado con patrones diferentes.

Estas pinturas fueron creadas por sumergir el extremo del mango de un pincel en la pintura al temple y, a continuación se puntean en paspartú.

NOSOTROS UTILIZAREMOS FOLIOS Y ROTULADORES PARA REALIZAR ESTOS U OTROS MODELOS QUE SE VAYAN OCURRIENDO A LOS NIÑ@S.

¡¡ SIRVAN ESTOS COMO MODELOS!!



FECHA	LUNES 25 JULIO	
TITULO	EL PLANETA IDEAL	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. JUEGOS DE AGUA
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL: JUEGOS DE AGUA
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. JUEGOS DE AGUA

JUEGOS DE AGUA.

1. CARRERAS DE BOLSAS DE AGUA.

ORGANIZACIÓN

Los jugadores se disponen en dos equipos formando filas. Al primero de cada fila se le entregan dos bolsas llenas de agua y cerradas por la boca. En ellas se practican con una aguja 3 agujeros.

El primer jugador lleva las bolsas hasta una referencia, vuelve y entrega el “testigo” al siguiente jugador. Se trata de conservar la mayor cantidad posible de agua en las bolsas al final del relevo.

MATERIAL: BOLSAS DE PLÁSTICO ALARGADAS PARA QUE PUEDAN CERRARSE CON UN NUDO. LAS BOLSAS DEBERÁN ESTAR PREPARADAS ANTES DE COMENZAR EL RELEVO.

En los momentos previos a la salida, una persona por grupo que haga los agujeros y otras dos personas que comprueben que siempre existan bolsas llenas de agua.

2. TRANSPORTAR UN CUBO DE AGUA SOBRE LA CABEZA

ORGANIZACIÓN

LOS JUGADORES SE DISPONEN EN DOS EQUIPOS, FORMANDO FILAS. AL PRIMERO SE LE ENTREGA UN CUBO DE PLAYA LLENO DE AGUA. EL PRIMER JUGADOR LLEVA EL CUBO HASTA UNA REFERENCIA, VUELVE Y ENTREGA EL TESTIGO AL SIGUIENTE CORREDOR. SE TRATA DE CONSERVAR LA MAYOR CANTIDAD POSIBLE DE AGUA EN EL CUBO AL FINAL DEL RELEVO.

MATERIAL

4 O 5 VASOS DE PLÁSTICO GRANDES.

MEDIDOR

3. TRANSPORTAR UN CUBO LLENO DE AGUA SUPERANDO ALGÚN OBSTÁCULO

ORGANIZACIÓN.

Los jugadores se distribuyen en dos equipos formando filas. En el recorrido se colocan bancos suecos, dispuestos en sentido longitudinal. Los jugadores de cada equipo, con un cubo lleno de agua en cada mano, deben realizar el recorrido, subiendo, caminando por el banco y bajando del mismo a la ida y a la vuelta.

MATERIAL

4 o 5 vasos de plástico grandes.

4. RELEVO DEL CANGREJO

ORGANIZACIÓN

Los jugadores se distribuyen en dos equipos formando filas. Los componentes de cada equipo deben estar sentados uno detrás de otro, con las piernas extendidas a ambos lados del compañero de delante. Se trata de pasar un cubo lleno de agua de delante hacia atrás, por encima de la cabeza, hasta que llegue al último jugador. Este, deberá ponerse de pie con el cubo en la mano y colocarse, sentado, en la primera posición. Así repitiendo la operación, los grupos irán avanzando hasta alcanzar la línea de meta, situada a 5 o 6 metros de la salida

MATERIAL

4 o 5 cubos de playa

5. LLENAR CUBOS A SORBOS

ORGANIZACIÓN

Los jugadores se disponen en dos equipos. Se trata de que los jugadores de un equipo intenten llenar un recipiente, colocado a unos 10 metros de la línea de salida, con el agua que transporten en la boca. Los componentes del otro equipo intentarán hacerles reír, distraerlos... siempre sin que exista contacto físico.

MATERIAL

Botellas de plástico cubos para medir

FECHA	MARTES 26 JULIO	
TITULO	EL PLANETA IDEAL EDUCAR EN LA SALUD	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. ACTIVIDADES: EDUCAR EN LA SALUD
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL ACTIVIDADES: EDUCAR EN LA SALUD
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. ACTIVIDADES: Preparación Fiesta Final

JUEGOS PARA EDUCAR EN LA SALUD:

JUEGO 1 DIBUJO DE UN ESTORNUDO

OBJETIVO: Crear hábitos saludables.

MATERIALES: Pizarra y tizas.

ESPACIO: Aula o clase.

ACTIVIDADES PREVIAS: Al llegar la estación de los resfriados daremos una explicación a los niños: “dentro de la tos y del estornudo, viven unos gérmenes que están muy ansiosos por salir al exterior y atacan a otras personas. A veces pueden atacar a otros compañeros”.

Cada vez que tosáis o estornudéis os teneis que acordar de cubriros la boca con un pañuelo o con la mano.

DESARROLLO: Uno de los compañeros tose o estornuda y los demás hacen el dibujo que ellos crean que puede representar.

EVALUACIÓN: Se evaluará si en el transcurso del curso aprenden a taparse la boca al estornudar o toser.

JUEGO 2 LA HORA DE LA COMIDA

OBJETIVOS: Desarrollar el lenguaje y el hábito de una alimentación sana.

MATERIALES: Láminas de platos montados sobre cartulina y un plato de plástico para cada niño.

ESPACIO: Clase o salón.

ACTIVIDADES PREVIAS: Comentar a los niños que una dieta debe ser sana y completa.

DESARROLLO: Se le da a cada niño un plato y el educador expone cada plato preparado, en el que se pone una frase, ej: “ esto es una paella” y deben de expresar lo que es, uno por uno. Luego deben coger láminas hasta formar una dieta.

EVALUACIÓN: Se evaluará que cada niño sepa escoger alimentos adecuados para tener una dieta sana y equilibrada.

JUEGO 3 ME LO COMO, NO ME LO COMO

OBJETIVOS: Reconocer productos beneficiosos y perjudiciales para la salud.

MATERIALES: Productos que los niños lleven para el recreo.

ESPACIO: Clase.

DESARROLLO: Salen los niños de uno en uno, meten la mano en un saco, y mediante mímica tienen que expresar que es, y los demás deben acertarlo y decir si es sano o perjudicial para la salud.

¿QUÉ SE EVALÚA?:

- Educación del consumidor.
- El diálogo.
- El consejo.

- La descripción.
- La expresión.

EVALUACIÓN: Separación correcta de los materiales.

JUEGO 4 ¿QUÉ PRODUCEN?

OBJETIVOS: Conocer las características de los animales y de los productos que producen.

MATERIALES:

- Lápices.
- Fichas.
- Colores.

ESPACIO: Patio, clase o granja.

DESARROLLO: Se dibujan animales, y cada niño escoge un animal. Mediante la mímica lo describe, y una vez acertado por los demás niños se debe adivinar qué alimento producen y si es beneficioso para la salud.

QUE SE TRABAJA:

- Vocabulario.
- Relación.
- Descripción.
- Expresión.

EVALUACIÓN: Que el niño reconozca los animales que se les muestran así como el alimento que producen.

JUEGO 5 ¿QUÉ ME PASA?

OBJETIVOS: Adquirir hábitos de salud.

MATERIALES: Útiles de médicos.

ESPACIO: Aula o Clase.

DESARROLLO: Jugar a los papás y mamás, el nene ha comido muchas golosinas y tiene que ir al médico. El médico lo reconoce nombrando las partes del cuerpo y lo diagnostica.

QUÉ SE TRABAJA:

- Conocimiento de las partes del cuerpo.
- Expresión.
- Vocabulario.

JUEGO 6 PREGUNTAS Y RESPUESTAS:

OBJETIVOS:

- Conocer los hábitos de higiene y los utensilios.

- Conocer útiles para cuando estamos malitos.

MATERIALES: Materiales de casa relacionados con la higiene y la salud.

ESPACIO: Clase.

DESARROLLO: Cada niño expresa a los demás lo que ha traído de su casa y explica para qué sirve y si lo utiliza frecuentemente.

¿QUÉ SE TRABAJA?:

- Expresión.
- Vocabulario.
- Relación.

JUEGO 7 DESPERTAR

OBJETIVOS: Observar los hábitos de higiene.

MATERIALES: ninguno.

ESPACIO: Clase.

DESARROLLO: En asamblea, los niños nos dirán lo que ha hecho, desde que se han levantado hasta que han llegado a la escuela.

¿QUÉ SE TRABAJA?: Corregir los defectos de los hábitos de higiene.

EVALUACIÓN: Se evaluará el correcto desarrollo de los hábitos de higiene.

FECHA	MIÉRCOLES 27 JULIO	
TÍTULO	EL PLANETA IDEAL EDUCACION PARA LA PAZ	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. ACTIVIDADES: EDUCACION PARA LA PAZ
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL: ACTIVIDADES: EDUCACION PARA LA PAZ
	12.05 a 12.25	RECREO

	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. ACTIVIDADES: Preparación Fiesta Final
--	------------------	--

ACTIVIDADES: EDUCACION PARA LA PAZ

ACTIVIDAD 1:

Narraciones de cuentos que reflejen situaciones pacíficas.

CUENTO

Había una vez un mundo que contaba con habitantes muy singulares.

La mitad de su población consistía en gigantes, la otra mitad era de enanos.

Durante muchísimos siglos, ambos pueblos habían vivido en armonía y crecido juntos muy prósperamente. Nada hacía pensar que algún día, esa excelente relación que ellos habían logrado crear y mantener, se cortaría abruptamente. Pero ese inesperado día, llegó finalmente cuando comenzaron a escasear los recursos naturales del planeta que habitaban.

Entonces aplicaron varias medidas para paliar esa crítica situación: racionalizar el agua, incentivaron el cultivo en tierras ociosas, repartieron equitativamente los alimentos, reciclaron desperdicios, etc....

Pero a pesar de todos los esfuerzos no se logró revertir la crisis.

Los enanos se reunieron en una asamblea y llegaron a la conclusión de que el origen del mal que estaban viviendo no se debía a la sobrepoblación, sino a los gigantes, que al ser muchos más grandes, consumían también muchos más recursos que ellos: más cantidad de agua, de alimentos, de combustibles, de espacio...

“Los enanos somos más chiquitos y por lo tanto, también más prácticos” era la conclusión a la que habían llegado, y por lo tanto, siguiendo con ese razonamiento, decidieron que la única manera de salvar el mundo era eliminando a todos los gigantes e inmediatamente y sin dudar, les declararon la guerra.

Los gigantes, heridos en su orgullo por haber sido acusados del mal que aquejaba al planeta, salieron igualmente de presurosos a buscar sus armas.

E inevitablemente, la guerra estalló.

El conflicto se extendió durante varias décadas, hasta que la gente de ambos bandos, cansada de tanto sufrimiento, decidieron firmar la paz.

Debido a las bajas que ocasionó el conflicto, solo sobrevivieron el 20% de los gigantes y el 20% de los enanos. Y se dieron cuenta de que ahora los alimentos, el agua, el combustible, el espacio y el resto de los recursos alcanzaban y hasta sobaban para la cantidad de gente que por el momento habitaba el planeta. Y una vez alcanzada la paz, los pueblos de los gigantes y de los enanos, volvieron a tratarse nuevamente de manera amistosa, cordial y confiada.

¿Cómo? ¿No es que la guerra es una atrocidad inhumana, absurda e inútil?

Seguramente que lo es.

Pero en este caso, el planeta logró de este modo mantener su equilibrio ecológico.

¿FIN?

ACTIVIDAD 2:

Se le explicará a los alumnos el significado de la Paloma de la Paz, después se les entregará a cada uno de ellos cartulinas con este símbolo dibujado, que ellos pasarán a recortar. Con todas las palomas se harán móviles que se colgarán en la clase.

ACTIVIDAD 3:

Se dividirá la clase en grupos de trabajo. A cada grupo se le entregará una tarjeta con una situación conflictiva que resulte cotidiana para ellos (peleas en el patio, burlas, pequeño robo,...) . Cada grupo dispondrá de 5 minutos para representar el conflicto (dramatización) y de 10 minutos para buscar entre toda la clase la solución pacífica del mismo. Por último, se extraerán conclusiones.

ACTIVIDAD 4:

Realización de carteles para la clase, el centro y el barrio, donde se plasmen mensajes de paz.

JUEGOS:

1.- El conflicto de los números.

El objetivo de este juego es favorecer la cooperación y la comunicación entre todas y todos para formar el número que se pide.

Desarrollo: Se reparte a la clase números en cartulina del 1 hasta completar los alumnos y alumnas que haya en la clase. El animador o animadora del grupo dice un número y el resto del grupo se tiene que poner de acuerdo y pegarlo en el lugar determinado.

Reflexión: ¿Has colaborado y participado con tu compañero o compañera a resolver el problema?

2.- Mi tesoro.

Cada niño o niña elige en secreto lo que ellos más aprecian (un objeto de su propiedad, una cualidad de sí mismos/a, una actividad que practican).

Eso es su tesoro, el grupo tiene que ir adivinando por turno el tesoro de cada uno, haciendo preguntas de adivinanza. Cuando lo aciertan explica por qué lo ha elegido, y se pasa a otro niño o niña. También se puede representar mímicamente, o el alumno o alumna lo puede describir sin decir el nombre.

3.- ¿Que conflicto está pasando?

Este juego tiene como objetivo no hacer prejuicios sin antes saber lo que ha pasado.

Desarrollo: Una o dos personas salen de la clase y se colocan en la puerta o de espaldas al grupo en un rincón para no ver lo que ocurre. Mientras el grupo trata un conflicto que antes ha preparado. Los que han salido o están de espaldas escuchan y tratan de averiguar que es lo que ha pasado y reconocer a las personas que intervienen en el conflicto. Cuando el conflicto acaba, entran e intentan explicar lo que ha pasado.

Reflexión: ¿No es verdad que a veces juzgamos muchas situaciones sin saber lo que ha pasado? Exponer un caso donde se vea esta situación.

4.- La sardina enlatada.

Se pretende con este juego la cooperación y divertirse.

Desarrollo: Una o dos persona se esconde. Después de varios minutos el resto del grupo sale a buscarlas. Si la encuentra se esconde con ella en ese lugar. Así hasta que todas las personas estén reunidas como sardinas en lata en el mismo lugar.

Nota: Hay que limitar el espacio. Se puede repetir el juego escondiéndose otra persona.

Reflexión: ¿Cómo lo habéis pasado? ¿No crees que es mejor participar que competir?

5.- El tronco.

Este juego consiste en pasar un rato agradable y favorecer la amistad y el compañerismo. Desarrollo: Se divide la clase en grupo de 5 ó 6 personas. Se tumban boca abajo y uno o una se pone encima. Cuando está se encima los demás empiezan a rodar hasta que pasa la persona que estaba encima. También se puede probar con toda la clase. Se necesita un espacio amplio y largo.

Reflexión: ¿Que te sugiere este juego?

FECHA	JUEVES 28 JULIO	
TITULO	EL PLANETA IDEAL EDUCAR EN VALORES	
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	9.00 a 10.20	JUEGOS Y DEPORTES. ACTIVIDADES: EDUCAR EN VALORES ¡ACTIVIDADES SEGÚN EDAD DEL GRUPO!
	10.20 a 10.45	RECREO
	10.45 a 12.05	EDUCACION PLASTICA Y VISUAL ACTIVIDADES: EDUCAR EN VALORES ¡ACTIVIDADES SEGÚN EDAD DEL GRUPO!
	12.05 a 12.25	RECREO
	12.25 a 13.45	EDUCACION MUSICAL Y CORPORAL. ACTIVIDADES: Preparación Fiesta Final

JUEGOS: EDUCAR EN VALORES

PRIMER CICLO DE PRIMARIA

Objetivo de la sesión: Mejorar las relaciones del grupo fomentando la diversión en la práctica de juegos

Material: Pelotas gigantes 1/1 (o de playa), cuerdas, 1 cono grande

FASE INICIAL

- **Juego:** “¡A que no me pillas!”. La mitad de los alumnos cogen su pelota de playa y el resto nada. Éstos son los que tienen que pillar al resto. Los que pillan se desplazan a la pata coja y los otros botando sobre su pelota. Cuando son pillados se cambian los papeles.

Con este juego pretendemos animar a los alumnos a la realización de la sesión. Favorecemos la diversión y el esfuerzo por realizar bien una tarea.

- **Manejo** de la pelota por tríos: Uno se sienta en la pelota y la agarra con las piernas, se coge de la mano de sus compañeros.

FASE PRINCIPAL

I. Formas geométricas: Cada uno sobre su pelota irán describiendo la figura de diga el profesor. ¡El... triángulo!, ¡el... cuadrado!. La actividad se realizará individual o por grupos dependiendo de las pelotas de las que dispongamos.

Lo que intentamos es el respeto a las reglas para que todos estén en igualdad de condiciones.(evitando superioridades)

2. Día y noche: Se hacen 2 grupos, uno será el día y otro la noche. Se les asigna una casa que serán las áreas del campo. Van botando sentados en su pelota por todo el espacio. Si el maestro dice ¡día! los que sean noche deberán pillarlos antes de que se resguarden en su casa, y al revés. El maestro dirá día y noche consecutivamente para que esté más animado. Los que consigan pillar se anotan un punto y el que más tenga al final, gana.

Variante: Se pone día, mediodía, tarde, noche... y se hacen más grupos. Cuando se diga uno, son los que tienen que ir a casa y el resto irán a perseguirlos. Todo esto botando con su pelota.

- Implementación de valores: El juego pasará a llamarse “Diversión o enfado”. Se hará igual pero comentando a los alumnos la importancia de divertirse por encima de cualquier resultado, agrupación, etc...

3. El recorrido: Se diseña un recorrido con cuerdas por la pista y se colocan varios obstáculos. Cada uno con su pelota va sorteando los obstáculos. Se repite varias veces este recorrido.

Variante: Se pueden colocar más obstáculos o modificar el recorrido.

4. ¡A por el premio!: Se hacen 4 grupos y se sitúan cada uno en una esquina del campo de voleibol. El primero se sienta en su pelota.

En el centro se encuentra una pelota encima de un cono grande (pivote, caja...). A la señal del profesor los cuatro primeros salen botando, realizan un giro de 360 ° a mitad del camino y corren para coger la pelota y regresar a su fila. El grupo consigue un punto y gana el que más tenga al final. Luego saldrá el siguiente de la fila y así sucesivamente.

Variante: En mitad del camino pueden realizar diferentes acciones, como por ejemplo dar 3 botes parado, 2 giros...

- Implementación de valores: Encima del cono grande se colocará un papelito con un valor escrito, positivo o negativo. (Se prepararán de antemano estos papeles). Se realiza la misma operación pero al final gana el que más valores positivos haya recogido. Regla: un valor positivo anula uno negativo.

Comentarles a los alumnos la importancia del respeto a todos los compañeros en situaciones de juego.

FASE FINAL

Juego: “Apresúrate”: Todos los alumnos situados en círculo y sentados. Se les da una pelota a un alumno y otra al alumno de enfrente. A la señal comenzarán a pasarla en la misma dirección. Hay que evitar que se nos junten las dos pelotas. Regla: hay que pasarla siempre en la misma dirección y al que tengo al lado.

Variante: Se irán introduciendo más pelotas.

NOTA: Las agrupaciones de las actividades variarán dependiendo el número de pelotas gigantes o de playa que tengamos. Se harán por parejas, tríos... uno subido en la pelota y los otros de la mano.

Terminamos la sesión dirigiéndonos al baño en orden, para asearnos.

De esta manera, regresaremos a la clase de manera ordenada y en silencio.

SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA

Objetivos de la sesión:

- Utilizar el gesto, la actitud y la postura como bases de la expresión corporal a través del mimo.
- Mejorar las relaciones del grupo fomentando los valores a través de la práctica de actividad física.

Material: una bolsa, papeles con valores, papeles con distintas situaciones deportivas, cartulinas con alimentos saludables y no saludables.

FASE INICIAL

1. LA BOLSA MÁGICA: Se meterán en una bolsa distintos papeles que hagan alusión a los valores que estamos trabajando. Los alumnos deberán agruparse en función del papel que les haya tocado, no pudiendo hablar para encontrar al resto. Previamente el maestro les explicará la importancia de estos valores en el juego limpio y en el deporte.

FASE PRINCIPAL

1. Nos imaginamos que estamos en un acontecimiento deportivo, para ello el maestro habrá preparado previamente distintos deportes con distintas situaciones para representar. Se harán grupos y a cada grupo le tocará representar una de estas situaciones, estas serán las siguientes:

- Partido de fútbol: Se está jugando un partido de fútbol, y en un momento del partido se produce una falta, el otro equipo tira la pelota fuera del campo y el público aplaude el juego limpio del otro equipo.

- Partido de tenis de dobles: en un momento del partido, se produce un punto, pero el arbitro indica que ha sido fuera y le da el punto al otro equipo, sin embargo el jugador contrario, ha visto que en realidad el punto era para el primer equipo, porque el arbitro se ha equivocado, y por lo tanto se lo dice al arbitro y este rectifica, el público aplaude esta acción de fair play.

- Carrera de relevos en los juegos olímpicos: en un momento de la carrera el corredor que corre por la calle 5 se cae y nosotros vamos delante y vemos como este cae, entonces lo que hacemos el resto de corredores, es pararnos y ayudarle a levantarse, el público nos ovaciona a todos como auténticos campeones.

- Vuelta ciclista: vamos en el pelotón, y en un momento de la carrera hay una escapada, donde van cinco corredores, los corredores de ese pelotón escapado cooperarán todos juntos para que la escapada fructifique, ya que aunque no son compañeros de equipo, el bien de todos en ese momento es que la escapada llegue lo más lejos posible y después que gane el mejor.

FASE FINAL

Y DESPUÉS DEL “PARTIDETE” EL GRAN BANQUETE: Después de la actividad física, hay que reponer fuerzas, encima de una mesa habrá distintos carteles de comidas que serán saludables para los deportistas y otras que no lo serán tanto, cada alumno deberá representar alguno de esos alimentos y el resto deberá adivinarlo y decir si es saludable o no.

TERCER CICLO DE PRIMARIA

Objetivos de la sesión:

- Desarrollar el autocontrol y dominar las posibles respuestas violentas.
- Buscar relaciones entre la práctica deportiva de élite y las actitudes positivas.

Material: pelota blanda, conos, goma, colchonetas, papel y lápiz.

1. LAS NOTICIAS. El alumnado trae noticias relacionadas con el deporte desde el punto de vista positivo (colaboración) o negativo (violencia). Se pegan en un tablón y se comentan.

1. LOS CINCO CONOS

Cada equipo tiene que derribar con las pelotas blandas los cinco conos que hay colocados encima de un banco al fondo del campo del equipo contrario.

Normas:

- No se puede pasar a la zona delimitada delante del banco de los conos (podemos poner una colchoneta).
- No se puede pasar al campo contrario (goma).
- Las pelotas comienzan dispersas por el suelo y no se pueden tocar hasta que el profesor lo indique.
- Cuando uno de los equipos consiga derribar los 5 conos, se anota un tanto y se cambia de campo.

Durante el juego paramos un instante para formular las siguientes preguntas en voz alta, que cada alumno debe hacerse a sí mismo:

- ¿Estoy jugando de manera adecuada?
- ¿Molestaré a alguien?
- ¿Resultaré violento?

Si tras pensar en ello vemos que nuestro comportamiento es el correcto debemos sentirnos bien y alegrarnos, si no es así, debemos cambiar nuestra conducta.

Continuamos jugando.

FASE FINAL

1. EL ESLOGAN.

Se propone a cada uno de los equipos que inventen un eslogan o frase publicitaria relacionado con los valores que hemos ido trabajando a lo largo de las sesiones. Para ello asignamos a cada grupo uno de los bloques trabajados: **DIVERSIÓN, JUEGO LIMPIO, RELACIONES SOCIALES, CONTROL**

EMOCIONAL, ESFUERZO Y BUENOS HÁBITOS. Cuando nos lo hayan dicho, les podemos dar una cartulina para que lo escriban y los podemos poner en las paredes del gimnasio. Por ejemplo: LOS RESULTADOS PASAN, LOS AMIGOS PERDURAN (Relaciones sociales).

FECHA	VIERNES 30 JULIO	
TITULO	DE VUELTA A CASA	
<p style="text-align: center;">CONTENIDOS</p> <p style="text-align: center;">Y</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p>	9.00 a 10.20	<p>Volvemos a casa, el aula debe quedar como estaba cuando empezamos este viaje al mundo, haremos un rápido repaso y realizaremos un gran mural en papel continuo a modo de mapa gigante, indicando los aspectos más relevantes y que más nos hayan llamado la atención de este</p> <p style="text-align: center;">;; VIAJE INTERPLANETARIO !!</p> <p>GRAN FIESTA FINAL DE DESPEDIDA ORGANIZADA POR LOS MONITORES Y LOS NIÑOS</p>
	10.20 a 10.45	
	10.45 a 12.05	
	12.05 a 12.25	
	12.25 a 13.45	