



XOGOS DE RECREO EN TEMPOS DA COVID-19

CEIP de GALÁN

INTRODUCCIÓN

O inicio do curso académico 2020-2021 foi o máis atípico que se recorda debido á crise sanitaria da Covid-19.

O obxectivo desta proposta é facilitar ao alumnado de Educación Infantil e Educación Primaria algunhas ideas de xogos que permitan manter a distancia interpersoal a vez que se fomenta a socialización e a actividade física.

O alumnado de cada aula poderá xogar nos distintos patios de recreo.

Propóñense unha serie de xogos, nos que, se seguen as indicacións, poden manter a distancia interpersoal.

Recoméndase a supervisión dunha persoa adulta de referencia (docente) ata que as regras do xogo estén interiorizadas.

COMISIÓN DE CONVIVENCIA

CEIP de GALÁN

XOGOS PARA EDUCACIÓN INFANTIL

- **MANIQUÍ**

Bailamos ao ritmo da música que pon a mestra ou o mestre. Cando para a música hai que deterse como estatuas ata que volva a soar. As dúas persoas que máis tarden en deterse ou as que se movan quedan eliminadas.



- **ORDES INVERSAS**

O alumnado colócase en círculo e a persoa dinamizadora di ordes para que os nenos e nenas fagan o contrario (arriba-abaixo, mans pechadas-mans abertas, moverse-quietos...).

- **A FOTO**

Todo o grupo sitúase coma se fose para unha foto e adopta unha determinada postura fixa. A persoa observadora debe observar as posturas e darse a volta. Neste momento o grupo cambia unha ou máis posturas e posteriormente a persoa observadora deberá adiviñar os cambios.

- **O REI MANDA**

O alumnado terá un espazo delimitado e soamente se poderá mover por el, o rei irá por cada neno/a dándolle instrucións motrices que terán que executar o máis rápido posible (tocar o pé dereito, dar un salto ben alto, saltar a pata coxa, sentarse, bailar, etc.)

- **CATRO ESQUINAS**

Colócanse formando un cadrado (cunha separación de 6 metros cada un aprox.) Cada xogador ou xogadora colócase nunha esquina e no centro outro, os que están nas esquinas teñen que cambiar de esquina na mesma dirección e o que xoga no centro ten que ocupar unha esquina antes de que chegue o outro xogador ou xogadora. O último en chegar é o que ocupa o centro. Pódense por X pintadas con xiz no chan.

- **O ESCONDITE INGLÉS**

Un xogador ou unha xogadora tapa os ollos coas mans e de costas ao resto dos participantes, situados de pé, nun punto alonxado, di en alto: 'Un, dous, tres, ao escondite inglés, sen mover as mans ni os pés. Mentres fala, todos os demais avanza para conseguir tocar a parede, que é a finalidade do xogo. O máis complexo é que deben de facelo con moita cautela porque, tras dicir a frase, o xogador ou xogadora xirará inmediatamente e a quen pille en movemento mandaráo á posición de saída.

XOGOS PARA 1º, 2º, 3º DE PRIMARIA

- **TESOURO NA ESCURIDADE**

Divídese a clase en varios equipos. En cada equipo un neno ou nena tapará os ollos. Asignaráselle un lugar do tesouro a cada equipo (dirallo ao resto de membros do equipo). Entre todos os membros do equipo terán que guiar á persoa cos ollos tapados ao tesouro (esquerda, dereita, diante, atrás...).



- **CARREIRAS**

Xogo moi coñecido que consiste en facer carreiras competitivas dun punto a outro. Pódese adaptar a diferentes modalidades: carreiras de costas, á pata coxa, dando saltos...

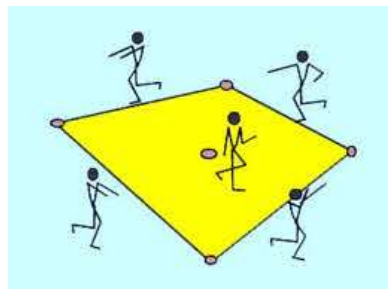


- **TRES PÉS**

Desprázanse polo espazo esperando as indicacións do mestre ou mestra ou dun compañeiro ou compañeira e cando diga “TRES PÉS” teñen que quedar estáticos no lugar donde estaba con 3 puntos de apoio no chan, e cando diga “CATRO PÉS” con catro puntos de apoio.

- **CATRO ESQUINAS**

Colócanse formando un cadrado (cunha separación de 6 metros cada un aprox.) Cada xogador ou xogadora colócase nunha esquina e no centro outro, os que están nas esquinas teñen que cambiar de esquina na mesma dirección e o que xoga no centro ten que ocupar unha esquina antes de que chegue o outro xogador ou xogadora. O último en chegar é o que ocupa o centro. Pódense por X pintadas con xiz no chan.



- **SEMENTE, SOL E CHUVIA**

É a versión do pedra, papel, tesoiras de toda a vida na que xogan tres persoas. Á de “Un, dous, tres, semente, sol e chuvia, un, dous, tres, ¡Xa!” as tres persoas fan coa man un xesto:

Semente: Puño pechado (como pedra)

Sol: Man aberta (como papel)

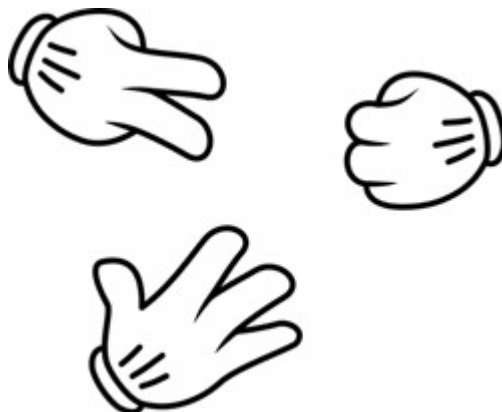
Chuvia: Dous dedos cara abaixo imitando as gotas de chuvia (similar ás tesoiras)

Se entre as tres persoas sacan un elemento de cada, levan un punto porque poden facer medrar unha flor. Se se repite algún elemento, no gañan o punto.

A partir desta mecánica, podemos crear rankings, competicións entre grupos e demais variacións.

- **PEDRA, PAPEL OU TESOIRAS**

Unha variante pode ser facelo con xestos, con todo o corpo ou con todo o grupo.



XOGOS PARA 4º, 5º, 6º DE PRIMARIA

- **TESOURO NA ESCURIDADE**

Divídese a clase en varios equipos. En cada equipo un neno ou nena tapará os ollos. A mestra ou mestre asignaralle un lugar do tesouro a cada equipo (dirallo ao resto de membros do equipo). Entre todos os membros do equipo terán que guiar á persoa cos ollos tapados ao tesouro (esquerda, dereita, diante, atrás...).

- **TERRA, MAR E AIRE**

Situámonos en fila de forma que a cada lado teñamos a outra persoa coa distancia interpersonal. A posición na que estamos é terra, un paso cara atrás é mar e outro paso atrás dende esa posición é aire. Quen dinamiza a actividade vai intercalando as palabras terra, mar e aire de forma que temos que saltar e situarnos na zona correcta. En caso de erro, esa persoa pode ser eliminada.

- **A ORQUESTRA**

O grupo sitúase en círculo mentres unha das persoas se afasta. O resto do grupo decide quen dirixirá a orquestra, é dicir, a quen debemos imitar sen que se note. O grupo fai ritmos corporais (palmas, golpes cos pés no chan...) mentres volve a persoa que se afastou e que debe adiviñar quen dirixe a orquestra. Pódese dar máis dunha oportunidade en función da dificultade. Se acertaponse no grupo e elixe outra persoa para adiviñar. Se non acerta repite.

- **TEMPO XUSTO**

Unha persoa dinamizadora do xogo prepara un cronómetro que queda oculto para o grupo e informa que comeza o tempo. Cando crean que pasaron 60 segundos, deben mirar os ollos e levantar a man. O tempo non se detén ata que a última persoa do grupo abra os ollos. A persoa que máis se acerque aos 60 segundos sen pasarse gaña.

- **PALOMA BLANCA, PALOMA NEGRA** (ou escondite inglés)

Un xogador ou xogadora ponse nunha parede de costas ao resto de participantes e tapa os ollos coas mans. O resto estarán situados de pé nun punto afastado. O que panda debe recitar en alto “paloma blanca, paloma negra”. Mentres fala o resto avanzará ata conseguir chegar á parede. Terán que facelo con moita cautela, xa que o que “panda” virarase tras dicir a frase para comprobar que non hai ninguén movéndose (se ve a alguén moverse terá que volver ao punto de inicio). Gañará o que primeiro chegue á parede e diga chourizo.

- **PEDRA, PAPEL, TESOIRAS**

Unha variante pode ser facelo con xestos, con todo o corpo ou con todo o grupo.



BIBLIOGRAFÍA

Os xogos propostos foron vistos en internet e nas seguintes publicacións.

Grupo La Tarusa (2010). Educación Física en Primaria a través del juego.

Mantovani y otros: Juegos y ejercicios de improvisación teatral. Ediciones Octoedro.

García A y otros: Los juegos en Educación Física de 6 a 12 años. INDE

ENLACES DE INTERNET

<https://www.edu.xunta.gal/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1367237289/contido/XOGOS-POPULARES/as-catro-esquinas.html>