

SEMANA DO 15 DE XUÑO

3º-4º NIVEL DE PRIMARIA

IMPORTANTE: Necesítase dun adulto/a que dirixa a actividade.

- Salto de puntería:** 2 xogadores, unha pelota e cinco latas. O ideal sería ter unha superficie cha de terra ou área, pero se non é posible vale con que sexa cha. Sobre ela colocamos as latas en liña e marcamos o punto de saída a 4 metros de distancia. O xogo consiste en tirar as latas mediante lanzamentos nos que so se pode colleer impulso saltando cara adiante para golpear a pelota cos dous pés á vez. Regras:
 - Cada lanzamento faise dende onde para a pelota.
 - Cada xogador/a fai seguidos todos os seus lanzamentos ata tirar todas as latas.
 - Non vale usar as mans, non se pode conducir a pelota cos pés nin tampoco golpeala cun só.
 - Gaña o xogador que emprega menos lanzamentos.
- Onde está o dado?:** 2 xogadores/as, unha mesa, oito cubiletes (do parchís) e dous dados. Situado cada xogador/a nun extremo da mesa, coloca boca abaixo os seus 4 cubiletes, deixando ver en cal oculta o dado. A continuación os move e remexe á vista do contrario durante medio minuto. Transcurrido o tempo deben adiviñar onde ten oculto o dado o xogador/a rival. Gaña o/a que antes logre cinco acertos.
- Xeonllos en equilibrio:** 2 xogadores/as e dúas tapas de refresco. Sobre un espazo chao marcamos as liñas de saída e de meta con cinco metros de separación. É unha carreira na que hai que ir saltando sobre unha perna mentres se leva a tapa en equilibrio sobre a coxa da outra. Se a tapa cae antes de cruzar a meta, o xogador/a debe volver a empezar. Cando xa sae fácil, ampliar a distancia a percorrer.
- Vasos canastras:** 2 xogadores/as, un vaso de plástico e oito bolas de papel de aluminio. Éste é un xogo cooperativo que consiste en colar o máximo número de bolas nos vasos. Un xogador/a ten as bolas no chan xunto a el/ela. A continuación colle unha e a lanza ao aire cara arriba en dirección ao outro/a, que leva nunha man o vaso e debe moverse para que a bola se cole nel. Tras 8 lanzamentos hai intercambio de roles.
- Plano inclinado:** 2 xogadores/as, unha cadeira, unha papeleira, unha táboa longa e unha pelota. Colocamos a táboa apoiada sobre o respaldo da cadeira, formando un plano inclinado e a papeleira un metro por diante dela. O xogo consiste en facer arrolar a pelota pola táboa intentando metela dentro da papeleira. Cada vez que se logra se consegue un punto. Regras:
 - Pódese mover a táboa cunha man para lograr a inclinación necesaria, mentres se arrola a pelota coa outra.
 - Non se pode tocar a papeleira coa táboa.
 - Cada xogador/a lanza 5 veces seguidas.
 - O/a que mira encárgase de ir buscar a pelota e traela ao lugar de lanzamento.
 - Gaña o que consiga máis puntos tras 3 quendas de tiro.