

SEMANA DO 13 DE ABRIL

IMPORTANTE: Necesítase dun adulto/a que dirixa os xogos e actividades

QUEN SENTA ANTES? (Esta actividade serve para todos os niveis). (2 xogadores e 1 árbitro/a)

Despexamos o corredor (ou espacio máis longo do fogar) de obxectos. Colocamos no medio del 1 cadeira e 4 caixas (ou calquera material que sirva como obstáculo) en liña a cada lado (separadas entre si medio metro aproximadamente).

Situamos os 2 xogadores nos 2 extremos do corredor e o árbitro no medio. Cando sone o sinal, trátase de correr en zigzag a ver quen chega a sentarse antes na cadeira.

1º-2º PRIMARIA

1. **TIRO AO PATO:** 2 xogadores/as e 3 bolas de calcetíns por cada un/unha. 1 xogador/a (adulto/a) é o pato, que se move andando polo corredor dun extremo ao outro, mentres os outros xogadores/as agardan dentro dunha habitación coa porta aberta a ese corredor. O xogo consiste en lanzar as bolas cando o pato pasa por diante da porta da habitación. Gaña o/a que tras lanzar 3 veces logra máis acertos.
2. **AGARRA ESE GLOBO:** (vale 1 bolsa plástica). Un adulto/a vaille pedindo ao neno/a que se coloque no chan da sala nestas diferentes posturas de partida: Sentada/o , de fronte, cos brazos cruzados, igual pero cara atrás, de xeonllos, agachada/o, deitada/o, boca abaixo, deitada/o boca arriba e en cadrupedia. Logo, tras un sinal acordado antes, o adulto/a lanza o globo cara arriba para que os nenos/as o collan antes de que caia ao chan.
3. **A CARREIRA DE SALTOS:** 1 adulto/a, xogadores/as e 4 caixas ou papeleiras. Colocamos as caixas polo corredor do piso a modo de obstáculos, formando 1 liña quebrada (cunha separación de medio metro entre cada caixa). A continuación, pedímoslle a cada participante que faga a carreira saltando en zigzag os obstáculos cos pes xuntos (ida e volta). Cronometramos os tempos para saber quen gaña. Pódese repetir varias veces.
4. **NON CAIAS DA SILLA!:** 3 xogadoras/es, 2 globos e 2 pelotas (ou bolas de calcetíns). Creamos un espazo libre de obxectos na sala da casa e colocamos 1 cadeira no medio. Entón os xogadores/as ocupan o seu lugar. O xogador 1ponse de pe enriba da cadeira. Os xogadores/as 2 e 3 sitúanse de pe sobre o chan, á dereita e esquerda respectivamente do xogador/a 1 (aprox. a 2 metros de distancia). Empezando cos globos, a tarefa consiste en que o xogador/a 1 faga lanzamentos/ recepcións sucesivos cos xogadores 2 e 3. Para iso deberá xirar, aguantar o equilibrio e evitar que caian os globos ao chan. Logo duns minutos, fai o mesmo coas pelotas. Tras iso, os xogadores/as poden intercambiar as posicións.

3º-4º PRIMARIA

1. **OS BOTES DA PELOTA:** 2,3,4...xogadores/as e 1 pelota. Trátase de facer lanzamentos de pelota entre xogadores/as, pero deixando que bote 1,2,3 ou 4 veces antes de recepcionala. Quen decide o número de botes? Poden botar a sortes quen o di primero e logo vanse alternando cada 10 pases.
2. **A PALMADA:** 2 xogadores/as, 1 árbitro e 1 pelota. Necesitamos un espazo duns 4 a 6 metros de longo. O árbitro sitúanse no centro e coloca ao seu lado a pelota. Pide aos xogadores que se coloquen nos extremos, sentados no chan de costas á pelota(a uns 2-3 metros dela). Cando o árbitro toque as palmas, cada xogador/a tratará de correr e ser o primeiro/a en coller a pelota.
Variantes: cada 4 partidas, variar a postura de saída (sentados, de fronte, coas pernas cruzadas, deitados boca abaixo, sentados coas mans arriba, coas mans cruzadas atrás, deitados boca abaixo...).
3. **O PELUCHE DO CEGO:** 2 xogadores/as, 1 peluche e un espazo libre dentro da sala da casa. O xogador/a 1 está sentado no sofá da sala cos ollos vendados, mentres o xogador/a 2 coloca o peluche nun sitio calquera do espazo de xogo. Cando o xogador 1 pregunta onde está o seu peluche, o xogador 2 dille que se levante e siga as súas instrucións (por exemplo, móvete 2 pasos cara adiante, 3 á dereita, 1 atrás, xírate media volta, 3 pasos adiante, 2 á esquerda, agora agáchate e intenta tocalo).
4. **HABILIDADES CO GLOBO:** 1 xogador/a e 1 persoa adulta que da as instrucións. Trátase de manter o globo no aire (con golpecións cara arriba) mentres se realizan distintos e exercicios coa pelota:
 - a) Cambiar a pelota dunha man a outra, mantendo sempre o globo no aire.
 - b) Botar a pelota 3, 4, 5...veces, sen deixar caer o globo.
 - c) Lanzar a pelota contra a parede e recollela, controlando o globo.
 - d) Xirar cambiando a pelota de mans, co globo no aire.
 - e) Golpear cara arriba o globo coa pelota, contando o número de veces que se fai.

5º-6º PRIMARIA

1. **AS 15 CANASTRAS:** 2 xogadores/as, 1 pelota e 1 papeleira que fai de canastra. Trátase de que os dous xogadores/as cooperen para lograr encestar 15 canastras seguindo estas regras:
 - a. A pelota sempre debe botar antes de entrar á canastra.
 - b. Os xogadores/as sitúanse nos extremos do corredor.
 - c. O xogador/a 1 é o único que lanza ata lograr as 15 canastras.
 - d. O xogador/a 1 decide e di en voz alta cantos botes debe dar a pelota antes de entrar á canastra.
 - e. O xogador/a 2 sostén coas mans a canastra e sempre axuda a que a pelota entre nela, desplazándose se é preciso.
 - f. Logo de lograr as 15 canastras, os xogadores/as intercambian o seu rol no xogo.
2. **PARTIDO DE BÁDMINTON CASEIRO:** 2 xogadores/as, 2 cadeiras, 1 globo e 2 raquetas de pimpón (ou 2 botellas de plástico, 2 revistas enrolladas...). Colocamos as 2 cadeiras (pegadas transversalmente como se cosen unha rede) no medio do corredor da casa, creando os 2 campos de xogo separados. Cada xogador ocupa o seu. O xogo consiste en:
 - a) Tratar de golpear o globo coa raqueta, facendo que pase ao outro campo por riba das cadeiras.
 - b) Evitar que o globo toque o chan no teu campo (cando toca, o rival logra 1 punto).
3. **O DEBUXO A CEGAS:** 2 xogadores/as, 20 obxectos caseiros, 1 mesa, 1 cadeira, 1 pano a modo de venda, 1 lápis e 1 folio. O xogador/a 1 ten os ollos vendados, está sentado nunha cadeira, coas mans apoiadas na mesa, sobre 1 folio e cun lápis ao lado. O xogador/a 2 vai traendo diferentes obxectos (ata 20). Cada vez que pousa un sobre a mesa, pídelle ao xogador/a 1 que adiviñe o que é, usando o tacto. Se acerta, vai polo seguinte obxecto. Se falla, pídelle que faga un debuxo (sobre o folio) dese obxecto (mentres o toca).
4. **O BAILE:** 2 xogadores/as, 1 aparato de música e 1 espazo libre de obstáculos. Unha vez escollida a música (consensuada entre os/as 2 xogadores/as), esta actividade ten 3 momentos:
 - a. De creación: Cada xogador/a baila e inventa os seus pasos libremente, por exemplo o xogador/a 1 para os primeiros 30 segundos e o xogador 2 para os seguintes 30 segundos da canción.
 - b. De imitación: Cada xogador/a tratará de aprender os pasos do outro/a por imitación.
 - c. De coordinación: Os 2 xogadores/as intentarán bailar 1 minuto, coordinando (e sincronizando) os seus movementos.