

SOMOS LANZADORES

A seguinte proposta de xogos ten como obxectivo principal **practicar diferentes modalidades de lanzamento/recepción, con e sen material.**

1. VOLEI - GLOBO

Descrición: Neste xogo participarán como mínimo dous xogadores/as. Teremos que **dividir un espazo con dous campos iguais** e unha liña divisoria, ben no chan ou unha corda a certa altura. Utilizaremos un globo, pelota ou obxecto de pouco peso que **poidamos lanzar ou golpear sen mancarlos**. O xogo consiste en **intentar que o globo dea un bote no campo do xogador/a rival**; para isto os xogadores deberán empregar as mans. Podedes poñer unha puntuación.



Variantes:

- Xogar en diferentes posicións: de xeonllos, sentados, de pé...
- Utilizar diferentes materiais para golpear o globo (por exemplo, unha zapatilla a modo de raqueta...).
- Non permitir acción de remate (golpear sempre cara arriba).

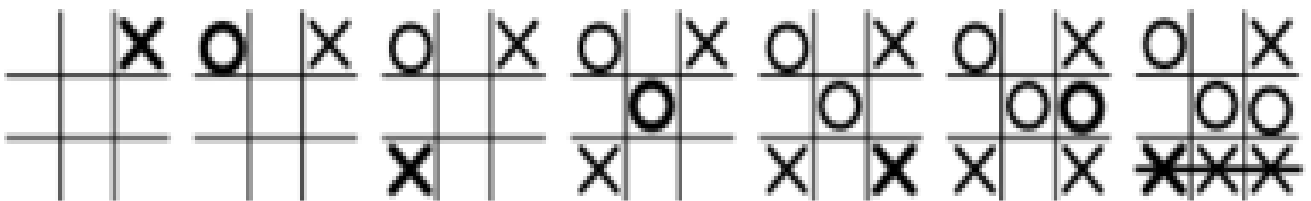
2. TRES EN RAIA

Descrición: Xogo no que participan dous xogadores/as onde é necesario colocar **tres pezas en liña** (horizontal, vertical ou diagonal) para gañar. Neste caso xogaremos cun **taboleiro** debuxado ou pintado no chan (con cinta de carroceiro, cinta adhesiva...) pero coa diferenza de que debemos **lanzar un obxecto que faga de peza, que non bote e desde unha distancia marcada**(Por exemplo. 2 metros). A peza quedará no lugar do taboleiro no que caia cando pare de moverse. Lanzaremos unha peza cada xogador/a por quendas e gañará o que primeiro consiga tres en raia.



Regras:

- Xogarase con tres pezas. Unha vez se lancen as tres, se ningún consegue tres en raia, **quitarase a peza que queiramos e volveremos lanzala.**
- A peza quedará no lugar que caia e “non no lugar que eu quero que caia”.
- **Se dúas pezas caen na mesma casaña, o/a que lanzou máis tarde debe repetir o lanzamento.**
- Se unha peza cae **fóra do taboleiro** debemos repetir o lanzamento.
- Podedes empregar **diferentes materiais** como ficha: calcetíns enrolados, panos..
- Para variar a dificultade, variade o tamaño do taboleiro ou a distancia de lanzamento .



3. SETE E MEDIA

Para este xogo podemos **aproveitar o taboleiro do xogo anterior**. Debemos numerar as casiñas con 4, 3, 2, 1 e medio punto.

Medio Punto	2	1
3	4	2
1	2	Medio Punto

Descrición: Teremos que, cos lanzamentos que queiramos, ser capaces de sumar sete puntos e medio pero **OLLO! Sen pasarse desa puntuación**. Para iso podemos plantarnos ou quedarnos na puntuación que cremos necesaria para que os/as outros/as xogadores/as non rematen cunha puntuación máis próxima a sete e medio.

Exemplo: Se eu con dous lanzamentos (3 puntos e 2 puntos) levo 5 puntos podería plantarme, pero arriscándome a que o xogador/a que lle toca a súa quenda despois poida achegarse máis a sete e media, sen pasarse, por exemplo cun lanzamento en 3 puntos e outro en 4 puntos (total 7 puntos).

Regras:

- Utilizaremos, coma no anterior xogo, **calquera obxecto que non bote**.
- Se o obxecto cae fóra do taboleiro, repetimos lanzamento.
- **Xogaremos por quendas**; neste caso un/unha xogador/a fará os seus lanzamentos sumando a puntuación e a continuación recollemos os obxectos lanzados e será a quenda do seguinte xogador/a.