

JUEGOS DIDÁCTICOS Y POPULARES:

OBJETIVO GENERAL.

El juego es una actividad motivadora que facilita la práctica del ejercicio físico, debiéndose ajustar a los intereses de los alumnos, así como al desarrollo motor, afectivo y social e intelectual.

Los juegos populares que se desarrollan en este Taller deben servir para que el niño adquiera conciencia de las grandes posibilidades que le puede brindar el juego como medio de relación social y conocimiento del entorno, además de despertar el interés por conocer y realizar estos juegos como vínculo y parte del patrimonio de nuestro país.

Es importante ofrecer al niño el modelo de juego tradicional, colectivo y no consumista, frente al que le ofrece la publicidad, en el que prevalece el juguete y es difícil compartir actividad e interacción (por ejemplo, consolas y otros juguetes económicos y ecológicamente carísimos), el juego por el puro placer de disfrutar de la compañía y actividad de los amigos y amigas.

1. Proyección cultural y social.

Cuando los adultos de hoy fuimos niños, bajábamos solos a la calle y allí podíamos jugar con los amigos a juegos en los que lo importante no era el juguete, lo importante era el juego. Hoy eso es cada vez más difícil, sobre todo en las ciudades, en cuyas calles las personas han ido perdiendo su espacio en beneficio de los coches. (Creo que todos recordamos esos partidos de fútbol en mitad de la calle, que se paraban cuando alguien gritaba "Cooche", y esperábamos a que aquel solitario coche pasara para seguir jugando).

La cultura del juego en la calle nos enseñaba a respetar normas, a organizarnos al margen de la autoridad del adulto, a respetar turnos, aprendíamos a tener amigos y, en definitiva, a vivir. Hoy, todos esos juegos siguen siendo tan válidos como entonces, pero los niños no pueden aprenderlos. Antes los niños más mayores iban enseñando a los pequeños, y así sucesivamente, pero ahora, al no poder salir solos a la calle, la cadena de aprendizaje se rompe. Esto, por sí solo, justifica la necesidad de enseñar juegos populares, tanto por su valor educativo, como por su valor cultural y ecológico.

Otra actividad complementaria podría ser la de preguntarles por sus juegos favoritos, y pedir que pregunten a padres o abuelos por los juegos populares a los que jugaban en su infancia, con el fin de elaborar un pequeño cuaderno eminentemente práctico.

2.- Proyección física y motriz:

- Valorar el juego como un medio para realizar actividad física, como medio de disfrute, de relación y como recurso para aprovechar el tiempo libre.
- Utilizar en la resolución de problemas motrices, las capacidades físicas básicas y las destrezas motrices, teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones. Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.
- Conocer y valorar los efectos beneficiosos y perjudiciales que la realización de actividades físicas tiene sobre la salud, así como la adquisición de hábitos de higiene, alimentación y ejercicio físico.
- Colaborar en juegos y actividades deportivas, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto a las posibilidades y limitaciones de los demás, actitudes que favorecen la convivencia y que contribuyen a la resolución de conflictos de forma pacífica.

3.- Proyección ecológica:

Muchos de los juegos populares nos enseñan también a comprender reglas y dinámicas de la naturaleza que nos ayudan a valorar las especies naturales, y el modo en que nuestras actividades pueden afectarlas, al "romper las reglas del juego".

LAS ABEJAS. JUEGO DIDÁCTICO creado por Joaquín Romano

OBJETIVO GENERAL.

Juego en el que destaca la proyección ecológica con un soporte de ejercicio físico y cultural.

Proyección ecológica:

Facilita la visualización de las tres funciones vitales de los seres vivos: la nutrición, la relación y la reproducción.

- **La nutrición:** Todos los animales, incluido el ser humano, deben alimentarse de otros seres vivos. Las plantas fabrican su propio alimento a partir del agua, las sales minerales de la tierra, el dióxido de carbono y la luz solar. Los animales herbívoros se alimentan de plantas o de sus partes. También insectos como las abejas que toman el polen y el néctar de las flores de las plantas con el que producen la miel. Los animales carnívoros se alimentan de otros animales, como el abejaruco, un ave que come abejas.

REGLA:

1.- Las abejas deben alimentarse del néctar de las flores

2.- Los abejarucos deben alimentarse de las abejas

- **La relación:** Es la función que permite vincularnos con el mundo en que vivimos. Consiste en captar información del exterior y actuar como sea conveniente. Mientras los hombres utilizamos los sentidos y el cerebro, las abejas reciben a través de sus sentidos la información para localizar las flores de las plantas y extraer el néctar y polen del que sacan la miel para alimentarse, para identificar sus enemigos y defenderse de ellos, escapando o atacando. Y los abejarucos por su parte utilizan sus sentidos para buscar insectos como las abejas, y alimentarse de ellos. La alimentación y la reproducción es fundamental para comprender las relaciones entre especies, y entre miembros de una misma especie. Las abejas son los polinizadores más importantes de las plantas con flores o magnoliófitas. Se calcula que la tercera parte de los alimentos humanos son polinizados por insectos, fundamentalmente abejas.

REGLA:

3.- Las abejas deben buscar su estrategia para escapar de los abejarucos, y estos a su vez la suya para cazarlas. .

4.- Los abejarucos construyen un nido, al que llevan las abejas capturadas.

5.- Las abejas construyen colmenas, a las que llevan el néctar para hacer la miel.

6.- La colmena es protegida en un recinto llamado colmenar.

- **La reproducción:** Consiste en que los seres vivos tienen descendientes parecidos a ellos. Las plantas se reproducen de modo sexual mediante las flores, los animales se reproducen mediante unión de los machos y de las hembras, siendo las hembras las que asumen la gestación de los descendientes. En las abejas, la reina es la única hembra fértil y deposita los huevos de los cuales nacerán todas las demás abejas. La abeja reina no abandona la colmena, salvo durante los vuelos de fecundación, o cuando se produce un enjambre para dar lugar a una nueva colonia.

REGLA:

7.- La Reina solamente sale para liberar a las abejas.

8.- Cuando la abeja Reina muere es el fin del enjambre y del juego. Los abejarucos ganan.

9.- Cuando en la colmena se ha llevado todo el nectar, el juego termina y los abejarucos pierden.

DESARROLLO

Las abejas es un juego de dos equipos, el de las abejas y el de los abejarucos, en el que compiten por la supervivencia a través de la alimentación y la reproducción. Unas vuelan para conseguir el néctar de las flores que llevar a la colmena, y otros para comerse las abejas. Vencen los abejarucos cuando a base de velocidad y habilidad toman a la abeja reina. Y el de las abejas cuando reúne en el panal todo el polen.

Se puede introducir el juego mostrando diferentes tipos de plantas cuyas flores son utilizadas por las abejas para producir la miel. Contando el proceso de producción de la miel. La organización de las colmenas. Y los peligros que corren las abejas, en especial cuando van a buscar el polen. Se puede señalar como las abejas son insectos que también sirven de comida a otros animales depredadores como los abejarucos.

El número mínimo para poder jugar es de cuatro jugadores por cada uno de los dos equipos pero cuantos más jugadores por equipo participen, mejor

*** Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores: el equipo de las abejas, que entre ellos elegirá(en secreto) uno que hace de Reina, y el de los abejarucos.**

*** Se forman dos círculos, uno pequeño (1m diámetro) o panal, en el que se guarda el néctar, y otro un poco más grande (5m diámetro) llamado colmenar en los que no podrán entrar los abejarucos.(En él pueden aparecer los zánganos, que son jugadores sin muchas ganas, que no se mueven más que para acercarse al polen)**

*** Se colocan en un círculo de unos 30 m dispersos varias bolas o alimentos (8-10, el doble que jugadores de un equipo), que serán el néctar de las flores que tienen que coger las abejas, aprovechando los abejarucos para cazarlas en su recorrido, y colocarlas en su nido. La abeja mientras no es atrapada puede pasar el néctar a otra y cuando es atrapada se deja en ese lugar, lo más cerca posible de la colmena.**

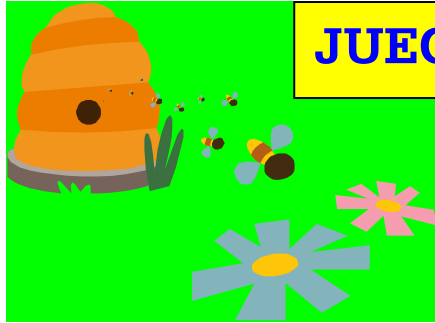
La reina puede salir del colmenar para liberar a las abejas cazadas en el nido, pero si es apresada entonces pierden el juego.

Si las abejas reúnen todo el polen en su panal, entonces liberan también a las abejas del nido, y el juego comienza de nuevo.

- **REQUISITOS: MATERIALES/LOCALIZACIÓN**

Bolas o alimentos y un buen terreno de juego

JUEGO DE LAS ABEJAS



BOSQUE
FLORES

Colmena

COLMENAR

NIDO

