

Bota e Rebota e cae na túa boca

GUÍA PRÁCTICA PARA FOMENTAR O GALEGO
NA ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

2º CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL
EDUCACIÓN PRIMARIA



'BOTA E REBOTA E CAE NA TÚA BOCA'

GUÍA PRÁCTICA PARA FOMENTAR O GALEGO NA ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Edita:

Xandobela, Xestión e Dinamización Sociocultural

<http://www.xandobela.info>

Autoras:

Nerea Couselo Fernández

María Jesús (Chus) Caramés Agra

Ilustracións:

Daniel Xove

Santiago de Compostela, outubro de 2012.

ÍNDICE

<u>Presentación.....</u>	<u>4</u>
<u>Obxectivos.....</u>	<u>5</u>
<u>Competencias e Contidos.....</u>	<u>5</u>
<u>Descrición da Guía.....</u>	<u>6</u>
<u>Estrutura e Categorías.....</u>	<u>7</u>
<u>Propostas de Actividades.....</u>	<u>9</u>
<u>2º Ciclo Educación Infantil.....</u>	<u>10</u>
<u>1º Ciclo Educación Primaria.....</u>	<u>25</u>
<u>2º Ciclo Educación Primaria.....</u>	<u>46</u>
<u>3º Ciclo Educación Primaria.....</u>	<u>67</u>
<u>Outras Propostas.....</u>	<u>88</u>
<u>Fórmulas para Botar Sortes.....</u>	<u>88</u>
<u>Fórmulas para Facer Equipos.....</u>	<u>89</u>
<u>Outras Recomendacións Metodolóxicas.....</u>	<u>90</u>
<u>Recursos para Seguir Indagando.....</u>	<u>91</u>
<u>Recursos na Rede.....</u>	<u>91</u>
<u>Bibliografía.....</u>	<u>92</u>
<u>Música Infantil en Galego.....</u>	<u>93</u>
<u>Entidades que Traballan na Recuperación de Xogos Populares.....</u>	<u>94</u>

PRESENTACIÓN

O presente material concíbese como un manual didáctico para o colectivo de mestres/as de Educación Física co obxectivo de que incorporen actividades de dinamización lingüística e de fomento do galego nas súas programacións didácticas. Entendemos que **traballar de maneira transversal nas diferentes áreas de coñecemento garante a consecución dos obxectivos de aprendizaxe e ten un efecto multiplicador no asentamento dos contidos** actitudinais, conceptuais e procedimentais que se queren achegar. Co nome 'Bota e rebota e cae na túa boca', preséntanse propostas eminentemente prácticas relacionadas directamente cos bloques de contidos das áreas de Educación Física e Lingua e Literatura Galegas. Deste xeito, o manual estará distribuído por ciclos (2º Ciclo de Educación Infantil; 1º Ciclo de Educación Primaria; 2º Ciclo de Educación Primaria e 3º Ciclo de Educación Primaria) e estruturado segundo os bloques de contidos das áreas de Educación Física e Lingua e Literatura Galegas.

Esta proposta xurde logo da posta en marcha do proxecto 'Ludotecas Lingüísticas', experiencia levada a cabo nos centros escolares de Vigo durante o mes de febreiro e marzo do ano 2012. A 'Ludoteca Lingüística' é un proxecto de dinamización lingüística que consiste na recuperación de xogos tradicionais, a disposición de xogos novos e diferentes, e xogos lingüísticos que procuran fomentar o uso do galego dun xeito eminentemente lúdico e en relación co currículo de Educación Física e Lingua Galega. Sabendo da necesidade de fomentar o uso do galego no ámbito escolar, e constatada a boa acollida e o interese por parte dos centros escolares, o Servizo de Normalización Lingüística do Concello de Vigo quixo dar un paso máis alá e proxectou o deseño e elaboración da guía que tes agora fronte aos teus ollos para dotar ao colectivo docente de recursos para o traballo transversal dos contidos curriculares de Educación Física e Lingua e Literatura Galega en beneficio da consecución de competencias lingüísticas e culturais por parte do alumnado.

OBXECTIVOS

- Axudar a incorporar actividades de dinamización lingüística e de fomento do galego nas programacións didácticas da área de Educación Física.
- Potenciar o traballo conxunto entre mestres/as de Educación Física e de Lingua e Literatura Galega, poñendo en interrelación os contidos actitudinais, conceptuais e procedimentais de cada unha das áreas.
- Facilitarlles aos alumnos/as a asunción de competencias lingüísticas en lingua galega de xeito transversal e a través das actividades propias do currículo de Educación Física.
- Recuperar xogos populares galegos, darllos a coñecer aos alumnos e alumnas e potenciar o seu uso.
- Impulsar o coñecemento da produción literaria galega, tanto culta como da tradición oral popular.

COMPETENCIAS E CONTIDOS

'Bota e rebota e cae na túa boca' está concibida como unha guía práctica de como incorporar propostas de actividades que axuden á adquisición de competencias lingüísticas e culturais na área de Educación Física en relación aos contidos propios da área de Lingua e Literatura Galega.

- **Competencias lingüísticas:** faise especial fincapé na capacidade de comunicación en lingua galega, tanto a nivel oral como a nivel escrito, valéndonos de léxico e vocabulario específico da área de Educación Física e tamén de producións literarias tanto cultas como da tradición oral galega. Facilitase, tamén, o emprego do galego como lingua vehicular, natural e espontánea nun contexto diferente ás aulas de Lingua e Literatura Galega.
- **Competencias culturais:** faise especial fincapé nalgunhas manifestacións de motricidade humana entendidas como feitos culturais e incluso artísticos. Deste xeito, preténdese potenciar o uso de xogos populares e bailes tradicionais galegos. Poténciase, polo tanto, o galego como lingua de expresión lúdica e non só didáctica.

DESCRIPCIÓN DA GUÍA

É unha guía...

- **Práctica:** é unha ferramenta que atopa todo o seu sentido na práctica, polo que só se constatará a súa utilidade se se desenvolven as propostas no contexto aula. Desde este punto de vista, tenta ser un manual accesible e didáctico para o seu doado uso por parte dos/as mestres/as. Non se deseñaron sesións completas, senón que son propostas de actividades que permiten unha maior adaptación ás programacións e ás unidades didácticas elaboradas polos mestres/as.
- **Fundamentada:** as propostas de actividades están perfectamente fundamentadas desde un punto de vista teórico (pois contextualízanse nos descritores, obxectivos, contidos e orientacións metodolóxicas sinalados nos correspondentes currículos dos dous niveis educativos) e desde un punto de vista práctico (pois moitas das dinámicas están testadas e avaliada a súa validez).
- **Lúdica:** as propostas que se presentan están inspiradas en dinámicas lúdicas e participativas. Deste xeito, garántese a boa acollida das mesmas por parte do alumnado.
- **Aglutinadora:** pois traballa transversalmente con contidos das diferentes áreas curriculares, aglutinándoos e ordenándoos segundo os bloques temáticos.
- **Variada:** procurouse presentar propostas heteroxéneas en función de múltiples criterios: uso de recursos materiais, tipoloxía de actividades...
- **Flexible e aberta:** cada mestre/a empregará estas actividades do xeito que mellor estime e adaptándoas ás súas necesidades e programacións didácticas. Son propostas, polo tanto, libres de ser modificadas e adaptadas para o seu emprego.
- **Motivadora e orientadora:** trátase dunha guía, polo que o obxectivo que se busca é axudar á práctica docente, facilitar a posta en marcha de iniciativas interdisciplinares e motivalos para seguir traballando nesta liña. O aspecto actitudinal dos/as mestres/as á hora de implementar as actividades é fundamental.
- **Inacabada:** esta guía non se concibe como un produto pechado e acabado, máis ben todo o contrario, pois pretende sentar as bases e iniciar un proceso creativo e colaborativo que consolide o traballo interdisciplinar entre mestres/as de Educación Física e mestres/as de Lingua e Literatura Galega.

ESTRUTURA E CATEGORÍAS

O manual estará distribuído por ciclos (2º Ciclo de Educación Infantil; 1º Ciclo de Educación Primaria; 2º Ciclo de Educación Primaria e 3º Ciclo de Educación Primaria) e estruturado segundo os bloques de contidos das áreas de Educación Física e Lingua e Literatura Galegas. Desta maneira, puxéronse en interrelación os diferentes bloques para redefinir unhas categorías que pretenden ilustrar e describir cada unha das actividades en función dos seus contidos. Cruzando os distintos bloques de contidos deron lugar as seguintes categorías e propostas de actividades:

Educación Infantil (2º ciclo): Bloques da Área de Linguaxes: comunicación e representación:

- Linguaxe verbal: escoitar, falar e conversar; aproximación á linguaxe escrita; achegamento á literatura
- Linguaxe artística: plástica, musical, corporal.

2º CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Escoitar, falar, conversar...	Quentamento de mobilidade articular
	Rei, rei, cantos anos vivirei...
	Froitas, froitiñas...
	Os aros
	Os aros de cores
	Buscamos e tocamos
Linguaxe artística	Sereíña, sereíña do mar
	Señor Lobo, que hora é?
	A bruxa Maruxa
	O camiño de Viseu
	O paniño branco
Lingua escrita e literatura	Busca parellas
	O noso corpo
	Traballamos coa tradición oral

Educación Primaria

- Bloques da Área Lingua e Literatura Galegas:
 - Escoitar
 - Falar
 - Escribir
 - Ler
- Bloques da Área de Educación Física:
 - Corpo
 - Habilidades motrices
 - Actividades artístico-expresivas
 - Saúde
 - Xogo e Deporte

1º CICLO PRIMARIA

EDUCACIÓN FÍSICA

		Corpo	Habilidades motrices	Actividades artístico-expresivas	Saúde	Xogo e deporte
LINGUA E LITERATURA GALEGA	Escoitar	Teño un piollo e próeme...	Terra, mar e aire	A Carrasquiña	Dous panos	Pita, pita, choca
	Falar	Eu son...	Gústame!	O can croa	Quentamento de mobilidade articular	Arrenrén
	Escribir	O corpo que escribe	Circuíto de obstáculos	Mímica	Pirámide de Alimentos	Pedras escritas
	Ler	Coidado co virus!	Carreira de relevos	Quebracorpos	Coidámonos	Teño, teño, non cho dou

2º CICLO PRIMARIA

EDUCACIÓN FÍSICA

		Corpo	Habilidades motrices	Actividades artístico-expresivas	Saúde	Xogo e deporte
LINGUA E LITERATURA GALEGA	Escoitar	Amiguiños	Carreiras de animais	O señor Serra	Apagón no hospiral	Brilé Lingüístico
	Falar	Acudídelle!	Palabras encadeadas	Palabras prohibidas	Fútbol chinés	Bo día!
	Escribir	O corpo escritor	Olo ao ladrón!	Videoconferencia	Relvos de saúde	O incendio
	Ler	Corpo desfeito	Xogo ou deporte?	Emocións	Pirámide de latas	Teño un agasallo para ti

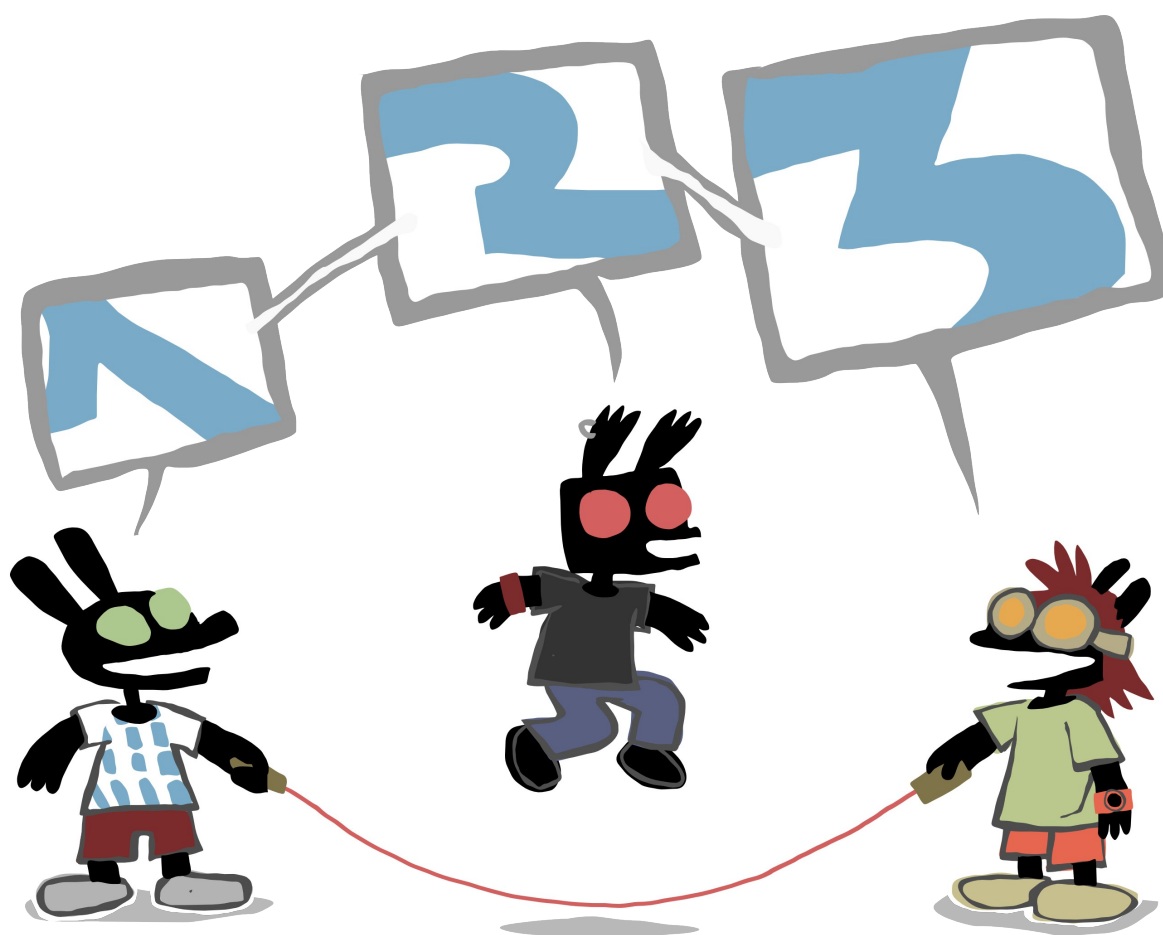
3º CICLO PRIMARIA

EDUCACIÓN FÍSICA

		Corpo	Habilidades motrices	Actividades artístico-expresivas	Saúde	Xogo e deporte
LINGUA E LITERATURA GALEGA	Escoitar	O baile da orquestra	O señor Mandaricas	O Garutiño	O paracaídas mentireiro	O paraca das adiviñas
	Falar	O boneco	Salto de nomes	Mentireiro!	A hixiene diario	De festa polo mundo adiante
	Escribir	Con todos os sentidos	A estrela de letras	Estatuas	Gordechóns VS Santos	Fútbol sen pelota
	Ler	Coidado co virus!	Rabos tragalinguas	Match de improvisación	Sentenza de saúde	O tesouro

PROPOSTAS DE ACTIVIDADES

2º CICLO EDUCACIÓN INFANTIL



EDUCACIÓN INFANTIL

NOME

Quentamento de mobilidade articular

CATEGORÍAS

Escoitar, falar, conversar...

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

En círculo, o/a mestre/a colocarse no centro para garantir que sexa visto por todos os nenos e nenas.

Comézase o quentamento de abaixo para arriba e vaise facendo un repaso de todas as partes do corpo. Aquí tedes unha selección co léxico inicial:

- *Dedas*
- *Nocello*
- *Xeonllo*
- *Cadeira*
- *Lombo ou costas*
- *Cóbado*
- *Pulso*
- *Dedos (matapiollos, furabolos, pai de todos, medianiño, maimiño)*
- *Ombreiro*
- *Pescozo*

RECOMENDACIÓNS

- É aconsellable repetir este exercicio ao comezo de cada unha das sesións de Educación Física.

OUTRAS IDEAS

- A medida que os nenos/as van recoñecendo o vocabulario, pódeseles animar a que nomeen eles/as as partes do corpo e ampliar o listado pouco a pouco.
- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

NOME

Sereíña, sereíña do mar

CATEGORÍAS

Linguaxe Artística

MATERIAIS PRECISOS

Reprodutor de música (opcional)

DESCRIPCIÓN

Todos os nenos/as collidos da man formando unha roda xirando no sentido contrario ás agullas do reloxo cantan: 'Sereíña sereíña do mar, vén a buscarme para...'. Dise unha acción, por exemplo: 'saltar!' Vólvese cantar o retrouso, facendo xirar novamente a roda, pero representando a acción indicada (saltando)

'Sereíña, sereíña do mar, vén a buscarme para...'
(saltar, berrar, nadar, almorzar, bailar, xogar...)

Aquí tedes unha [MOSTRA](#).

RECOMENDACIÓNS

- Nun primeiro momento é aconsellable que sexa o mestre/a quen diga as accións a representar. Cando os nenos/as coñezan ben a dinámica da actividade, pódeseles animar, de xeito ordenado, a que falen eles/as.

OUTRAS IDEAS

- Inventar sinxela coreografía para a parte cantada.

Nome

Rei, rei, cantos anos vivirei...

Categorías

Escoitar, falar, conversar...

Materiais precisos

Corda para saltar

Descrición

Unha sinxela canción de corda para consolidar o coñecemento dos números.
Cántase:

'Rei, rei, cantos anos vivirei? Un, dous, tres...'

Os nenos/as, por quendas, entran a saltar e entre todos contan os saltos correctos. Cando o neno ou nena non dea saltado máis ou se trabuque, párase de contar, e continúa outro/a compañeiro/a.

Recomendacións

- Recomendamos mover a corda simulando unha serpe: cóllese un extremo da corda e lévase á altura do chan; axítase dun lado a outro para que a corda faga ondas.

Outras ideas

NOME

Froitas, froitiñas

CATEGORÍAS

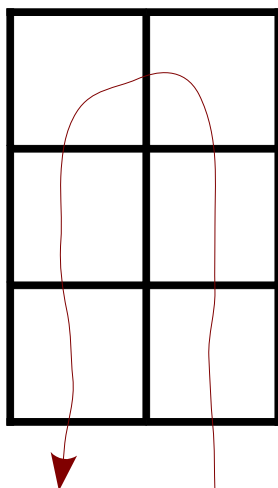
Escoitar, falar, conversar...

MATERIAIS PRECISOS

Xiz

DESCRIPCIÓN

Debúxase no chan unha táboa como esta:



Escóllese, antes do xogo, unha familia semántica, por exemplo: froitas, animais, partes dunha casa, cores...

Cada rapaz/a salta de celda en celda, na dirección que sinala a frecha do debuxo, dicindo en alto un nome correspondente á familia semántica escollida (un nome por celda). Non se poden repetir os nomes, nin trabucarse á hora de dicilos, nin pisar as liñas pintadas no chan.

RECOMENDACIÓNS

- Para facilitarlle o xogo aos nenos/as, é aconsellable facer un pequeno repaso ao vocabulario antes de comezar o xogo.
- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

OUTRAS IDEAS

- Pódese idear unha melodía para acompañar.
- Empregar variedade de saltos: cos pés xuntos; á pata coxa; camiñando ao revés...

EDUCACIÓN INFANTIL

NOME

Señor Lobo, que hora é?

CATEGORÍAS

Escoitar, falar, conversar...; Linguaxe artística

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Bótase a sortes quen vai ser o Señor Lobo. O neno ou nena ao que lle tocou ser o Señor Lobo colócase dun lado do espazo e o resto dos nenos/as do lado contrario.

Os nenos/as preguntanlle ao Señor Lobo ao unísono: '*Señor Lobo, que hora é?*', ao que o Señor Lobo lles responde cunha hora do día, por exemplo: '*Son as doce da mañá*'. Os nenos/as dan tantos pasos como horas lles dixo o Señor Lobo.

A dinámica repítese ata que o un xogador/a chegue á gorida do Señor Lobo e lle toque nun brazo: nese intre o Señor Lobo vai saír correndo para tentar pillar a alguén e o resto terá que escapar ata chegar ao lado contrario. O que pille será o Señor Lobo na seguinte partida.

RECOMENDACIÓNS

- Empregar fórmulas de 'Botar sortes' tradicionais.

OUTRAS IDEAS

- Pódese responder tamén con frases do estilo: '*É a hora de facer deporte*' ou '*É a hora de lavar os dentes*' ou '*É a hora de bailar unha muiñeira*'. Os nenos/as, sen moverse do seu sitio, terían que representar a acción suxerida polo Señor Lobo.

EDUCACIÓN INFANTIL

NOME

Os aros

CATEGORÍAS

Escoitar, falar, conversar...

MATERIAIS PRECISOS

Un aro por neno/a

DESCRIPCIÓN

Distribúense os aros entre os nenos/as, un para un/ha. O/a mestre/a di en alto o nome dunha parte do corpo e os nenos/as teñen que colocar o aro nesa parte do corpo.

- *Dedas*
- *Nocello*
- *Xeonllo*
- *Cadeira*
- *Cintura*
- *Ventre, barriga*
- *Lombo ou costas*
- *Cóbado*
- *Brazo*
- *Pulso*
- *Dedos (matapiollos, furabolos, pai de todos, medianiño, maimiño)*
- *Ombreiro*
- *Pescozo*
- *Orella*
- *Nariz*
- *Ollo*
- *Meixela, fazula*
- *Cu*
- *Peito*
- *Perna*
- *Fronte*
- *Lingua*
- *Queixo*

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- A medida que os nenos/as van recoñecendo o vocabulario, pódeseles animar a que nomeen eles/as as partes do corpo e ampliar o listado pouco a pouco.
- Máis léxico [aquí](#).
- Pódese desenvolver esta mesma actividade por parellas: cun só aro e sinalando a parte do corpo do compañeiro/a.

NOME

Busca parellas

CATEGORÍAS

Lingua escrita

MATERIAIS PRECISOS

Láminas cos debuxos e coa palabra escrita

DESCRIPCIÓN

Previamente hai que confeccionar as láminas cos debuxos e textos que se queiran traballar: letras, animais, oficios, cores, partes da casa... É preciso que haxa dúas láminas por cada unha das palabras.

Repártense as láminas entre os nenos e nenas (poden pegarse na súa roupa ou poñerlle unha corda ou fío para que a colguen no pescozo). Cando o mestre/a o diga, os nenos/as terán que buscar á súa parella entre o resto dos compañeiros/as.

Cando o consigan, intercámbianse as láminas e vólvese xogar.

RECOMENDACIÓNS

- É recomendable que as palabras escritas vaian acompañadas do seu correspondente debuxo para axudar aos nenos/as na identificación da súa parella.
- Aconsellamos traballar con familias semánticas.

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).
- Introducir distintos tipos de exercicio: andando, correndo, á pata coxa...

NOME

A Bruxa Maruxa

CATEGORÍAS

Escoitar, falar, conversar...; linguaxe artística

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Escóllese quen vai ser a Bruxa Maruxa entre os nenos/as participantes.

A Bruxa Maruxa ten que tentar pillar a un compañeiro/a mentres estes escapan. Cando pilla a un neno/a di: 'Eu son a Bruxa Maruxa e convértote en...' e berra o nome dalgún animal. O neno/a a quen pillou continúa xogando pero imitando o animal que lle dixo a Bruxa Maruxa.

Cando quen pilla diga: 'Eu son a Bruxa Maruxa e convértote en Bruxa', intercámbianse os papeis e prosegue o xogo.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Pódese xogar empregando outro tipo de léxico: oficios, obxectos...
- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

EDUCACIÓN INFANTIL

NOME

Buscamos e tocamos

CATEGORÍAS

Escoitar, falar, conversar...; Linguaxe artística

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

O/a mestre/a di: 'Tedes que tocar algo...' e un adxectivo. Os nenos e nenas desprázanse polo espazo buscando algún obxecto que teña esa característica. Cando o atopen, tócanlo e paran quietos ata que se comprobe que non erraron. Anímaselles a que digan en alto o nome do obxecto que tocaron.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Pódese animar aos nenos/as a que sexan eles mesmos quen digan a característica dos obxectos que teñen que buscar.
- Pódese pensar tamén nun obxecto concreto: váiselles dando, aos poucos, pequenas pistas.
- Coa mesma idea anterior, pódese dar pistas tamén na ubicación do obxecto con 'Fríalo ou Quente'.
- Para acelerar a dinámica pódese empregar un tempo prefixado.

EDUCACIÓN INFANTIL

NOME

Os aros de cores

CATEGORÍAS

Escoitar, falar, conversar...

MATERIAIS PRECISOS

Aros de diferentes cores; reprodutor de audio

DESCRIPCIÓN

Colócanse aros de cores polo espazo. Os nenos e nenas corren libremente ou bailan ao ritmo dunha música polo espazo sen pisar os aros. O/a mestre/a di en voz alta unha cor e unha parte do corpo: os nenos/as deberán buscar un aro desa cor e introducir nel a parte do corpo mencionada.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- A medida que os nenos/as van recoñecendo o vocabulario, pódeseles animar a que nomeen eles/as as partes do corpo e ampliar o listado pouco a pouco.
- Máis léxico [aquí](#).
- Pódese desenvolver esta mesma actividade por parellas: cun só aro e sinalando a parte do corpo do compañeiro/a.
- É probable que non se dispoña dun número tan alto de aros, polo que se pode cambiar por pinturas da cara.

NOME

'O caminho de Viseu' (xogo tradicional bailado)

CATEGORÍAS

Linguaxe artística

MATERIAIS PRECISOS

Reprodutor de audio (opcional)

DESCRIPCIÓN

LETRA

[A] *Indo eu, indo eu a caminho de Viseu.*

[C] *Ora truz truz truz, ora traz traz traz.*

[B] *Encontrei o meu amor: Ai, Jesús, que lá vou eu.*

[D] *Ora chega, chega, chega, ora arreda lá para trás.*

[A] Roda de parellas collidas das mans. Movémonos no sentido contrario ás agullas do reloxo.

[B] Levamos as mans ao corazón no primeiro verso; no segundo, representamos que estamos namorados.

[C] Xiramos cara a parella e batemos tres veces as nosas mans nas súas. Facemos o mesmo pero coa persoa que temos ao outro lado.

[D] Volvemos a darnos as mans e damos catro pasos para o centro da roda e volvemos cara atrás dando outros catro pasos pequenos.

Aquí tedes unha [MOSTRA](#).

RECOMENDACIÓNS

- Consulta a fonte:
Pesdelán: Na punta do pé. Editorial Kalandraka, 2010.
Libro+CD+DVD con xogos bailados tradicionais galegos e portugueses.

OUTRAS IDEAS

- Inicialmente pode facerse coa axuda do CD, pero a idea é que os rapaces aprendan a canción para xogaren autonomamente.
- Entre xogo e xogo podemos berrar: cambio de parella! E rapidamente todos teñen que buscar unha nova parella e comezar novamente o xogo.

Nome

'O paniño branco' (xogo tradicional bailado)

Categorías

Linguaxe artística

Materiais precisos

Reprodutor de audio (opcional)

Descrición

LETRA

[A] *O paniño branco
a todo está ben
pero a quen o usa
mellor ca ningún.*

[B] *Vai de póla en póla
vai de flor en flor
vai de brazo dado
vai co meu amor.*

[C] *Darei media volta
darei si señor
darei outra media
cambiarei de amor.*

[A] Roda de parellas. Movémonos no sentido contrario ás agullas do reloxo en paralelo á nosa parella, batendo palmas.

[B] Collémonos do brazo e seguimos camiñando no mesmo sentido.

[C] Cambiamos de sentido e de brazo. No remate, cambiamos de parella: os da roda exterior avanza ata poñerse en paralelo coa parella seguinte.

Recomendacións

- Consulta a fonte:
Para cantar e bailar: Prego, Luís, ilustracións de Serxio Cobos Edicións do Cumio, 2008. Libro con música e vídeo de xogos bailados tradicionais galegos e portugueses.

Outras ideas

- Inicialmente pode facerse coa axuda do CD, pero a idea é que os rapaces aprendan a canción para xogaren autonomamente.

NOME

O noso corpo

CATEGORÍAS

Lingua escrita

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas con debuxos das partes do corpo e tarxetas co nome desas partes do corpo

DESCRIPCIÓN

Escondemos polo terreo de xogo as tarxetas. Os nenos/as teñen que atopalas. Cando as consigan todas teñen que tentar compoñer o corpo a xeito de quebracabezas e asignarlle as tarxetas escritas onde corresponda.

Para comezar, as tarxetas poden ser estas:

Cabeza, tronco, pernas (2), brazos (2).

Máis adiante podemos dividilas así:

Cabeza, tronco, perna dereita, perna esquerda, brazo dereito, brazo esquerdo.

E ir gañando pouco a pouco en dificultade.

RECOMENDACIÓNS

- Os debuxos poden estar acompañadas coa palabra escrita para facilitarlles a identificación.

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).
- A medida que vaian coñecendo o léxico, pódese engadir novas palabras.
- Tamén se pode facer coas partes da cara, das mans...

EDUCACIÓN INFANTIL

NOME

Traballamos coa tradición oral

CATEGORÍAS

Literatura

MATERIAIS PRECISOS

DESCRIPCIÓN

A libre dramatización de contos e lendas é un recurso moi empregado na Educación Infantil. Ademais de recomendar empregar contos galegos e/ou en galego para este tipo de exercicios, outro xeito de traballar coa literatura nas aulas de Educación Infantil é empregar outro tipo de producións literarias como por exemplo, a tradición oral: trabalinguas, adiviñas, refráns...

Aquí tedes diferentes páxinas onde buscar recursos:

[Orella Pendella.](#)

[Refraneiro galego.](#)

[Recursos da AS-PG.](#)

[Galicia Encantada.](#)

ADIVIÑAS:

Lese a adiviña en alto e os nenos/as teñen que tentar dar a solución a través de xestos e mímica.

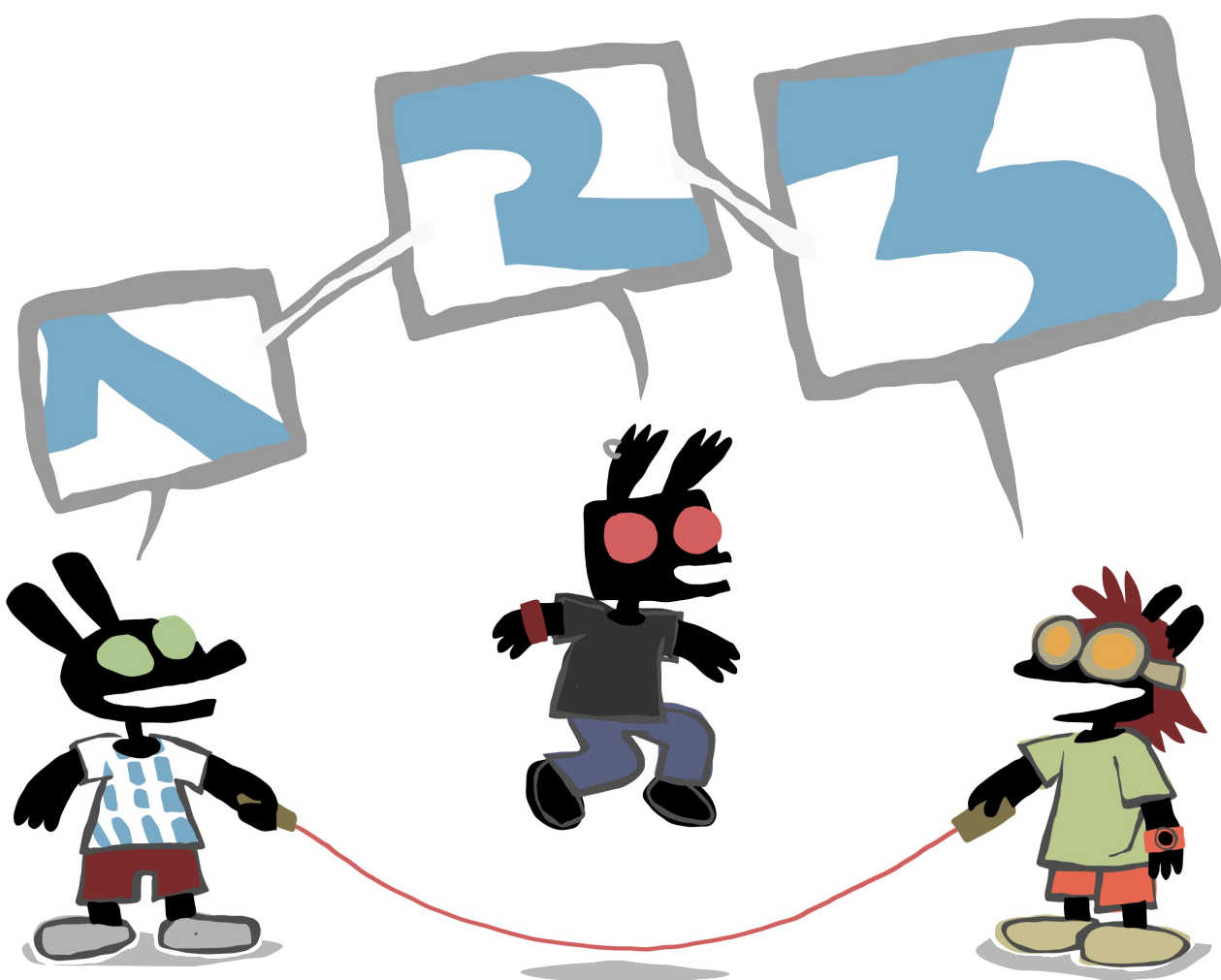
REFRÁNS:

Escóllense refráns relacionados co tempo climatolóxico e cronolóxico. Escríbense en tarxetas que se esconden polo espazo de xogo. Fanse catro equipos: primavera, verán, outono e inverno. Todos/as os nenos/as teñen que atopar as tarxetas. Cando as atopan, lense en alto e cada equipo terá que seleccionar aqueles refráns que consideren que lles corresponde. Podemos aprender algún. Aprendemos tamén os nomes dos meses en galego.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

1º CICLO EDUCACIÓN PRIMARIA



1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Teño un piollo e próeme...

CATEGORÍAS

Escoitar; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

En círculo, o/a mestre/a comeza o xogo dicindo: 'Teño un piollo e próeme...' e engade o nome dunha parte do corpo. Todos os nenos e nenas teñen que rañarse na zona do corpo que dixo o mestre/a. A continuación prosegue o neno ou nena da súa dereita e desta maneira ata que todos os nenos/as dixesen unha parte do corpo tentando non repetir nin trabucarse. Fáiselle cóxegas a quen se equivoque.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Pódese xogar tamén por parellas: ráñase a parte do corpo do compañeiro/a.
- Máis léxico [aquí](#).

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Terra, mar e aire

CATEGORÍAS

Escoitar; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Debúxase unha raia no chan e os nenos/as colócanse detrás dela en ringleira: esa é a 'Terra'. Cando o/a mestre/a berre: 'Terra!', os nenos/as teñen que colocarse detrás da raia, anicarse e tocar o chan. Cando o/a mestre/a berre: 'Mar!', os nenos/as teñen que dar un paso ao fronte superando a liña debuxada no chan e facendo como que nadan. Cando o/a mestre/a berre: 'Aire!', os nenos/as teñen que dar un salto cos brazos o máis estirados que poidan, pero sen moverse. Os nenos/as non se moven se o mestre/a berra o nome do sitio onde xa están. Cada vez faise máis rápido e os nenos/as que erren quedan descualificados.



RECOMENDACIÓNS

- Nun primeiro momento é aconsellable que sexa o mestre/a quen diga as accións a representar. Cando os nenos/as coñezan ben a dinámica da actividade, pódeseles animar, de xeito ordenado, a que falen eles/as.

OUTRAS IDEAS

- Unha vez que o xogo estea dominado, pódese complicar un chisco substituindo as palabras 'Terra, mar e aire' por nomes de animais que vivan nesas hábitats.
- Máis léxico [aquí](#).

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

A Carrasquiña (xogo tradicional bailado)

CATEGORÍAS

Escoitar; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Reprodutor de audio (opcional)

DESCRIPCIÓN

LETRA

[A] *O xogo da Carrasquiña e un xogo así ao lado (BIS)*
Baixar os ollos en terra todo o mundo fica admirado (BIS)
[B] *Oh! Matilde, sacode a saia*

Oh! Matilde, levanta o dedo (BIS)
Dáme un beixo Maruxiña que eu che darei un abrazo (BIS)
[C] *Ai, que vida é a nosa! dar beixiños, dar abrazos (BIS)*

Faise unha roda de parellas collidas polas mans.

[A] Realízase un movemento circular cos brazos, desde abaixo, flexiónase polo cóbado, estírase á altura do ombreiro e deixando caer os brazos estirados por diante. Este movemento faise oito veces. Cando a letra di 'Baixar os ollos...', flexiónase o tronco pola cintura e déixase caer a cabeza e os brazos. Cando a letra di 'todo o mundo...', levántanse os brazos, a cabeza e o tronco cara arriba.

[B] Parte mímica, realízanse as accións que se narran na letra. Sacudimos a nosa roupa e a das persoas que temos ao noso carón. Levantamos o brazo dereito co dedo índice estirado. Dámoslle un bico á nosa parella. Dámoslle unha aperta á persoa que temos do outro lado.

[C] As parellas agárranse e bailan: paso de polca para dentro da roda e outro paso de polca para fóra da roda.

Antes de repetir este esquema, cámbianse as parellas: as rapazas avanza un posto en sentido contrario ao das agullas do reloxo.

Aquí tedes unha [MOSTRA](#).

RECOMENDACIÓNS

- Consulta a fonte:
Pesdelán: Na punta do pé. Editorial Kalandraka, 2010. Libro+CD+DVD con xogos bailados tradicionais galegos e portugueses.

OUTRAS IDEAS

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Dous panos

CATEGORÍAS

Escoitar; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Un pano verde e outro vermello

DESCRIPCIÓN

Xógase como 'O pano' tradicional, pero con variantes.

Delimítase a zona de xogo a través de tres raias separadas por uns dez metros. Fanse dous equipos e os nenos/as colócanse detrás da raia da súa zona. O/a mestre/a colócase na liña do medio cun pano en cada man: o pano verde significa 'verdadeiro' e o pano vermello significa 'falso'. Asignáselle un número a cada rapaz/a de cada equipo. O mestre/a berra unha frase relacionada coa saúde, como por exemplo: 'Non hai que facer exercicio para estar san'. E a continuación di un número. O neno ou nena de cada equipo que teña asignado ese número bota a correr en dirección á raia do medio onde está o/a mestre/a: teñen que elixir que pano coller (verde se a frase é verdadeira ou vermello se é falsa). O primeiro que chega colle o pano correcto e escapa correndo ata chegar á liña do seu terreo mentres o do outro equipo o persegue. Se é pillado o punto é para o equipo perseguidor, se non é pillado o punto é para o seu equipo. Se collen o pano errado o punto non é para ningún equipo. Se cada equipo colle un pano distinto, o punto é para o que colla o pano correcto.

RECOMENDACIÓNS

- Para facer os equipos, empregade as fórmulas de 'Sortes para escoller equipos'.

OUTRAS IDEAS

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Pita, pita, choca

CATEGORÍAS

Escoitar; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Todos os nenos e nenas, agás un/ha, fan unha roda e séntanse.

O neno/a que apanda comeza a camiñar ao redor do círculo tocando a cabeza de cada un dos compañeiros e dicindo: 'Pita'. Cando el decida, toca na cabeza do compañeiro/a que queira e di: 'Choca' e bota a correr ao redor da roda. O neno/a a quen lle dixo 'Choca' ten que se erguer e tentar alcanzalo mentres o outro ten que conseguir sentar no sitio da roda que quedou libre. Se o consegue, apanda o rapaz/a a quen lle dixo 'Choca'. Se non o consegue, continúa o xogo ata que é quen de sentar na roda. Sempre se corre na mesma dirección.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Podedes empregar outros nomes de animais co nome do son que emiten, por exemplo: 'Vaca, vaca... muxe'; 'Lobo, lobo... ouvea'.
- Máis léxico [aquí](#).

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Eu son...

CATEGORÍAS

Falar; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Sentados en roda, comeza o mestre/a dicindo: 'Eu son (o seu nome) e movo o brazo así'. E fai un determinado movemento co brazo. Os nenos/as teñen que repetir a frase e imitar o movemento: 'El é (o nome) e move o brazo así'. Segue o rapaz/a sentado/a á dereita: 'Eu son (o seu nome) e movo a lingua así'. Continúase a roda ata o final, procurando que cada rapaz/a propoña un movemento distinto dos que xa se dixeron.

RECOMENDACIÓNS

- Pódese facer un repaso previo aos nomes das partes do corpo en galego.
- Máis léxico [aquí](#).
- É un xogo perfecto para os primeiros días de clase.

OUTRAS IDEAS

- Pódese facer en roda e de pé para que o repertorio de movementos sexa maior.
- Pódese complicar o xogo repetindo a cadea de movementos, de memoria, que se foron facendo: 'El é Pepe e move a perna así; ela é Susana e move o cú así; e eu son María e movo a cabeza así'.

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Gústame!

CATEGORÍAS

Falar; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Unha cadeira ou algo no que subirse

DESCRIPCIÓN

Apanda un dos nenos/as. Súbese á cadeira e berra: 'Eu son (o seu nome) e gústame nadar'. Todos os nenos/as teñen escapar do/a que apanda imitando a acción indicada polo pandote (neste caso nadando). Cando pilla a alguén, este ten que subir á cadeira e repetir a frase cunha acción diferente á anterior.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.
- É un xogo perfecto para os primeiros días de clase.

OUTRAS IDEAS

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O can croa

CATEGORÍAS

Falar; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

O/a mestre/a enumera nomes de animais dicindo o que estes fan, por exemplo: 'O can ladra', 'O paxaro voa'... Os nenos e nenas se pensan que a afirmación é correcta teñen que imitar e representar o dito. Se a frase é falsa (o can croa; o canguro nada...), teñen que permanecer inmóbiles.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Quentamento de mobilidade articular

CATEGORÍAS

Falar; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

En círculo, o/a mestre/a colocarse no medio para garantir que sexa visto por todos os nenos e nenas.

Comézase o quentamento de abaixo para arriba e vaise facendo un repaso de todas as partes do corpo. É importante interpelar aos rapaces/zas para que sexan eles/as quen digan o nome da parte do corpo coa que se está a traballar.

Aquí tedes unha selección co léxico inicial:

- Dedas
- Nocello
- Xeonllo
- Cadeira
- Lombo ou costas
- Cóbado
- Pulso
- Dedos (*matapiollos, furabolos, pai de todos, medianiño, maimiño*)
- Ombreiro
- Pescozo

RECOMENDACIÓNS

- Completa o léxico [aquí](#).

OUTRAS IDEAS

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Arrenrén

CATEGORÍAS

Falar; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Unha corda

DESCRIPCIÓN

Unha sinxela canción de corda para consolidar o coñecemento dos números.
Cántase:

'Arrenrén, cantos anos vivirei? Vintecinco non o sei. Un, dous, tres...'

Os rapaces, por quendas, entran a saltar a corda e entre todos imos contando os saltos correctos.

Cando o neno ou nena non dea saltado máis ou se trabuque, párase de contar, e continúa outro/a compañeiro/a.

RECOMENDACIÓNS

- Recomendamos comezar movendo a corda simulando unha serpe: cóllese un extremo da corda e lévase á altura do chan; axítase dun lado a outro para que a corda faga ondas.

OUTRAS IDEAS

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O corpo que escribe

CATEGORÍAS

Escribir; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas con nomes de partes do corpo; tarxetas con letras escritas; dous sacos

DESCRIPCIÓN

Por quendas, cada rapaz/a ten que coller ás cegas unha tarxeta do saco das partes do corpo e outra do das letras. Seguidamente, terá que dirixirse ao resto do grupo e escribir no aire a letra que lle tocasse coa parte do corpo indicada.

O primeiro/a que adiviñe que letra está escribindo, será o seguinte 'escritor'.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Pódese complicar o xogo empregando palabras no lugar de letras.

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Circuíto de obstáculos

CATEGORÍAS

Escribir; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Obstáculos; letras escritas en papel; dúas caixas

DESCRIPCIÓN

Divídese o grupo en dous equipos. Deséñanse dous circuítos de obstáculos de dificultade similar. Cada equipo ponse en fila india ao inicio do seu respectivo circuítos. No outro extremo do circuítos haberá unha caixa coas letras escritas.

Márcase un tempo determinado, dentro do que cada equipo deberá tentar conseguir o maior número de letras posibles. Á voz de 'xa!', o primeiro de cada fila tentará chegar á caixa das letras superando o circuítos e levar a letra escollida ao seu propio equipo, tentando, novamente, superar o circuítos e darlle o relevo ao seguinte da fila. Se alguén comete algún erro no circuítos terá que volver á súa fila sen poder achegar ningunha letra.

Cando remata o tempo prefixado, cada equipo deberá compoñer palabras correctamente escritas en galego coas letras conseguidas. O equipo ao que menos letras lle sobren, pensará nunha 'prenda' para facerlle pagar ao outro equipo. Por exemplo: sacar o zapato esquerdo, bailar unha muiñeira...

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Pódense empregar tamén tarxetas con sílabas ou misturalas coas letras.

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Mímica

CATEGORÍAS

Escribir; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Un encerado ou similar; xices.

DESCRIPCIÓN

Sentados no chan, pídese un voluntario/a que se porá de pé. O mestre/a dille no oído o nome dunha profesión, un animal, un país, unha acción, un obxecto... O neno/a terá que interpretar o papel indicado pero sen dar nin chío. O resto do grupo tratará de adiviñar de que se trata: cando alguén cre que o sabe, corre ao encerado e escribe a solución, que só será válida se está correctamente escrita en galego. Quen o adiviñe será o seguinte en representar.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Fanse dous equipos, A e B. O equipo A envía a un dos seus membros onde o equipo B, que lle dirá o que ten que representar. Este interpreta o indicado ao seu propio equipo: se conseguen adiviñar, nun tempo determinado e coas condicións antes explicadas, levan un punto. Continúase á inversa. Remata o xogo cando todos os membros dos equipos teñan participado.

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Pirámide de alimentos

CATEGORÍAS

Escribir; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Un debuxo grande da pirámide de alimentos

DESCRIPCIÓN

Pendúrase nunha parede un anaco grande de papel cunha pirámide de alimentos debuxada, pero sen nada escrito. A dinámica consiste en que os nenos/as teñan que completar a pirámide con exemplos de alimentos correspondentes aos distintos grupos alimenticios escribíndoos no seu lugar correctamente en galego.

RECOMENDACIÓNS

- É necesario facer unha breve explicación sobre a pirámide de alimentos antes de comezar a actividade.

OUTRAS IDEAS

- Para facer o xogo máis ameno, pódese organizar unhas quendas por relevos.
- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Pedras escritas

CATEGORÍAS

Escribir; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Pedriñas coas letras do alfabeto escritas

DESCRIPCIÓN

Fanse dous equipos. No terreo de xogo débúxase unha liña central e dúas liñas de fondo. Detrás das dúas liñas de fondo colócanse as pedras coas letras (metade e metade). Os nenos/as de cada equipo sitúanse a ambos lados da liña do medio e un defensor en fronte de cada liña de pedras.

O xogo consiste en ser capaz de obter o maior número de pedras roubándoas do equipo contrario e defendéndoas do propio equipo: os defensores das pedras teñen que evitar que sexan roubadas polo equipo contrario pillando a quen se achegue a elas ou incluso a quen escape con algunha pedra xa roubada. O rapaz/a que fose pillado ten que devolver a pedra e colocarse detrás da liña de pedras do equipo contrario e non se poderá mover ata que algún compañeiro sexa capaz de entrar e tocalo. Non se pode pillar nin ser pillado nin no propio campo, nin na zona libre despois das pedras.

Cando o mestre/a o estime oportuno, déixase de xogar e cada equipo terá que compoñer unha ou varias palabras en galego coas letras escritas nas pedras que nese momento teñan.

RECOMENDACIÓNS

- Para facer os equipos, empregade as fórmulas de 'Sortes para escoller equipos'.
- Xogar nun terreo amplo.

OUTRAS IDEAS

- Tamén se pode rematar o xogo cando un equipo sexa capaz de roubar todas as pedras: neste caso poden compoñer as palabras entre os dous equipos.
- No lugar de letras, pódense empregar sílabas.

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Coidado co virus!

CATEGORÍAS

Ler; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas cos nomes das partes do corpo; debuxo grande do corpo humano

DESCRIPCIÓN

Divídese o campo de xogo en dúas metades con tres liñas. Hai un neno/a que apanda (virus) que se coloca na raia do medio e só se pode desprazar lateralmente pola raia marcada. O resto dos nenos/as colócanse detrás dunha das raias laterais onde haberá un caldeiro coas tarxetas escritas cos nomes das partes do corpo; no extremo contrario colócase/pégase o debuxo do corpo humano. Á de xa cada neno/a colle unha das tarxetas e tenta atravesar o campo ata chegar á outra beira. O que apanda vai ter que contaxiar aos compañeiros/as: é abondo con que lles toque. Quen fose contaxiado convértese en virus, devolve a tarxeta ao caldeiro, dálle a man ao 'virus' e prepárase para contaxiar ao resto dos nenos/as. Mentres, os nenos/as que foron quen de atravesar a barreira de virus teñen que colocar a tarxeta co nome da parte do corpo no sitio correcto no debuxo colgado no outro extremo. Cando o teñan listo, volven ao seu lugar (non poden ser contaxiados cando están de volta). Continúase o xogo ata que todos/as os nenos/as están contaxiados/as ou cando se rematen as tarxetas cos nomes.

Revisase que as tarxetas estean ben colocadas.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.
- frechas
- Pode ser interesante que sexan os propios nenos/as os que corrixan a ubicación das tarxetas.
- Máis léxico [aquí](#).

OUTRAS IDEAS

- Pódese traballar tamén co léxico galego referido á saúde e enfermidades.

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Carreira de relevos

CATEGORÍAS

Ler; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Caixas; versos ou letras escritas en papeis

DESCRIPCIÓN

Divídese ao grande grupo en subgrupos de entre cinco e dez rapaces/zas que se disporán en tantas filas como subgrupos haxa, nun extremo da zona de xogo. No outro extremo póñense tantas caixas como subgrupos haxa, chea de papeis con versos escritos (versos dun poema, cantiga...). Á voz de 'xa!', o primeiro/a de cada fila terá que correr ata a caixa que lle corresponda, coller un dos papeis e volver o máis rapidamente posible á súa fila. No momento en que chegue deberá chocarlle a man ao segundo da fila para que este poida saír na procura doutro papel da caixa, e así sucesivamente con todos os membros do equipo. O primeiro equipo que acade todos os versos e os dea ordenado, gaña.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.
- É un xogo perfecto para os primeiros días de clase.

OUTRAS IDEAS

- Os versos que ben poden ser dunha canción coñecida como 'A Carolina', dun poema dalgún/ha escritor/a galego/a, dun refrán, dun trabalinguas, dunha adiviña...
- Se os versos son dunha cantiga, podemos pedirlle que nola canten; se é unha adiviña, que nos dean a solución...
- Pódese realizar o xogo con letras no lugar de versos: así terán que compoñer o maior número de palabras posibles ou a palabra máis longa.

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Quebracorpos

CATEGORÍAS

Ler; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas con debuxos das partes do corpo e o seu nome correctamente escrito

DESCRIPCIÓN

Dáselle a cada rapaz/a en secreto unha tarxeta cunha parte do corpo determinada. Non lle poden mostrar a tarxeta a ninguén. A través de mímica deberán formar corpos completos (brazo esquerdo, brazo dereito, perna esquerda, perna dereita, tronco e cabeza). Cando un grupo anuncie que ten un corpo completo remata o tempo e compróbase se é correcto. Se é así, dáselle un punto a cada rapaz/a.

Barállanse as cartas e vólvese comezar. O/a primeiro/a que consiga sete puntos escolle o seguinte xogo.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Pódese complicar o xogo empregando tarxetas de músculos, articulacións, ósos... Por exemplo: hai cartas de dedas, pés, canelas, perna, cu... e teñen que formar pernas enteiras.

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Coidámonos

CATEGORÍAS

Ler; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas con nomes de enfermidades/lesiões e con medidas de prevención/remedios

DESCRIPCIÓN

Aleatoriamente cada rapaz e rapaza colócase nas costas con celo unha tarxeta de doenza/enfermidade/lesión ou prevención/remedio.

Á voz de comezo, cada doente ten que buscar e atopar ao compañeiro/a que teña a tarxeta co seu remedio ou medida de prevención, ou á viceversa. Non se pode falar nin facer xestos.

O xogo remata cando todos atoparon a súa parella ou cando remate o tempo marcado.

Ao remate compróbase que as parellas sexan correctas.

Algúns exemplos:

Catarro-abrigarse.

Cambra-quentamento.

Maniotas-estiramentos.

RECOMENDACIÓNS

- Cando remate a actividade é aconsellable explicarlles aos nenos/as con máis detalle o porqué das parellas.

OUTRAS IDEAS

1º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Teño, teño, non cho dou

CATEGORÍAS

Ler, falar, escoitar; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Listado de adiviñas; unha pedra pequena

DESCRIPCIÓN

Todos os rapaces e rapazas dispóñense nunha fileira, agás un/ha que será o que apande (o pandote). O pandote escollerá unha das adiviñas do listado que lerá en alto para o resto do grupo. Nese momento o pandote colle a pedra que levará escondida entre as súas mans. Cada un dos rapaces/as da fileira estarán cos brazos estirados e as mans colocadas como se tivesen un pitiño entre elas. O pandote irá parando ante cada rapaz/a dicíndolle: 'Teño, teño, non cho dou' á vez que fai o aceno de vascular o que ten entre as súas mans (a pedriña) nas mans do compañeiro/a. A un dos rapaces/zas deixaralle caer disimuladamente a pedra, pero seguirá finxindo que a ten e facendo o aceno de vasculara en cada man, ata o final da fileira. Ao que lle deixou a pedra entre as mans deberá, cando el decida (non ten que ser no momento xusto en que lle vasculara a pedra) saír correndo ata o outro extremo do campo. No momento en que este bote a correr, os demais compañeiros/as teñen que perseguilo. Se consegue chegar ata o outro extremo sen ser pillado, poderá probar sorte e resolver a adiviña ou pedir unha pista, pero se este é pillado polos compañeiros/as perderá a súa oportunidade. Por cada adiviña resolta gáñase un punto.

Apanda o rapaz ou rapaza a quen o anterior pandote lle deixou caer a pedra.

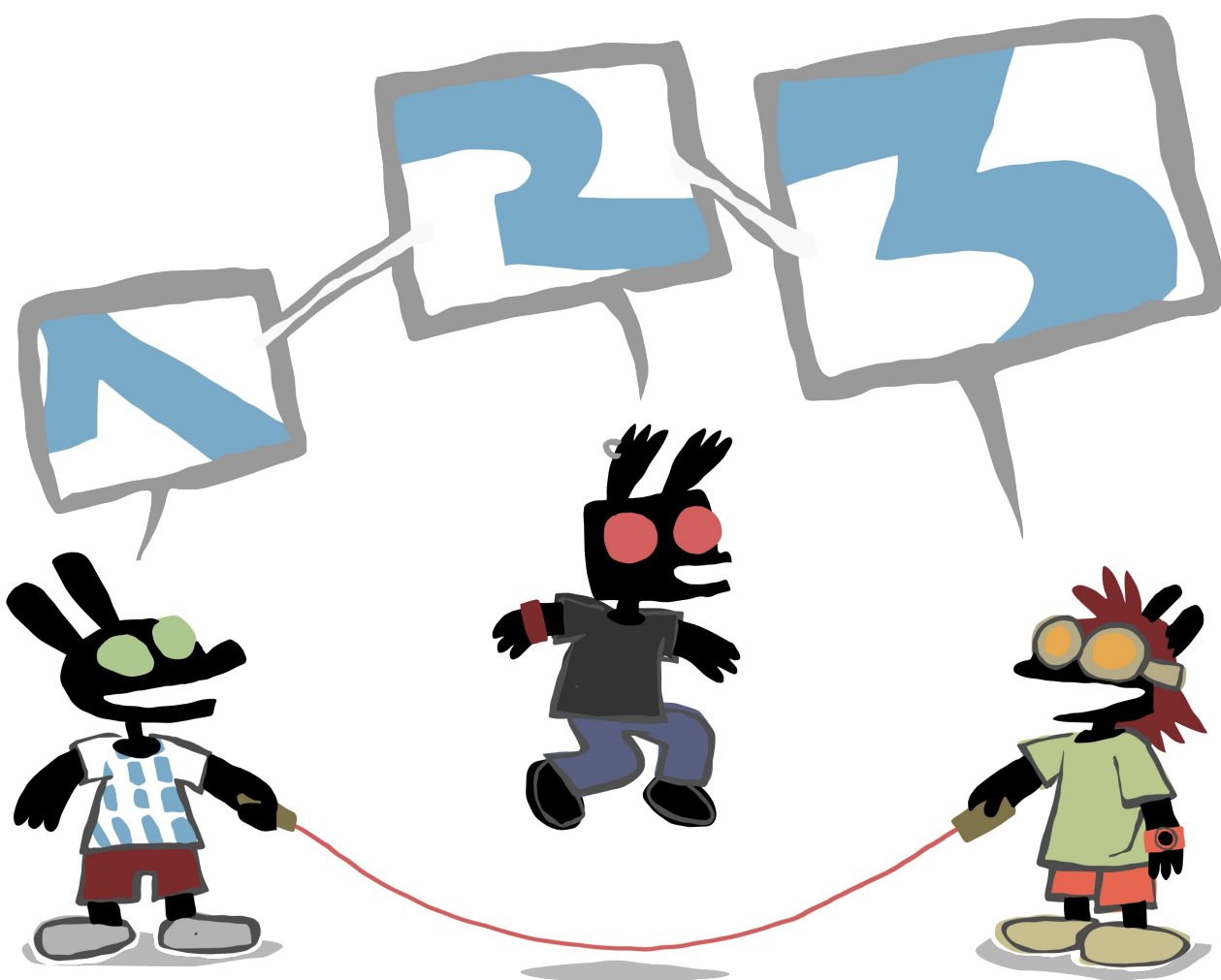
RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Aforcado: o mestre/a pensa nunha palabra e cada vez que un rapaz/a consegue chegar coa pedra ao outro extremo sen ser pillado pode consultar se a palabra pensada polo mestre/a contén certa letra. Se é pillado por alguén, é este o que pode consultar. Cando alguén saiba a resposta non ten máis que berrar: 'Eu sei!' e dar a solución.

2º CICLO EDUCACIÓN PRIMARIA



2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Amiguiños (canción)

CATEGORÍAS

Escoitar, falar; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Os rapaces/zas colócanse en roda mirando ás costas do seu compañeiro/a da dereita. Xirando no sentido contrario ás agullas do reloxo, cántase con calquera melodía:

'Ai, a roda camiña para diante (dan tres pasos para adiante)

'Ai, a roda camiña para atrás.' (dan tres pasos para atrás)

Repítese dúas veces e a continuación o mestre/a di: 'Amiguiñas!'. E os rapaces/zas responden: 'Queeee?'. O mestre/a: 'Poñede a manciña na cabeciña da compañeiraña!'. Os nenos/as teñen que poñer unha man na cabeza do compañeiro/a de diante e volver bailar e cantar os versos anteriores, sen retirar a man da cabeza.

Repítese a operación e dicindo as partes do corpo que se queiran.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Complícase o xogo dando indicacións de que fagan o mesmo pero co compañeiro/a que está inmediatamente despois do de diante. É probable que a roda acabe desfeita e os nenos/as caian.
- Máis léxico [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Carreiras de animais

CATEGORÍAS

Escoitar; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Debúxanse as liñas de partida e chegada a uns vinte ou trinta metros de distancia unha da outra. Colócanse os nenos/as detrás da liña de partida. O/a mestre/a vai berrar o nome de animais aos que lles corresponde un determinado movemento, e os nenos/as teñen que correr ata a liña de chegada facendo ese movemento.

Algúns exemplos:

Canguro: saltar cos pés xuntos.

Patos: agachados e batendo os brazos.

Cangrexo: correr de costas.

Serpe: arrastrándose polo chan.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O Señor Serra (xogo tradicional bailado)

CATEGORÍAS

Escoitar, falar; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Reprodutor de audio (opcional)

DESCRIPCIÓN

LETRA:

[A] *O Señor da Serra ten unha serriña (bis)*

pro lindo fillo que é serrador (bis)

[B] *Para serra-la madeira a serriña (bis)*

pro lindo fillo que é serrador (bis).

Fanse dúas ringleiras cos nenos/as collidos das mans unha fronte a outra.

[A] As ringleiras móvense cada unha á súa dereita dando tres pasos pequenos, e a continuación dan outras tres pasiños á esquerda (simulando unha serra serrando)

[B] Faise un túnel collendo as mans, en alto, do compañeiro/a de diante. Cada parella entra baixo o túnel, continuando ata que os primeiros volvan ao seu lugar.

Aquí tedes unha [MOSTRA](#).

RECOMENDACIÓNS

- Consulta a fonte:
Para cantar e bailar: Prego, Luís, ilustracións de Serxio Cobos Edicións do Cumio, 2008. Libro con música e vídeo de xogos bailados tradicionais galegos e portugueses.

OUTRAS IDEAS

- Xogar cos ritmos: de cada vez máis rápido, de cada vez máis lento, a cámara rápida, a cámara lenta, etc...
- Aínda que inicialmente usemos o CD, é importante que os rapaces/as aprendan a canción e poidan xogar de xeito autónomo.

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Apagón no hospital

CATEGORÍAS

Escoitar; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas cos nomes de doenzas e tarxetas con nomes de especialistas médicos; vendas

DESCRIPCIÓN

Repártense as tarxetas: algúns nenos/as serán especialistas médicos e outros doenzas diferentes (non é preciso que haxa igual número de doenzas e médicos). Aos que teñan a tarxeta de doenza, pegarán esta no peito e taparánselle os ollos. Os médicos situaranse en fileira de costas a unha parede, e os 'doentes' a uns dez metros de distancia. Os médicos terán que ir chamando polos seus doentes correspondentes: o traumatólogo ten que chamar polo que ten o nocello escordado, por exemplo. Os doentes terán que guiarse pola voz dos seus médicos para chegar á súa consulta.

Algúns exemplos de **doenzas e lesións**:

Nocello escordado; dor de moas; pedras nos riles...

Algúns exemplos de **especialistas médicos**:

Traumatólogo; cirurxián; médico de cabeceira...

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Brilé lingüístico

CATEGORÍAS

Escoitar, falar; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Balón de goma de mediano tamaño

DESCRIPCIÓN

Xógase como o xogo do brilé tradicional, pero con algunhas modificacións:

Un/ha xogador/a cando é brilado ten a oportunidade de 'librarse' pagando a 'prenda' que lle indique o equipo contrario. A prenda debe ser decidida en consenso polos integrantes do equipo e debe ser unha proba lingüística ou relacionada coa cultura galega.

Conta ata vinte en galego.

Como se di 'orilla' en galego?

Cántanos unha canción en galego.

Báílanos unha muiñeira.

Dinos o nome dunha obra de Rosalía de Castro.

(...)

Se o xogador/a supera a proba seguirá xogando no seu campo, mais se non a supera, deberá pasar ao campo dos brilados do seu equipo.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Acudídelle!

CATEGORÍAS

Falar; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Sentados en roda e por quendas no sentido contrario ás agullas do reloxo, cada neno/a vai dicindo o seu nome e a parte do corpo que lle doe: 'Eu chámome Branca e dóenme os cadrís', sinalando dita parte. O resto dos compañeiros/as repiten: 'Ela é Branca e dóenlle os cadrís.' No momento en que algún dos participantes non diga correctamente en galego o nome da parte do corpo que lle doe, o mestre/a e/ou os nenos/as que se dean conta do erro, berrarán: 'Acudídelle!'. Nese momento, o participante aludido terá que escapar a correr, e o resto terán que perseguilo. Cando o collen, faranlle cóxegas na parte do corpo que lle doía para 'curalo'.

RECOMENDACIÓNS

- É un xogo perfecto para os primeiros días de clase.

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Palabras encadeadas

CATEGORÍAS

Falar; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Unha pelota

DESCRIPCIÓN

En roda, os rapaces/zas téñense que lanzar a pelota sen que lles caia e na dirección das agullas do reloxo. Quen lance a pelota ten que dicir en alto unha palabra da familia semántica que se escollese ao principio do xogo, por exemplo: froitas, animais, deportes, xogos, medios de transporte, cores, oficios...

Quen se trabuque no lanzamento, na recepción da pelota, repita a palabra ou non a diga en galego correctamente, queda descualificado ou paga unha 'prenda'.

RECOMENDACIÓNS

- As 'prendas' poden ser penalizacións físicas (dá unha volta correndo ao ximnasio, fai dez abdominais...) ou probas lingüísticas.

OUTRAS IDEAS

- Cando teñan dominado o xogo, os lanzamentos pódense facer de xeito aleatorio.
- No lugar de usar familias semánticas, pódese encadear palabras continuando a cadea cunha palabra que comece coa última letra ou sílaba da dita anteriormente polo compañeiro/a que lanza a pelota.
- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Palabras prohibidas

CATEGORÍAS

Falar; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas con nomes de accións, situacións ou oficios, cada unha cun listado de palabras prohibidas; un chifro

DESCRIPCIÓN

O rapaz ou rapaza máis novo da clase comeza: escolle unha tarxeta ao chou e diríxese ao resto dos compañeiros/as que estarán sentados enfrente del. O rapaz/a tentará explicar cal é a profesión ou situación que indica a tarxeta, pero non poderá empregar as palabras prohibidas, mais poderá valerse da mímica para representalas. O resto dos compañeiros/as tratará de adiviñar de que palabra se trata. No momento en que o rapaz/a diga algunha das palabras prohibidas o/a mestre/a tocará o chifro, invalidando a representación e o rapaz/a terá que sentarse.

O primeiro/a que o consiga adiviñar será o seguinte en actuar.

O xogo remata cando todos teñan representado.

Aquí tedes un exemplo de tarxeta:

Mariñeiro

Palabras prohibidas: peixe, barco, pescar, mar, rede, cana.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Fútbol chinés

CATEGORÍAS

Falar; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Unha pelota

DESCRIPCIÓN

Colócanse en círculo coas pernas abertas e o pés coma se os tiveran cravados no chan. Teñen que tentar meter gol aos compañeiros/as por entre as pernas ao tempo que defenden a súa portería (as súas propias pernas), pero só poden empregar as súas mans.

Ao neno/a que lle metan un gol seguirá xogando pero só cunha man; se lle volven meter gol, retira a outra man; no caso dun terceiro gol, poderá xogar pero dado á volta ao contrario dos seus compañeiros/as pero de novo coas dúas mans operativas; un cuarto gol, obriga a retirar outra man... O quinto gol é causa de descalificación.

Para poder salvarse da penalización que lle toque, no momento en que lle meten gol, o mestre/a falaralle un proba lingüística relacionada coa Educación para a Saúde: dicir tres nomes de enfermidades; explicar como se fai unha determinada receita... á que deberá contestar correctamente.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Pódense substituír as probas para salvarse por probas lingüísticas relacionadas coa tradición oral galega: repetir un trabalinguas sen trabucarse; unha adiviña; dicir tres nomes de árbores en galego; cantar unha canción...

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Bo día!

CATEGORÍAS

Falar; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Os nenos/as pónense de pé, forman un círculo e séntanse. Un deles camiña ao redor do círculo, pola parte exterior, en dirección das agullas do reloxo, toca a alguén no ombreiro e continúa a súa marcha. Ese neno/a a quen lle tocou no ombreiro tense que erguer e camiñar ao redor do círculo en dirección contraria ás agullas do reloxo. No momento en que topan fronte a fronte, saúdanse mutuamente tres veces: 'Ola, bo día/tarde/noite/mediodía.' Logo os dous corren en direccións opostas ao redor do círculo, ata tomar o lugar baldeiro. O neno ou nena que non dá ocupado o lugar, é o que apanda. Continúa o xogo.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O corpo escritor

CATEGORÍAS

Escribir; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Dous sacos; tarxetas con nomes de partes do corpo; tarxetas con palabras escritas

DESCRIPCIÓN

Por quendas, cada rapaz/a ten que coller ás cegas unha tarxeta do saco das partes do corpo e outra do das palabras. A continuación terá que dirixirse ao resto do grupo e escribir a palabra coa parte do corpo indicada no aire. Os compañeiros/as teñen que tentar adiviñar de que palabra se trata.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.
- É aconsellable comezar con palabras bisílabas.

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Ollo ao ladrón!

CATEGORÍAS

Escribir; habilidades motrices

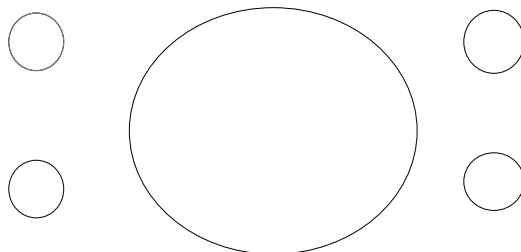
MATERIAIS PRECISOS

Pedras pequenas con letras escritas (serve con rotuladores permanentes)

DESCRIPCIÓN

Márcase no chan un gran círculo central e tantos círculos pequenos como xogadores/as. Colócanse as pedras escritas no círculo central e un xogador/a de pé en cada círculo pequeno exterior. Á voz de 'xa!' cada neno/a ten que tentar conseguir o maior número de pedras posible no seu círculo. Pódense coller pedras tanto do círculo central como dos círculos exteriores, pero só unha de cada vez e non se pode 'roubar' cando o círculo estea ocupado polo seu dono. Hai que levalas, non rodalas nin lanzalas.

Cando o/a mestre/a o diga, os nenos e nenas deixan de coller pedras e teñen que tentar escribir a palabra máis longa posible coas pedras que haxa no seu círculo, e correctamente en galego.



RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Pódese xogar por parellas: un colle pedras e outro defende o círculo.
- Empregar sílabas no lugar de letras.
- Sistemas de puntuación: os que consigan formar algunha palabra levan un punto ou gaña quen escriba a palabra máis longa.

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Videoconferencia

CATEGORÍAS

Escribir; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Papel e lapis; tarxetas con palabras escritas

DESCRIPCIÓN

Divídese o grupo en parellas. As parellas sepáranse e sitúanse a uns dez metros de distancia.

O membro A das parellas retira unha tarxeta cunha palabra escrita: teñen que 'deletrear' a palabra empregando xestos, movendo o seu corpo... e sen falar. O membro B ten que escribir letra a letra ata conseguir ter a palabra completa.

A	B
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

RECOMENDACIÓNS

- Utilizar fórmulas para facer equipos.

OUTRAS IDEAS

- Pódese complicar o xogo usando frases ou refráns no lugar de palabras.
- Recomendación de puntuación: as primeiras 5 parellas que consigan ter a palabra correctamente escrita levan un punto.
- Tamén se poden facer cambios de parella entre partida e partida.
- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Relevos de saúde

CATEGORÍAS

Escribir, falar; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Papel e lapis; tarxetas con frases escritas sobre hábitos saudables

DESCRIPCIÓN

Divídese o grupo en equipos de catro persoas. Cada membro do equipo sitúase nunha das catro esquinas do ximnasio ou zona de xogo. Nunha das esquinas haberá unha caixa con tarxetas de frases de hábitos saudables. Á voz de 'xa!', o primeiro membro do equipo terá que coller unhas das tarxetas, memorizar a frase e ir correndo á seguinte esquina, dicirlle ao oído a frase ao seu compañeiro/a. O segundo ao terceiro e o terceiro ao cuarto. O cuarto e último terá que escribir a frase nun papel. Os equipos xogan simultaneamente.

Exemplos de frases:

Lavamos os dentes despois de cada comida.

Quentamos antes de facer exercicio.

RECOMENDACIÓNS

- Utilizar xogo para formar equipos.

OUTRAS IDEAS

- Pódese dar un tempo prefixado e gaña o equipo que consiga ter escritas correctamente o maior número de frases.
- Outra variante: cada equipo ten que conseguir un certo número de frases. Gaña quen primeiro o consiga.
- Pode haber sentenzas verdadeiras e falsas, que teñen que escribir na columna de verdadeiro ou falso.
- Tamén podemos utilizar esta dinámica para explicar a transmisión oral, por exemplo: pódese dar a cada equipo unha receita e analizar cal era a receita inicial, cal é a receita que chegou ao final e que datos se perderon polo camiño.

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O incendio

CATEGORÍAS

Escribir; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Papel e lapis; tarxetas con nomes de obxectos

DESCRIPCIÓN

Delimitamos o terreo de xogo: podemos utilizar por exemplo a cancha de baloncesto ou fútbol sala. Nunha das porterías haberá unha maleta, caixa ou similar chea de tarxetas con debuxos de obxectos que pode haber nunha casa (lámpada, potas, pantalóns, fiestra, xoguetes...). Na portería contraria haberá un encerado ou un anaco grande de papel pendurado da portería. O caso que se expón é que hai un incendio na casa (portería coa maleta), os nenos/as son bombeiros e teñen que tentar salvar o maior número de pertenzas posibles levándoas á outra casa (a outra portería), e a maneira de salvarlas é lendo a tarxeta, memorizar o que pon e chegar ao encerado e escribir correctamente o que queira ser salvado.

Un neno/a vai facer de lume: poderá andar por todo o campo pero non entrar nas casas. Se toca a alguén, este converterase tamén en chama e collidos da man terán que tentar que a cadea de lume sexa o máis extensa posible e que non se poidan salvar os obxectos da casa.

O xogo remata ou ben cando os bombeiros consigan salvar todas as cousas da casa ou ben cando todos sexan lume e xa non quede ningún bombeiro.

Ao rematar facemos reconto de cantas cousas conseguimos salvar e cantas se queimaron lendo en alto o nome de cada un dos obxectos. O nome dos obxectos que estean mal escritos non se contabilizan.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Corpo desfeito

CATEGORÍAS

Ler; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas cos nomes das partes do corpo

DESCRIPCIÓN

Escóndense as tarxetas polo terreo de xogo. Divídese ao grupo en dous equipos. Á voz de comezo, cada equipo tentará conseguir todas as partes do corpo, indicados polo mestre/a ao comezo do xogo.

Gaña o primeiro equipo que consiga atopar todas as partes do corpo.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).
- Poden ser nomes de músculos, ósos, articulacións...
- Colocado un rapaz de cada equipo deitado no chan, teñen que situar as tarxetas no lugar correspondente.

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Xogo ou deporte?

CATEGORÍAS

Ler; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Obstáculos; tarxetas con nomes de deportes e xogos; catro caixas

DESCRIPCIÓN

Divídese o grupo en dous equipos. Deséñanse dous circuítos de obstáculos de dificultade similar e colócanse as tarxetas ao longo do circuítos. Cada equipo ponse en fila india ao inicio do seu respectivo circuítos. No outro extremo do circuítos haberá dúas caixas, unha cun letreiro que poña 'Deportes' e outra cun letreiro que poña 'Xogos'.

Márcase un tempo determinado dentro do cal cada equipo deberá atopar as tarxetas cos nomes de xogos e deportes escritos escondidos polo circuítos de obstáculos. Á voz de 'xa!', o primeiro de cada fila tentará facer o circuítos e atopar unha das tarxetas. Cóllese dunha en unha. Cando chegue ao final do circuítos ten que colocar a tarxeta na caixa que corresponda, xogo ou deporte. Volve á fila tentando superar novamente o circuítos e darlle o relevo ao seguinte da fila. Se alguén comete algún erro no circuítos terá que devolver a tarxeta e retornar á súa fila.

Cando remate o tempo prefixado, compróbase cal é o equipo que máis tarxetas ten correctamente distribuídas nas caixas.

XOGOS:

Baralla
Xadrez
Birlos
Crebacabezas
Estornela
Ra
Pita cega

DEPORTES:

Fútbol
Patinaxe
Tenis
Triatlón
Baloncesto
Balonmán
Automobilismo

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para facer equipos.
- Explicar en que consiste cada xogo.

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#).
- Pódese propoñer escoller o xogo ou deporte que queiran para aprender a xogar.

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Emocións

CATEGORÍAS

Ler; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Carteis cos nomes de emocións

DESCRIPCIÓN

Dispoñemos polo espazo carteis co nome de distintas emocións ou sentimentos: ledo, triste, sorprendido, anoxado, famento, canso...

Un neno ou unha nena ten que escoller unha das emocións e representala a través de xestos e mímica. O resto dos nenos/as teñen que estar moi atentos e sen falar; cando adiviñen de que emoción ou sentimento se trata, teñen que saír correndo e dirixirse ao cartel que estimen correcto.

O primeiro que o faga será o seguinte en actuar.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Pirámide de latas

CATEGORÍAS

Ler; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Latas baleiras co nome dun alimento escrito nun papel

DESCRIPCIÓN

Preparamos as latas cos nomes de alimentos de cada grupo alimenticio.

Agóchanse as latas polo terreo e durante un tempo marcado, os rapaces e rapazas terán que buscar e atopar as latas e construír unha pirámide con eles segundo a pirámide de alimentos.

Logo pódese xogar a derribar a pirámide, volver agochar os botes e empezar de novo o xogo.

RECOMENDACIÓNS

- Hai que ter en conta que para que as latas formen unha pirámide haberá que contar cun número diferente de alimentos en cada chanzo da mesma: terá que haber máis latas con nomes de verduras e menos de graxas, por exemplo.
- Adicar un tempo á explicación de que é a Pirámide dos Alimentos.
- Pídelles aos rapaces/zas que traia cadaquén unha lata.

OUTRAS IDEAS

- Pódeselle pedir aos nenos/as que escriban eles os alimentos antes do comezo do xogo.
- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

2º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Teño un agasallo para ti

CATEGORÍAS

Ler; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Papeis escritos; reprodutor de música (opcional)

DESCRIPCIÓN

O/a mestre/a fai unha bóla con moitas capas de papel. En cada papel escribe unha tarefa ou unha pregunta:

Estar constipado.

Apertar á persoa que está a túa dereita.

Cantar unha canción.

Cal é a túa cor favorita?

Como se chama a túa avoa materna?

O/a mestre/a pon a música ou dá palmadas coas mans. Os nenos e nenas forman un círculo e comezan a pasarse o paquete (por orde ou aleatoriamente). Cando o mestre/a para a música ou deixa de dar palmadas, o neno ou nena que teña o paquete desenvolve unha capa de papel e realiza a tarefa ou contesta a pregunta que está escrita.

O xogo continúa ata rematar as capas.

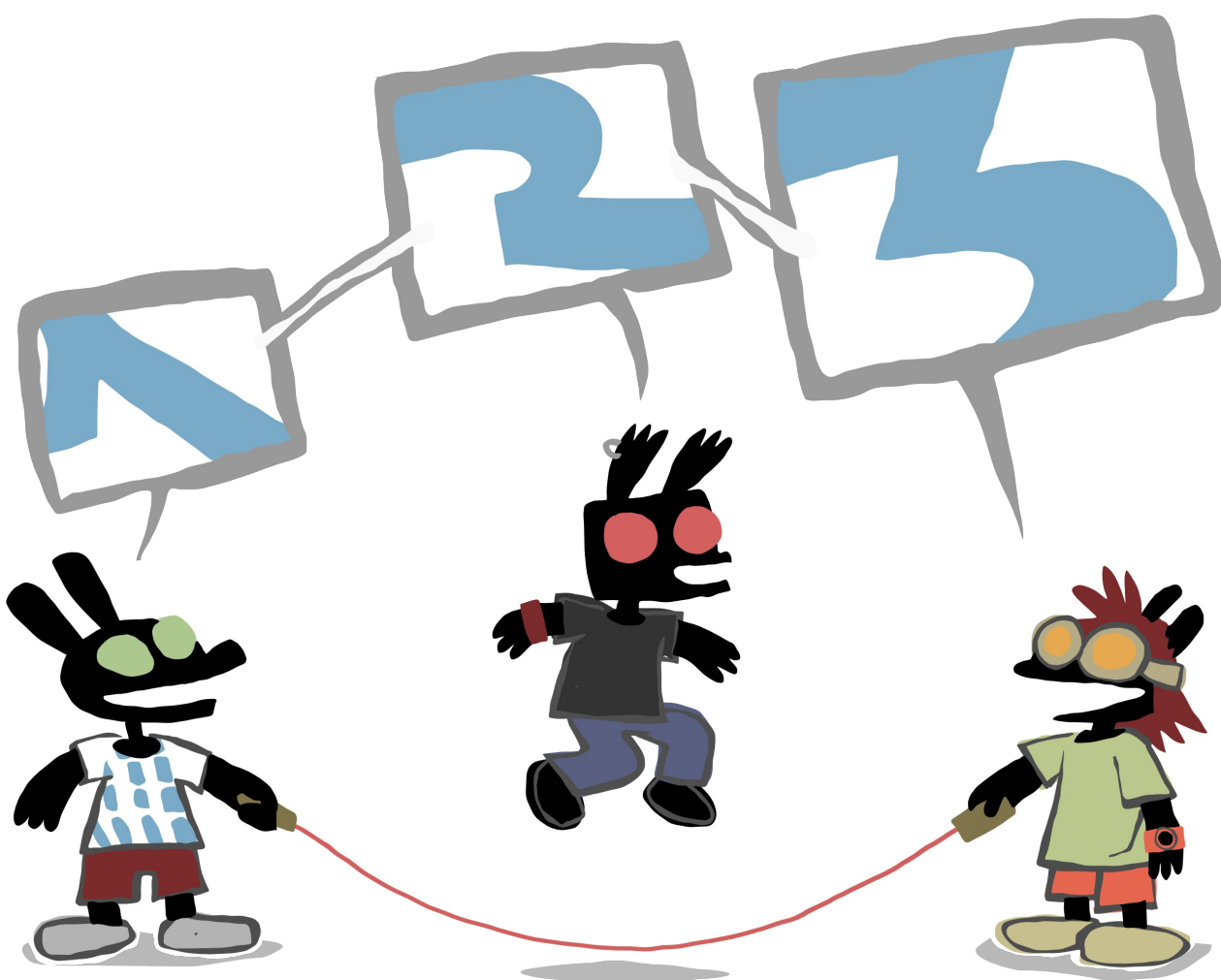
RECOMENDACIÓNS

- Usar música en galego.

OUTRAS IDEAS

- O mestre/a pode propoñer un enigma ou adiviña e que en cada capa de papel se dea unha pista. Gaña o primeiro que o adiviñe.
- O enigma pode ser un personaxe galego e que en cada capa de papel se dea unha pista para identificalo. Gaña o primeiro que o adiviñe.
- Pódese convidar aos rapaces a que fagan os seus propios paquetes.

3º CICLO EDUCACIÓN PRIMARIA



3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O baile da orquestra

CATEGORÍAS

Escoitar; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

LETRA:

*Imos pra diante
Quen che me dera*

bailar nunha orquestra.

*Unha man morta.
A outra man máis morta.
Pata ben tesa.
A outra pata ben tesa.
Cu para fóra.
Testa en alto.
Lingua pra fóra.*

Ailaleló-ailaleló-ailaleló-leló-leló

MOVEMENTOS:

Damos un paso ao fronte.
Estiramos os brazos para diante primeiro un e logo o outro.
Baixamos os brazos e agarramos a cintura, primeiro un e logo o outro.
Movemos a man como se estivese morta.
Movemos a outra man como se estivese morta.
Estiramos unha perna co pé para dentro.
Estiramos a outra perna co pé para dentro.
Botamos o cu para fóra.
Miramos para arriba.
Botamos a lingua fóra da boca.

Bailamos de xeito divertido movendo as cadeiras.

En roda. O/a mestre berra cada unha das frases e os nenos/as repiten. A cada frase asígnaselle un movemento determinado que os rapaces/zas tamén teñen que imitar do xeito máis cómico posible. É un xogo-baile acumulativo, polo que se poden engadir máis frases e asignarlle o seu respectivo movemento. Entre frase e frase bailamos o retrouso (ailaleló...) pero tendo en conta as restricións de movemento que iremos acumulando

RECOMENDACIÓNS

- É un xogo idóneo para romper o xeo e desinhibir ao grupo.

OUTRAS IDEAS

- Este baile está inspirado na canción de campamento “Poli davanti”. Podes versionar outras cancións similares que poidas coñecer.

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O señor Mandaricas

CATEGORÍAS

Escoitar; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

O/a mestre/a explica que deben seguir as instrucións indicadas, pero unicamente cando a frase comece deste xeito: 'O señor Mandaricas quere que...'. Se o mestre/a non comeza a frase dese xeito, os nenos/as non teñen que obedecer as súas ordes, polo que teñen que estar moi atentos. Cando comeza a frase desta maneira, os rapaces/zas teñen que obedecer e facer o que o Señor Mandaricas lles di.

O/a mestre/a cada vez vai ir acelerando as ordes e poñéndooas máis difíciles.

O neno ou nena que se trabuque, paga 'prenda' ou queda descualificado.

Exemplos de ordes:

'O señor Mandaricas quere que...

...saltedes á pata coxa.

...corrades ao redor do ximnasio.

...fagades dúas flexións.'

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Pedirlle aos rapaces/zas que sexan eles o Señor Mandaricas.
- Picardía: unha vez que estea ben entendida a dinámica do xogo, podemos poñer a proba a atención dos rapaces, por exemplo dando ordes pero sen utilizar a frase requirida (o señor Mandaricas quere que...) Quen atenda á orde mal formulada tamén será descualificado.

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O Garutiño (xogo tradicional bailado)

CATEGORÍAS

Escoitar; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Un reprodutor de audio (opcional)

DESCRIPCIÓN

LETRA

[A] *Este garutiño que aínda agora entrou
deixalo bailar que aínda non bailou.*

*Se aínda non bailou o verde limón,
rapaz que es garoto, rapaz que es pimpón,
agora furta, furta que tes ocasión,
agora se non furtas ficarás lambón.*

[B] *Xa aquí vai roubada, xa aquí vai na man.
Xa aquí vai metida no meu corazón.*

[A] Faise unha roda de parellas collidas polas mans. Un rapaz/a queda no medio da roda sen parella e vai ser o 'garutiño'. A roda comeza a moverse no sentido das agullas do reloxo ao tempo que se lle fai burla ao 'garutiño': pechando a roda, facéndolle cóxegas, despeiteándoo.... É importante que os nenos/as que están na roda non se solten as mans.

[B] As parellas bailan a ritmo de pasodobre. O 'garutiño' ten que buscar parella 'roubándolla' a quen a teña. Para isto, tócalle no ombreiro á parella da persoa coa que quere bailar e esta ten que se deixar roubar. Quen non teña parella cando remate esta parte, pasa a ser o novo 'garutiño'.

Aquí tedes unha [MOSTRA](#).

RECOMENDACIÓNS

- Consulta a fonte:
Pesdelán: Na punta do pé. Editorial Kalandraka, 2010. Libro+CD+DVD con xogos bailados tradicionais galegos e portugueses.

OUTRAS IDEAS

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O paracaídas mentireiro

CATEGORÍAS

Escoitar e falar; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Un paracaídas

DESCRIPCIÓN

Estiramos o paracaídas e os rapaces/zas, de pé, colócanse ao redor colléndoo polos extremos. O mestre/a vai dicir frases relacionadas coa saúde: haberá frases verdadeiras e frases falsas. Quen considere que a frase dita é verdadeira segue sostendo o paracaídas; quen considere que a frase dita é falsa, ten que tentar ser o primeiro en meterse por debaixo do paracaídas, asomar a cabeza polo burato do centro e reconstruír a frase para que sexa verdadeira.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Pódese tamén xogar por equipos.
- Con outro movemento de paracaídas: estiramos o paracaídas, e os rapaces/as anicados, colócanse ao redor collendo o paracaídas polos extremos pero sen levantalo do chan. A dinámica é a mesma, pero no momento en que o mestre/a diga a frase temos que levantar entre todas o paracaídas o máis alto que poidamos, os rapaces/as teñen que cambiarse de sitio segundo consideren que a sentenza é verdadeira ou falsa antes de que este caia ao chan.

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O paraca das adiviñas

CATEGORÍAS

Escoitar; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Un paracaídas, unha pelota

DESCRIPCIÓN

Estiramos o paracaídas e os rapaces/zas colócanse ao redor colléndoo polos extremos. O mestre/a propón unha adiviña e botamos a pelota á tea do paracaídas e os rapaces/zas teñen que intentar 'encestala' no burato do centro do paracaídas coordinando os movementos: elevando o paracaídas, baixándoo... Cando encesten, poden pedir pista para resolver a adiviña ou dar a solución.

Xógase durante o tempo que se estime oportuno.

Algunhas adiviñas poden ser:

*Negro son de nacemento
e de branco me vestín;
aínda que poucos me queren,
teñen respecto por min.
(As canas)*

*Que cousa, cousiña é,
que se ve nun minuto,
nunha semana e nun mes,
e nun ano non se ve?
(O 'm')*

*Anda e non tes pés,
come e non ten boca,
a comida que lle dan
sempre lle parece pouca.
(O muíño)*

*Unha señora,
moi aseñorada,
dorme nunha cama
e sempre está mollada.
(A lingua)*

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Máis adiviñas, [aquí](#).

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O boneco

CATEGORÍAS

Falar; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Calquera boneco ou peluche

DESCRIPCIÓN

Trátase dun xogo para romper o xeo e facilitar a desinhibición do grupo.

Sentados en roda, un rapaz/a colle o boneco e di: 'Eu ao boneco doulle un bico na man'. Dállo e pásalle o boneco ao compañeiro/a da dereita que continúa dicindo: 'Eu doulle un bico na uña do pé'. E dállo. Continúa a roda ata que todos os nenos/as falaren, tentando non repetir a parte do corpo onde o bicaron.

Unha vez rematada a roda o mestre/a di que cada un/ha ten que bicar ao compañeiro/a da súa dereita na zona onde anteriormente bicou ao boneco.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Salto de nomes

CATEGORÍAS

Falar; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Unha pelota

DESCRIPCIÓN

Os nenos/as colócanse en fila en fronte dunha parede. O primeiro lanza a pelota contra a parede e cando a pelota rebota no chan, ten que empurrala coas mans cara atrás ao mesmo tempo que a pasa por entre as pernas e dá un chimpo con elas abertas, berrando un nome de froita simultaneamente. Os seguintes nenos/as fan o mesmo.

Quen se trabuque no salto, no lanzamento, no nome que hai que dicir ou repita o nome de froita, queda fóra do xogo.

O último neno ou nena propón o seguinte tema.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Mentireiro!

CATEGORÍAS

Falar; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Non se precisa material específico

DESCRIPCIÓN

Os rapaces/zas póñense de pé e forman un círculo. O/a mestre/a comeza representando unha acción calquera. A persoa da súa dereita preguntalle: 'Que estás facendo?' e respóndelle que está facendo algo completamente diferente. Por exemplo: simula que está xogando ao fútbol e di 'Estou lavando os dentes'. Entón o neno ten que simular a acción que o mestre/a dixo que estaba facendo (lavar os dentes), mentres que contesta que está facendo unha acción distinta (por exemplo, ler un libro) cando lle pregunta o seu compañeiro/a da dereita.

Continúase a dinámica ata que todos os nenos/as pasaron a súa quenda.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

A hixiene diaria

CATEGORÍAS

Falar; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Láminas con debuxos das rutinas da hixiene diaria

DESCRIPCIÓN

Escóndense nunha zona ampla as láminas cos debuxos onde se ilustren accións cotiás de hixiene diaria: lavar os dentes, ducharse, vestirse, comer -distintos pratos atendendo se se trata do almorzo, xantar, merenda ou cea...

Os rapaces e rapazas teñen un tempo prefixado para atopar as láminas. Unha vez que teñan todas terán que ordenalas e explicar de viva voz as razóns da súa elección.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Pódense misturar as láminas correctas con láminas absurdas que teñen que descartar: ducharse ao aire libre cunha manguera, comer hamburguesas no almorzo...

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

De festa polo mundo adiante

CATEGORÍAS

Falar; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Unha pelota

DESCRIPCIÓN

Cada xogador/a escolle o nome dun país. O pandote berra, por exemplo: 'Eu son de Bélxica e quero ir á festa a Alemaña', e guinda a pelota para arriba o máis alto que poida. O neno/a que leva o nome do país dito polo pandote recolle a pelota o máis rápido posible e berra: 'Festa!' e todos deixan de correr; dá tres pasos cara o compañeiro/a que estea máis próximo e lánzalle a pelota: se lle atina é este último quen apanda; se non atina este continúa o xogo.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.

OUTRAS IDEAS

- Pódense traballar tamén cos xentilicios, nomes de localidades galegas...
- Máis léxico [aquí](#).

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Con todos os sentidos

CATEGORÍAS

Escribir e falar; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Un folio e un lapis por rapaz/a; un saco ou bolsa

DESCRIPCIÓN

Repártase a cada rapaz/a un folio e un lapis: de xeito individual van ter que escribir o nome dos cinco sentidos e debaixo de cada un, a cousa que máis lle gusta relativo a ese sentido. Por exemplo:

Gusto: empanada de bacallau.

Olfacto: xabrón.

Tacto: pelo dun can.

Vista: arco da vella.

Oído: violín.

Desta maneira, cada rapaz/a ten a súa 'tarxeta de identidade sensorial'.

Mistúranse todas estas tarxetas nun saco ou bolsa e, de xeito ordenado, cada neno/a retira unha desas tarxetas: ten que tentar adiviñar de quen se trata.

Faise unha posta en común.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

- Cando retiran a tarxeta da bolsa pódese dispor duns intreos para 'entrevistar' aos compañeiros/as e atopar á persoa a quen corresponda. Trátase de preguntar polos gustos, non de preguntar se esa tarxeta é a súa.

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

A estrela de letras

CATEGORÍAS

Escribir; habilidades motrices

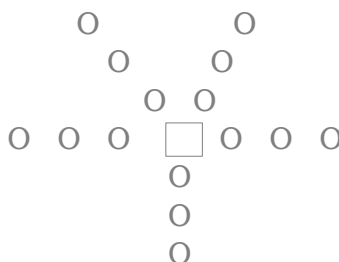
MATERIAIS PRECISOS

Papeis con letras do abecedario (mínimo catro); caixa

DESCRIPCIÓN

Divídese o grupo en dous, tres, catro ou cinco equipos, cómpre que en cada equipo haxa entre cinco e dez xogadores.

Colócanse estes equipos en fila coas pernas abertas e formando unha estrela como se ve no debuxo.



Asígnaselle un número a cada membro de cada un dos equipos., de tal xeito que os membro do equipo que estean máis preto do centro son o número un e os que están ao final da fila son o cinco. O/A educador/a berra un número. O neno ou nena que teña o número ten que ir ata o final da súa respectiva fila e pasar por debaixo das pernas dos seus compañeiros/as. O que primeiro chegue a tocar a caixa que está no centro da estrela colle unha das letras e volve ocupar o seu posto na fila do seu equipo.

Repítese esta operación o número de veces que estime o/a educador/a (mínimo dez veces). Coas letras que foron capaces que conseguir teñen que tentar compoñer unha palabra ou varias palabras en galego, tentando que non lles sobre ningunha letra.

RECOMENDACIÓNS

OUTRAS IDEAS

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Estatuas

CATEGORÍAS

Escribir; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Un saco con palabras escritas en papel

DESCRIPCIÓN

Fanse equipos non moi numerosos. Por orde, cada equipo retira do saco un anaco de papel onde está escrita unha palabra. Logo dun pequeno tempo para que se organicen, teñen que tentar escribir a palabra imitándoa co seu corpo a xeito de estatua. Por exemplo: o 'x' pódese imitar abrindo as pernas e estirando os brazos ao alto de xeito diagonal. O resto dos nenos/as teñen que adiviñar de que palabra se trata.

RECOMENDACIÓNS

- Tede en conta que o número de letras das palabras ten que ser o mesmo que membros teña cada equipo.

OUTRAS IDEAS

- No lugar de palabras, pódese comezar o xogo facendo de estatuas en forma de letra e ir gañando pouco a pouco en complexidade.
- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Gordechóns VS Sanotes

CATEGORÍAS

Escribir; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Cartolinas; rotuladores

DESCRIPCIÓN

Delimítase o campo: pódese usar o campo de fútbol sala, por exemplo. Divídese o grupo en dous equipos: un serán os 'gordechóns' e outros os 'sanotes'. En cada portería haberá unha cartolina e rotuladores. A raia do medio do campo será a que delimite o terreo de cada equipo. O obxectivo dos 'sanotes' será chegar á portería do campo contrario e escribir na cartolina nomes de alimentos ou dunha determinada receita recomendada nunha dieta saudable (ensalada), mentres que o obxectivo dos 'gordechóns' será chegar á portería dos 'sanotes' e escribir na cartolina nomes de alimentos ou receitas non saudables (patacas fritidas con touciño).

Cando os membros dun equipo están no campo do contrario e son tocados por algún dos adversarios, estes terán que quedar inmóbiles agardando a que un dos seus compañeiros/as salte por riba deles (deste xeito pode continuar xogando). Cando un xogador/a está nunha portería non pode ser tocado.

Cando remate o tempo acordado farase reconto do escrito en cada cartolina, invalidando as que non estean ben escritas ou non sexan correctas.

Gaña o equipo que conseguira escribir correctamente o nome de máis receitas e/ou alimentos na cartolina do equipo contrario.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes e para facer grupos.

OUTRAS IDEAS

- Máis léxico [aquí](#) e [aquí](#).

3º CICLO DE PRIMARIA

Nome

Fútbol sen pelota

Categorías

Escribir; xogo e deporte

Materiais precisos

Un saco con palabras escritas en papel

Descrición

Usamos o campo de fútbol sala. Dividimos o grupo en dous equipos de igual número. En cada portería poremos unha cartolina e lapis. O xogo consiste en botar unha partida ao fútbol: a excepcionalidade deste xogo é que non hai balón, senón que o balón son os propios xogadores/as, é dicir, para meter un gol hai que introducirse na portería do equipo contrario. Hai unha norma fundamental: se o xogador/a que ataca está no campo contrario e é tocado por un defensor contrario, este debe permanecer parado e non se poderá mover ata que un compañeiro/a do seu equipo o toque. Cando se meta un gol todos os xogadores/as volven ao seu campo e comézase de novo.

O xogador ou xogadora que marque un gol deberá escribir unha frase na cartolina continuando a narración iniciada polos seus compañeiros/as en anteriores goles. Gaña o equipo que consiga escribir a historia máis longa.

Ao remate do xogo lense ambas historias.

Recomendacións

- Empregade as fórmulas para botar sortes e para facer grupos.

Outras ideas

- No lugar de inventar unha historia, pódense empregar poemas e cantigas coñecidas por todos os membros do equipo, sendo cada gol un verso da mesma.

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Coidado co virus!

CATEGORÍAS

Ler; corpo

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas cos nomes das partes do corpo; debuxo grande do corpo humano

DESCRIPCIÓN

A dinámica de xogo é igual á proposta para o 1º Ciclo de Primaria, pero con algunhas pequenas modificacións, xa que haberá tarxetas cos nomes das partes do corpo ben escritas e outras mal escritas ou inventadas: os nenos/as terán que discriminar tamén as tarxetas incorrectas.

Divídese o campo de xogo en dúas metades con tres liñas. Hai un neno/a que apanda (virus) que se coloca na raia do medio e só se pode desprazar lateralmente. O resto dos nenos/as colócanse detrás dunha das raias laterais onde haberá un caldeiro coas tarxetas escritas cos nomes das partes do corpo; no extremo contrario colócase/pégase o debuxo do corpo humano. Á de xa cada neno/a colle unha das tarxetas e tenta atravesar o campo ata chegar á outra beira. O que apanda vai ter que contaxiar aos compañeiros/as: é abondo con que lles toque. Quen fose contaxiado convértese en virus, devolve a tarxeta ao caldeiro, dálle a man ao 'virus' e prepárase para contaxiar ao resto dos nenos/as. Mentres, os nenos/as que foron quen de atravesar a barreira de virus teñen que colocar a tarxeta co nome da parte do corpo no sitio correcto no debuxo colgado no outro extremo. Cando o teñan listo, volven ao seu lugar (non poden ser contaxiados cando están de volta). Continúase o xogo ata que todos/as os nenos/as están contaxiados/as ou cando se rematen as tarxetas cos nomes.

Revisase que as tarxetas estean ben colocadas.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes.
- Pode ser interesante que sexan os propios nenos/as os que corrixan a ubicación das tarxetas.
- Máis léxico [aquí](#).

OUTRAS IDEAS

- Pódese traballar tamén co léxico galego referido á saúde e enfermidades; músculos, articulacións, ósos...

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Rabos trabalinguas

CATEGORÍAS

Ler; habilidades motrices

MATERIAIS PRECISOS

Teas ou lazos de dúas cores diferentes

DESCRIPCIÓN

Preparamos previamente os rabos (teas ou lazos de dúas cores diferentes duns 40 centímetros de longo): seleccionamos dous trabalinguas, un para cada cor, co mesmo número de versos e o mesmo nivel de de dificultade e escribimos cada verso nun rabo. Desta maneira temos rabos con versos de trabalinguas e rabos sen eles. Facemos dous equipos e repartimos aleatoriamente os rabos, cada equipo rabos dunha mesma cor. Cada equipo escolle unha 'casa'. Cada rapaz/a colócanse o lazo como se fose un rabo: pódese enganchar ás presillas dos cintos ou entre a cintura da roupa, pero deixando visible máis da metade do rabo e nunca facendo un nó.

Á de xa!, comeza o xogo: os rapaces/zas dun equipo teñen que tentar roubar os rabos do equipo contrario e defender o seu propio rabo, para o cal non se pode agarrar o lazo coas mans, nin tapalo arrimándose a compañeiros/as ou ás paredes. Cando algún neno/a rouba un rabo lévao á respectiva 'casa' do seu equipo e continúa no xogo. Se lle rouban o lazo, non pode seguir pillando e diríxese á 'casa' do seu equipo para tentar ordenar os versos do trabalinguas. Cando un equipo consiga todos os rabos escritos e teñan o trabalinguas composto, berran e parálzase o xogo. Todo o equipo reúnese na súa 'casa' e len o trabalinguas o mellor que poidan.

Exemplos de trabalinguas:

*Nun niño de conchagarfos,
dous conchagarfiños hai.
Quen os desenconchagarfizare
bo desaconchagarfizador será.*

*Do queixo non che me queixo,
que o queixo ben che me sabe;
quéixome de quen o vende,
que non mo deixa de balde.*

RECOMENDACIÓNS

- Facer unha posta en común: cada equipo le o seu respectivo trabalinguas en alto.

OUTRAS IDEAS

- Máis trabalinguas, [aquí](#).
- Pódense empregar tamén poemas, refráns, adiviñas...

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Match de improvisación

CATEGORÍAS

Ler e falar; actividades artístico-expresivas

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas onde se explican os personaxes e as situacións; dous saquiños

DESCRIPCIÓN

Previamente confeccionamos dous tipos de tarxetas: un tipo, onde se describan as características dun determinado personaxe; outro tipo onde se explica unha situación. Por parellas, collen do saco das situacións unha tarxeta e cada rapaz/a colle do saco dos personaxes unha tarxeta. A parella dispón dun intre para falar entre eles/as e organizarse. Comeza a improvisación.

O resto dos compañeiros/as teñen que tentar describir a situación.

Exemplos de tarxetas:

Personaxes:

Es un vello que está anoxado porque ten moita fame.

Es unha nena que está perdida.

Es un home de negocios moi serio.

Es unha muller que está andando en bicicleta.

Es un mozo que está escoitando música cos seus cascos e non escoita nada.

(...)

Situacións:

Estades nunha biblioteca e non podedes facer moito ruído.

Alguén de vós ten unha indigestión.

Estades nunha manifestación multitudinaria.

É de noite e chove moito.

Estades nun atasco de tráfico.

Estades na cola do banco.

(...)

RECOMENDACIÓNS

- Podedes ter vestiario e atrezzo para ambientar e facilitar a improvisación.

OUTRAS IDEAS

-

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

Sentenza de saúde

CATEGORÍAS

Ler, falar; saúde

MATERIAIS PRECISOS

Tarxetas con frases escritas sobre mitos ou verdades sobre Educación para a Saúde; celo

DESCRIPCIÓN

Dispoñemos nunha parede ampla as tarxetas onde estarán misturadas frases falsas ou verdadeiras sobre calquera tema relacionado coa Educación para a Saúde. Os rapaces/zas séntanse no chan enfronte desta parede e dun en un terán que ir retirando as tarxetas que conteñan unha frase falsa.

Exemplos de sentenzas:

É preferible o pan integral.

Non hai que ducharse máis que unha vez á semana.

Comer ovos dúas veces por día é saudable.

A gripe non é contaxiosa.

Hai que facer quencementos antes de iniciar calquera exercicio físico.

(...)

RECOMENDACIÓNS

- É aconsellable convidar aos rapaces/zas a que xustifiquen a súa elección e que propoñan cal sería a frase verdadeira.

OUTRAS IDEAS

- Para que sexa máis dinámico e divertido, pódense facer equipos e propoñer o mesmo xogo con relevos e tempo prefixado.
- Pódese tamén escoller un mito moi polémico sobre a saúde e organizar /simular un pequeno xuízo ou club de debate.

3º CICLO DE PRIMARIA

NOME

O tesouro

CATEGORÍAS

Ler; xogo e deporte

MATERIAIS PRECISOS

Carlottinas e rotuladores

DESCRIPCIÓN

Fanse dous equipos co mesmo número de xogadores/as.

Hai que delimitar o terreo de xogo a modo de cancha de balonmán, incluíndo en ambos extremos uns pequenos cadrados de metro e medio de lado: esta é a zona do tesouro. No medio do terreo ríscase unha raia divisoria dos territorios. O tesouro é un papel cunha cantiga ou poema en galego escollida en segredo polos compoñentes de cada equipo.

Os equipos colócanse en cadansúa zona, e á voz de comezo cada participante debe tentar alcanzar o tesouro do equipo contrario e evitar ser tocado por ningún deles. Se algún participante é tocado por un contrario no terreo deste, debe ficar no lugar onde foi apañado ata que un dos seus compañeiros/as vaia libralo, cousa que fará se o toca (para evitar isto, un xogador/a do equipo contrario pode encargarse de vixialo).

O xogo remata cando calquera xogador/a alcanza a casa contraria e, entrando nela, berra: 'Tesouro!' O equipo que consiga roubar o tesouro do contrario terá que declamar o poema ou cantar a cantiga.

RECOMENDACIÓNS

- Empregade as fórmulas para botar sortes e para facer grupos.

OUTRAS IDEAS

FÓRMULAS PARA BOTAR SORTES

*Un gato caeu nun pozo
as tripas fixeron gua;
a remollo pitipollo,
a remollo pitpá.*

*Nun caixón
hai catro gatos:
un, dous, tres e catro.*

*Pelo gato, vintecatro,
unha, dúas, tres e catro.*

*Un avión xaponés,
cantas bombas tira ao mes?*
(o aludido di un número, e o sorteador
conta ata chegar ao número referido)

*Pinto, pinto,
gorgorito,
xoga ás vacas
ao trinta e cinco.*

Máis fórmulas, [aquí](#).

Tamén en:

CORTIZAS, Antón: *Chirlosmirlos. Enciclopedia dos xogos populares.*
Editorial Xerais, Vigo: 2001.

*Unha, dole,
tele, catole,
quile, quilete,
anda a raíña
polo seu gabinete;
cinta de ouro,
é para o mouro,
cinta de prata
é para a gata.
Ti por ti
que saias ti.*

*Doce meses ten un ano,
catro fases ten a Lúa,
dime ti cantas pedriñas
ten o chan da túa rúa.*
(o aludido di un número, e o sorteador
conta ata chegar ao número referido)

*Unha mazá podrida;
un, dous, tres, saída;
unha mazá sandada;
un, dous, tres, salvada.*

FÓRMULAS PARA FACER EQUIPOS

FLOCOS DE MILLO:

Indícaselle aos rapaces/as que son flocos de millo e que teñen que saltar como tal. O educador/a irá dicindo números ao chou e os rapaces/zas deberán formar grupos co número de membros indicado. Próbese con varios números e finalmente dise a cifra de membros dos grupos que se pretende formar.

PARELLAS DE ANIMAIS:

A cada rapaz/a entrégaselle un papel cun nome dun animal. Cando todas teñan o seu animal comezan a realizar o son deste para buscar ao seu igual.

OURO-PRATA:

Os dous xogadores/as que se adiantan aos demais pedindo ser capitáns sitúanse a cinco metros de distancia un do outro e vanse aproximando, aos poucos, avanzando de cada vez a lonxitude dun pé, sempre poñendo un pé diante do outro, tocándose. Cando se avanza a distancia dun pé un capitán di 'ouro' e o outro 'prata'. Tamén se pode avanzar unha lonxitude menor, se convén, facendo 'picos', que consiste en colocar a punta do zapato sobre o pé máis adiantado e, dando un pequeno brinco, adiántase menos có ancho do zapato.

Vanse achegando así os dous capitáns. O primeiro que consiga poñer o seu pé máis atrasado apoiado na punta do seu pé máis adiantado e na punta do zapato do outro capitán dirá: 'monto e escollo', apoiando o seu pé como se indicou anteriormente e trazando con este unha liña imaxinaria no oco que queda entre os pés dos dous capitáns. Este é o que comeza a elixir os membros do seu equipo.

OUTRAS RECOMENDACIÓNS METODOLÓXICAS

- Incorporar os xogos populares galegos nas aulas de xeito regular.
- Incorporar nas programacións didácticas obradoiros de construción de xoguetes e enredos tradicionais: zoadeiras, boliches, instrumentos musicais con material da natureza...
- Atender ás datas especiais vinculadas á celebración ou conmemoración de fitos literarios galegos: día das Letras Galegas, efemérides dalgún autor/a... empregando textos literarios dos homenaxeados.
- Atender aos ciclos festivos do ano na selección de textos da tradición oral: Magosto, Entroido, Maios...
- Versionar os teus propios xogos, dinámicas e exercicios, con orixinalidade e creatividade, e engadindo contidos lingüísticos e culturais.
- Crear a versión en galego de cantigas e xogos recitados.
- Misturar as actividades que se propoñen nesta guía para deseñar sesións completas e programacións didácticas coherentes.
- Fomentar o diálogo interxeracional animando aos nenos/as a preguntar na casa por xogos, adiviñas, recitados... que usasen os avós e avoas na súa infancia para sumalos a túa propia guía e usalos na clase.

RECURSOS NA REDE

- **Proxecto Artello. Léxico 1:** O corpo humano, Os sentimentos e a personalidade, A saúde e a enfermidade, A vestimenta, A familia, A vivenda, Os alimentos, O traballo e as profesións, Os medios de transporte, Os xogos e os deportes.
<http://www.xunta.es/linguagalega/arquivos/Lexico1-Galicia.pdf>
- **Proxecto Artello. Léxico 2:** Os animais, As plantas, A paisaxe natural, O tempo meteorolóxico, O tempo cronolóxico, Tradicións, festas e ritos, O medio rural, O medio urbano, A vida administrativa, Topónimos e xentilicios.
<http://www.xunta.es/linguagalega/arquivos/Lexico2-Galicia.pdf>
- **ORELLA PENDELLA:** trabalinguas, ditos, recitados e cancións infantís de tradición oral:
<http://www.orellapendella.org/>
- Refraneiro galego con aplicación móbil para descargar:
<http://www.refraneirogalego.com/>
- TABOADA CHIVITE, Xesús: *Refraneiro galego. Cadernos de Fraseoloxía Galega 2*. Xunta de Galicia. 2000.
<http://www.cirp.es/pub/docs/cfg02.pdf>
- Fraseoloxía na rede:
http://www.xunta.es/linguagalega/fraseoloxia_na_rede
- Dicionarios e léxicos na rede:
http://www.xunta.es/linguagalega/dicionarios_e_lexicos
- Adiviñas relacionadas con animais, árbores, froitas, alimentos e elementos da natureza:
<http://www.as-pg.com/GetDidacticResourcesByUnit.do?didacticUnitId=8&title=Adivi%F1as#/enlace>
- Galicia Encantada; Enciclopedia de fantasía popular de Galicia
<http://www.galiciaencantada.com>
- Libro de xogos tradicionais galegos *Xoga en galego*. Libro completo en liña con opción de descarga e impresión.
<http://es.scribd.com/doc/48511879/Libro-xogos-tradicionais-galegos>

BIBLIOGRAFÍA

- CORTIZAS, Antón: *Chirlosmirlos. Enciclopedia dos xogos populares*. Edicións Xerais: Vigo, 2001.
 - VEIGA, Paco: *O libro dos xogos populares galegos*. Sotelo Blanco Edicións: Santiago de Compostela, 2001.
 - CASAL y LOIS, José: *Xogos populares en Pontevedra*. Consello da Cultura Galega - Museo de Pontevedra, 2008.
 - LOURENZO, Xoaquín: *Enredos*. A Nosa Terra - Museo do Pobo Galego. Ano: 1958 - 2003 (re-edición).
 - *Xogos infantís*. Ilustraciones de M^a Fe Quesada. Col. Montaña Encantada. Serie Azul. Ed. Everest Galicia: León, 1997.
 - BAZ, Carmen. Ilustracións de Suso Cubeiro: *Xogando ás adiviñas*. Col. Montaña Encantada. Serie Azul. Ed. Everest Galicia: León, 2005.
 - MARTÍN, Paco: *¿Que cousa é cousa...? Libro das adiviñas*. Col. Cultura popular. Editorial Galaxia: Vigo, 1985.
 - G. BOULLOSA, Palmira: *Adiviñas*. Col. Tartaruga, Editorial Galaxia, 2008.
- BARRIO VAL, Maruxa e HARGUINDEY, Enrique: *Lerías e enredos para os máis pequenos*. Editorial Galaxia: Vigo, 1983.

MÚSICA INFANTIL EN GALEGO

- PESDELÁN (ilustracións de João Vaz de Carvalho): *Na punta do pé*. Editorial Kalandraka: Pontevedra, 2010. Libro+CD+DVD con xogos bailados tradicionais galegos e portugueses.
- PREGO, Luís (ilustracións de Serxio Cobos): *Para cantar e bailar*. Edicións do Cumio, 2008. Libro con música e vídeo de xogos bailados tradicionais galegos e portugueses.
- ASOCIACIÓN DE GAITEIROS GALEGOS: *Pelogato24. Cantigas e xogos para nenos*. Xunta de Galicia, 2007.
- ASOCIACIÓN DE GAITEIROS GALEGOS: *Quiquiriquí. Cantos para o Nadal*. Xunta de Galicia, 2006.
- MAMÁ CABRA:
 - *Cantos rodados*, 2002
 - *Cantando comigo*, 2004
 - *Tan só con leres un libro*, 2005
 - *Cartas que veñen e van*, 2006
 - *Patatín, Patatán*, 2008
 - *Todos os animais ao caixón*, 2008
 - *Ola, ola, lá!*. Editorial Galaxia: Vigo, 2010

*descarga gratuita dalgunhas cancións de Mamá Cabra [aquí](#).
- DÍAZ, Pablo: *Tic-tac*. Kalandraka: Pontevedra, 2010. (Libro + CD).
- Recompilación discos de música infantil galega, [aquí](#).

ENTIDADES QUE TRABALLAN NA RECUPERACIÓN DE XOGOS POPULARES

- <http://brinquedia.net/>
- <http://www.agxpt.org/>
- <http://www.coordinadoraendl.org/entrada.php>
- <http://www.as-pg.com/>
- <http://www.nova-escola-galega.org/>
- <http://www.xogospopulares.com/>