Jornada de juegos tradicionales por el Día de Andalucía (miércoles 24 de febrero de 20201

La actividad a celebrar para conmemorar el Día de Andalucía va a consistir en un *circuito de juegos tradicionales*, en el que los alumnos de **Educación Infantil**, van a ir pasando por las diferentes postas de las que consta el circuito.

El **horario** en que se llevará a cabo esta actividad es de **12:45 a 13:30** aproximadamente.

Al ser los discentes demasiado pequeños, creo que lo más conveniente es que **cada maestra** esté **con sus alumnos durante todo el circuito**, por lo que cuando se tenga que realizar el cambio de posta, será la maestra la que vaya junto a sus alumnos al siguiente juego.

El circuito

El circuito está dividido en 6 postas, siendo la **duración** de cada **juego** de **7 minutos**, por lo que la duración total será de aproximadamente 42 minutos.

Al comenzar el circuito, *3 años A* se irá a la posta número *1*, *3 años B* a la *2*, *4 años A* a la *3*, *4 años B* a la *4*, *5 años A* a la *5* y *5 años B* a la *6*.

Los **juegos** que se **realizarán** son:

1. ***Tirar a la copa***: junto a la pared lateral de la casa del guarda se pone una caja vacía y abierta. Los alumnos se sitúan junto a la valla de colores. Cada uno tiene una piedra. Por turnos la lanzan para intentar colarla en la caja. ¿Quiénes son los que tienen mejor puntería?
   Materiales: 1 caja de cartón y piedras.
2. ***Carreras de sacos***: dentro del arenero y con los sacos disponibles se realizan diferentes carreras de sacos.
   Materiales: sacos.
3. ***La patata caliente***: todos los alumnos sentados formando un círculo sobre el tablero de ajedrez se van pasando de uno en uno una pelota. Cada cierto tiempo la maestra avisará, de forma que quien la tenga se elimina.
   Materiales: 1 pelota de plástico blando.
4. ***Gallinita ciega***: en la pista verde se ponen todos de pie formando un círculo dados de la mano, excepto uno que queda en el centro con los ojos tapados. Los compañeros le dan vueltas, al mismo tiempo que le cantan "*Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal, da la vuelta y lo encontrarás*". Entonces todos se ponen en su sitio, y con el tacto la gallinita tendrá que averiguar a quién está tocando, de forma que si lo adivina, pasará a quedarla.
   Materiales: 1 antifaz.
5. ***1, 2, 3, pollito inglés***: en la pista de las canastas, un alumno de cara a la pared la queda, y el resto de pie junto a la valla de colores. Quien la queda dice "*1, 2, 3, pollito inglés*" dándose la vuelta cuando acaba. Mientras lo dice, el resto trata de llegar a la pared a decir agua sin que le vean moverse. Quien llegue, pasa a quedarla.
   Materiales: ninguno.
6. ***Las sillitas***: en la pista blanda bajo el techo verde se ponen tantos aros como alumnos haya formando un círculo. Los alumnos van moviéndose alrededor del círculo y bailando al ritmo de la música. Cuando esta pare, cada uno se sienta en un aro, de manera que quien se quede sin aro se elimina.
   Cada vez que se elimine un alumno, se quita un aro.
   Materiales: 1 aro por alumno