

GYMKANA PARA EL DÍA DE ANDALUCÍA

RESUMEN

Al plantearnos qué hacer para celebrar el Día de Andalucía, hemos pensado que podíamos realizar una Gymkana de Juegos Tradicionales. De este modo, el alumnado conocerá parte de su cultura, a través de dichos juegos.

Para realizar dicha Gymkana hemos pintado en el colegio varios juegos y también hemos realizado algún material. Durante este artículo se irá explicando todo de manera más detallada.

Para finalizar, hemos completado un puzzle de un mapa de Andalucía, al cual le falta una pieza, en este caso Granada, para explicar al alumnado que nuestro pueblo pertenece a esta provincia.

1. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Estamos en el "Antes". Una vez pensados los juegos a realizar en nuestra Gymkana deberemos tener preparados en el patio las actividades. En nuestro caso los juegos elegidos han sido:

- Rayuela Tradicional
- Rayuela Moderna
- Carrera de Sacos
- La Rana
- La Comba
- Carrera de Chapas
- Las Sillas

En nuestro caso, hemos pintado en el suelo, las dos rayuelas (una de ellas la hemos pintado doble, una con medidas para infantil y primer ciclo de primaria y otra para primaria) y un circuito de chapas. Además, hemos realizado una rana, con una caja de cartón, unas pelotas de papel de periódico para lanzarlas en el juego de la rana y hemos conseguido 10 sacos de plástico.

Por último, hemos preparado un puzzle de las provincias de Andalucía. En cada estación de nuestra Gymkana le daremos a cada grupo una ficha de ese puzzle.

Además a cada maestro se le dará un folio con un croquis de la Gymkhana, por delante, y una pequeña explicación de los juegos por detrás. (ver imagen 1)

A los alumnos/as de Educación Infantil, no se les dará una pieza de puzzle en cada estación, sino que se les agruparán las provincias en tres o cuatro piezas (según la edad) para que de esta forma sea más fácil su resolución al finalizar la Gymkhana.



Imagen 1

2. EXPLICACIÓN DE LOS JUEGOS

Los juegos se explicarán con una semana de antelación a todas las maestras y maestros del centro, para que los conozcan y pregunten todas las dudas que tengan. Una vez explicados, se repartirán los juegos entre todos para que cada docente se aprenda su juego de manera correcta y sepa que material va a necesitar. Los juegos son los siguientes:

RAYUELA TRADICIONAL: Este juego es muy antiguo. Todos nuestros padres y abuelos han jugado en algún momento de su vida a él. Para jugar a este juego nos hacen falta: Un tejo y una rayuela pintada en el suelo.

El juego comienza tirando una piedra o tejo pequeña en el cuadro número 1, empujándola con un solo pie al 2, luego al 3, evitando que la piedra se plante en la raya que delimita los cuadros o salga fuera de ellos. En el cuadro 4 se descansa (se apoyan los dos pies), luego se pasa al 5, y por último al 6. A continuación, se lanza la piedra al 2, y se realiza el juego de la misma forma.



No se puede pisar ninguna línea de la rayuela y la piedra no puede salir de la rayuela.

Como variantes a este juego, se puede realizar de manera cruzada, es decir del 1 al 5, del 5 al 3, del 3 al 4 y se descansa, del 4 al 2 y del 2 al 6.

RAYUELA MODERNA: Este tipo de rayuela es la que estamos más acostumbrados a ver nosotros, pero si preguntamos a nuestros abuelos, nos hablarán también de la descrita anteriormente. Para su desarrollo nos hacen falta: Un tejo y una rayuela pintada en el suelo.

Para empezar a jugar se tira la piedra o tejo dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta el final y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se salta, finalizando esa ronda. En las casillas 4 y 5 y en las 7 y 8 se coloca un pie en cada casilla, siempre que el tejo no esté en ninguna de ellas. Las rondas siguen igual, pero arrojando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente.



No se puede pisar ninguna línea de la rayuela y la piedra no puede salir de la rayuela.

CARRERA DE SACOS: Necesitaremos tantos sacos como alumnos/as tengamos en cada grupo, a ser posible sacos resistentes.

El docente le dará un saco a cada participante y los colocará en la línea de salida. A la voz de “ya”, todos empezarán la carrera hasta una marca determinada y vuelta al lugar de partida. El 1º en atravesar la línea de llegada gana. Se trata de un recorrido de ida y vuelta.



Hay que pisar la línea del final de la pista para poder dar la vuelta y no nos podemos sacar el saco en ningún momento.

Se pueden introducir variantes a este juego, como por ejemplo poner conos para que vayan saltando con el saco en zig-zag, hacer carreras de relevos, etc.

LA RANA: Para el desarrollo de este juego necesitaremos una caja con varias aberturas, y varias pelotas de papel de periódico. Este material se deberá de realizar por parte de los docentes con anterioridad. Se puede usar cualquier motivo para el dibujo. Nosotros hemos usado la imagen de una rana.

Se lanza desde una línea tres pelotas. Cada abertura vale unos puntos: La grande 3 puntos y las otra más pequeña 5 puntos. Gana el que consiga más puntos al finalizar el juego.

Se debe lanzar desde detrás de la línea, y no vale adelantar el cuerpo. Cada alumno/a deberá lanzar las tres pelotas, recogerlas y dárselas a su compañero. El que ha



tirado se colocará el último de la fila e irá sumando sus puntos durante todo el juego, para al final sumarlos y ver quien ha ganado la partida.

Si los alumnos/as cuelan las tres pelotas desde la distancia marcada, se podrá desplazar un paso atrás, para que tenga mayor dificultad. En este caso, los puntos de cada abertura se multiplicarán por dos.

LA COMBA: El salto de comba es un juego que ha existido durante siglos alrededor de todo el mundo. Sin embargo, establecer el origen exacto de la comba, como juego popular, puede suponer una equivocación segura. Existen referencias de que en la antigua China era uno de los deportes favoritos durante la fiesta de año nuevo. Para jugar nos hace falta una comba o cuerda.

Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran, uno por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno. Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente. Hay gran variedad de canciones, las cuales varían en función de la zona o comunidad autónoma en la que estemos trabajando: Algunos ejemplos de canciones que se pueden usar son:



"AL PASAR LA BARCA"

Al pasar la barca me dijo el
barquero:
"Las niñas bonitas no pagan
dinero"
"Yo no soy bonita, ni lo quiero ser
arriba la barca, una dos y tres"

"EL COCHECITO LERÉ"

Al cochecito leré
Me dijo anoche leré
Que si quería leré
Montar en cochelere leré
Y yo le dije leré
No quiero coche leré
Que me mareo leré .
El nombre de Maria
que cinco letras tiene
la m ,la a,la r,la i,la a .
MARÍA

"TE INVITO"

-Te invito [canta la niña que salta]
-¿A quién?[responden todas]
-A ...[el nombre de la niña que eligen]
-¿A qué? [todas las niñas]
-A un café.
-¿A qué hora? [todas las niñas]
-A las tres. [la niña que salta]
[La niña que ha elegido se mete en la cuerda y cantan juntas]
-¡Que una, que dos y que tres!

Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "ligársela", o lo que es lo mismo, a "dar a la comba".

LAS SILLAS: Serán necesarias una silla menos que participantes haya en el juego. En nuestro caso teníamos sillas pequeñas para Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria, y otras más grandes para el resto de cursos.

Se coloca una silla menos que el número de jugadores y se dan vueltas alrededor, al son de una música. Cuando se para la música (si no se puede usar música, también se puede coger un tambor e ir dando golpes) todos los participantes deberán sentarse en una silla. El participante que se quede sin silla será eliminado del juego. A continuación, se quitará una silla y se repetirá lo dicho anteriormente, hasta que solo quede un participante, que será el ganador.



Los participantes no podrán pararse en ningún momento, ni coger las sillas con las manos para tirar de ella. El que lo haga será eliminado.

CARRERA DE CHAPAS: Para jugar ha este juego necesitamos una Chapa por cada alumno y un circuito. Las chapas se les han pedido previamente al alumnado para que las traigan.

Se colocan todas las chapas en la línea de salida. Empieza a tirar el primero, dando un "capirote" con los dedos a su chapa e intentando no salirse del circuito. A continuación tirará el segundo, y así hasta el último. Deberán realizar todo el circuito, sin salirse de este. Ganará el que llegue al final en primer lugar.



Si al golpear una chapa se sale del camino se vuelve a colocar en el lugar desde el que se golpeó. Hay que golpear las chapas, si se empujan se vuelve al lugar en que comenzó el empujón.

3. REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consta de 7 juegos o estaciones, que serán realizados por todos los grupos. En este caso el número de juegos ha sido debido al pequeño número de alumnado con el que contamos en el centro. Cada grupo tenía de 5 a 7 alumnos/as y estaban agrupados en función a la edad.

Cada grupo permanecerá en cada estación 10 minutos. De este modo la Gymkana durará 70 minutos. A este tiempo habrá que añadir el tiempo final, en el cual cada grupo deberá pegar todas las provincias, que han ido adquiriendo en cada estación en un mapa de Andalucía que se les dará al finalizar la actividad.

Al salir al patio, cada docente ya tendrá en su poder la ficha con el esquema de los juegos (ver anexo 1), con su explicación y 7 piezas del puzzle de una provincia de Andalucía (ver anexo 2). Además, cada docente se colocará en una estación, que ya

se había elegido con anterioridad. En dicha estación permanecerá durante toda la Gymkana. De este modo, solamente el alumnado rotará y las transiciones se realizarán de manera más rápida.

El Coordinador, tendrá todos los materiales preparados y será el encargado de decir el momento de inicio de la Gymkana. Durante el desarrollo de cada estación, el Coordinador ira resolviendo los posibles problemas que pueda haber en alguna de las estaciones. Además, indicará a cada grupo la estación a la que deberán ir después y el lugar por el cual deben ir, para perder el menor tiempo posible.

A la hora de cambiar de estación, el Coordinador puede ayudar a realizar el cambio al alumnado más pequeño (en este caso los alumnos/as de Educación Infantil del mi centro).

3.1 Organización del grupo

Cada grupo tendrá un “*Coordinador o Jefe de Grupo*”, el cual será el encargado de saber a que estación deberán de ir en cada momento y llevará las piezas de puzzle que van consiguiendo en cada estación de esta Gymkana.

Cada grupo de alumnos tendrá que saber, con anterioridad, a que estación tendrá que ir en primer lugar. De este modo, al salir al patio tendremos colocados a cada grupo en su estación. Esto hará que se pierda menos tiempo.

Para que todo esto funcione bien, deberá haber un “*Coordinador*” de la actividad, el cual ira pasando por cada estación para solucionar los posibles problemas que pueda haber. También ira informando a cada Jefe de Grupo de la estación a la que deberán de ir al finalizar la actual y recordará que recojan la pieza del puzzle antes de pasar a otra estación.

4. FIN DE LA ACTIVIDAD

Al finalizar la actividad, todos los maestros/as llevarán a los grupos a una zona en la cual puedan estar sentados en el suelo, y a la vez, puedan recortar y pegar el puzzle que han ido ganando en cada estación.

El Coordinador, con ayuda de los alumnos/as de cursos superiores, recogerán todo el material y lo meterán en el almacén.

Cuando todos los alumnos/as estén sentado, se les explicará lo que deben hacer con las piezas que se le han dado. Como había siete estaciones, cada grupo tendrá siete provincias de Andalucía. Les falta Granada a todos.

Se les pide que hagan su puzzle. Cuando completan todas las piezas, preguntan por una que les falta. En ese momento, se les pregunta:

- ¿Dónde vivimos nosotros? (Pueblo)
- ¿A qué provincia pertenece? (Provincia)

Les hablamos un poco de nuestro pueblo, del lugar que ocupa en el mapa de Andalucía que tienen delante, y al final terminamos hablando de la efeméride que celebramos hoy: “El Día de Andalucía”.

5. CONCLUSIONES

Una vez terminada la actividad y llevada a cabo con los alumnos/as del centro, puedo decir que todo lo dicho en este artículo es factible para su realización en centros de Educación Primaria.

Como se puede observar, desde el área de Educación Física, siempre contando con la ayuda de los demás docentes del centro, se puede conseguir cualquier contenido del currículo de Educación Primaria. La ventaja que tiene esta área es que la consecución de los objetivos y contenidos, por parte del alumnado, es de manera lúdica y atractiva. Esto hace que el alumnado este muy motivado para realizar cualquier tarea que se les pida.

6. BIBLIOGRAFÍA

García, A.(1998). *El Folclore Infantil Andaluz. Antología De Juegos Populares*. Sevilla: Andaluzas Unidas.

Moreno, R.(1998). *Juegos Tradicionales de Nuestra Niñez*. Valladolid :Ámbito Ediciones.

ANEXO 1

COMBA



LA RANA



LAS SILLAS



CARRERA DE SACOS



RAYUELA



CHAPAS



DÍA DE ANDALUCÍA



GYMKANA JUEGOS TRADICIONALES

RAYUELA



ANEXO 2



