**ED. FÍSICA – ETAPA 9**

 Hola chicos y chicas, les vamos a dejar algunas ideas para divertirse en las vacaciones, para poder jugar, aprovechando este tiempo para reencontrarnos en familia.

 Los juegos populares, se transmiten de generación en generación. Cualquier lugar es bueno para hacerlo.

 A través del juego creamos, investigamos, organizamos, descargamos energía y nos divertimos. Podemos discutir y aceptar las normas, los reglamentos. A través de él nos vamos preparando para convivir en sociedad, respetando las pautas que ella impone.

**Veo veo**

- Veo, veo... -¿Qué ves? -Una cosa. -¿Qué cosa? -Maravillosa. -¿De qué color? .................... Alguien elige mentalmente un objeto de un determinado color y empieza a recitar los versos anteriores. El otro jugador debe nombrar todos los objetos del color elegido hasta adivinar el que había sido pensado por su compañero. Si no lo logra dice: -“Me doy por vencido” y el compañero devela la incógnita, volviendo a empezar el juego con otro color. Si acierta, en cambio, será él el que lo inicie.

**Palabras prohibidas: ni SI, ni NO, ni BLANCO, ni NEGRO.**

Se debe hacer un dialogo entre dos personas y una de ellas tiene prohibidas esas cuatro palabras, si las dice pierde e invierten los roles.

**El ahorcado:**

La persona encargada de dibujar el ahorcado elige una palabra, se dibujan en el papel tantas líneas como letras tenga dicha palabra. Se puede dar o no una pista, según el grado de dificultad deseado. Los demás jugadores, por turnos, van diciendo las letras que creen que contiene la palabra. Cuando una letra es acertada, el encargado del ahorcado pone las letras en el lugar que corresponde. Cuando se falla una letra, se escribe a un lado y se hace el primer trazo del dibujo del ahorcado.

Si los jugadores consiguen acertar la palabra antes de que se complete el dibujo ganan el juego. Para hacer más fácil o difícil el juego, al ahorcado se le pueden añadir detalles como ojos, boca etc.

**El chupi**

Se juega de a dos. Cada uno pone su figurita sobre la mesa. Con la palma de la mano, un jugador le pega a su figurita. Si se da vuelta se la lleva., Luego a la del otro y si se da vuelta, también se la lleva. Cuando un jugador no logra dar vuelta su figurita, el turno le toca al otro.

**Oficio mudo**

Se jugaban escenas donde los participantes se expresaban con movimientos y mímica, sin poder hablar. Se organizaban equipos donde cada uno debía adivinar lo que hacía el otro. Cada acierto anotaba un punto. Ganaba el equipo de mayor puntaje.

**El juego de la silla**

Se deben colocar varias sillas, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores.

Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido mientras tanto, los jugadores deberán **bailar alrededor de las sillas**. De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento.

Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.

**El teléfono descompuesto**

Como mínimo deben participar 4 jugadores. Se colocan en círculo, el primero le dice al compañero de al lado un mensaje en el oído, una sola vez. Este mensaje se lo irán pasando de un compañero a otro pasando por todos, el último dirá el mensaje que le ha llegado, que normalmente es muy distinto al mensaje original.

**Les dejamos un beso grandote!**

**Felices vacaciones!**

**Los queremos muchoooo… sus profes de educación física, Matías, Silvina, Pablo y Pamela.**