PROYECTO
ESCUELA ESPACIO DE PAZ.

CURSO ESCOLAR 2019-2020.

CEIP SANTO DOMINGO DE SILOS.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

INTRODUCCIÓN

Atendiendo a las características de nuestro, durante este curso queremos mejorar la convivencia diaria. Para ello, además de tener un servicio de mediación proporcionado por el ayuntamiento de Bormujos. Nos planteamos elaborar un programa de actividades para llevar a cabo durante los recreos. De esta forma creemos se evitaran los juegos violentos en los que suelen plantearse problemas entre el alumnado. Se trata de prevenir posibles problemas.
Desde este programa se proponen una serie de juegos que serán guiados y explicados por alumnado de cursos superiores. Una vez que las normas de los juegos estén claras, los "controladores" de los juegos se irán retirando.

OBJETIVOS

1. Realizar actividades que favorezcan la prevención de situaciones de convivencia y paz, evitando, en la medida de lo posible los momentos disruptivos en las aulas, en los patios y en el centro en general.
2. Promover el uso del silencio como herramienta para la reflexión ante conflictos.
3. Promover el diálogo como principal herramienta para resolver situaciones de desencuentro.
4. Resaltar la importancia de los controladores de los juegos, como recurso para guiar, explicar y dirigir tanto el juego como situaciones que dificulten el disfrute del mismo.
5. Celebrar las fechas importantes para remarcar la importancia de convivir en Paz.

CONTENIDOS

1. Juegos de patio.
2. Alumnos guía de los juegos.
3. El dialogo para la resolución de conflictos.
4. El silencio
5. Personajes de/para la convivencia y paz.

METODOLOGÍA.

A todos los coordinadores de ciclo se le entregará un listado para que entreguen a cada tutor para ver qué alumnos y alumnas del tercer y segundo ciclo estarían dispuestos a colaborar como guías con el plan de juegos para los alumnos de cursos inferiores.
Una vez con el listado se establecerían los turnos de alumnado guía. Se les proporcionará un documento con los juegos detallados así como sus normas para que no haya dudas de cómo se juega. En el caso de juegos como el ajedrez o las damas será necesario que el guía sepa jugar.
Como distintivo para los guías, llevarán un collar con una estrellas amarilla.
Todos los alumnos y alumnas guías tendrán un cuaderno para apuntar las posibles incidencias ocurridas durante el desarrollo de la actividad y con la solución que se dio.
Se comenzará a trabajar con infantil y primer ciclo de primaria para poco a poco subir al resto de los ciclos.

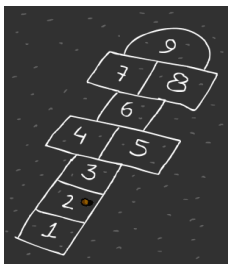
LISTADO DE JUEGOS PROPUESTOS

1.CANICAS:
Es uno de los juegos más antiguos, que también se le conoce como boliche, bolita, pelotitas, ... según el dialecto de la región. Es una esfera de vidrio, de madera, de cerámica, metálica o incluso de arcilla que puede ser transparente, de lisos colores, multicolor, opaca, ... hay una gran variedad de modelos y tamaños.

Se crearon diversas modalidades pero todas tienen en común, chocar las canicas del adversario impulsado por los dedos y conseguir el mayor número de canicas.
AL HOYO: lograr meter la canica en un hoyo.
EL RUEDO: con el impulso de tu canica sacar la canica del adversario fuera del ruedo.**LA**
TROYA: se dibuja un circulo en el suelo y se meten las canicas apostadas, por turnos se intenta sacar el mayor número posible, el que más recoge gana.
EL TRIÁNGULO: se dibuja un triángulo en el suelo, cada jugador deja una canica dentro, se trata de sacarlas procurando no perder la tuya.
EL PALMO: lanzar la canica contra una pared procurando quedar cerca de las otras canicas.

2.PEONZA:
Este juguete se remonta en los tiempos egipcios y romanos, también conocida como el trompo. Las peonzas eran de madera maciza natural, contenía una punta metálica que posibilitaba el giro de la misma, en el extremo de la cuerda había una moneda de 25 centimos como tope.

Se puede jugar a lanzarla y hacer virguerias con ella como te muestran en el vídeo, o también se dibuja un gran círculo en el suelo, se van lanzado dentro las peonzas uno a uno y por orden se saca fuera de él la de tu contrincante chocándola con la tuya.
3. RAYUELA O TEJO:



Este juego es de origen español, muy sencillo y bueno para el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños. Se traza en el suelo la estructura de la rayuela con ayuda de una tiza blanca o de colores y según el país la rayuela puede variar pero las reglas son prácticamente iguales.

Pueden participar tanto jugadores quieran, para comenzar todos los jugadores deben tener una piedra plana, que el primer jugador la lanzará dentro de la casilla núm: 1, recorriendo la rayuela de menor a mayor así:

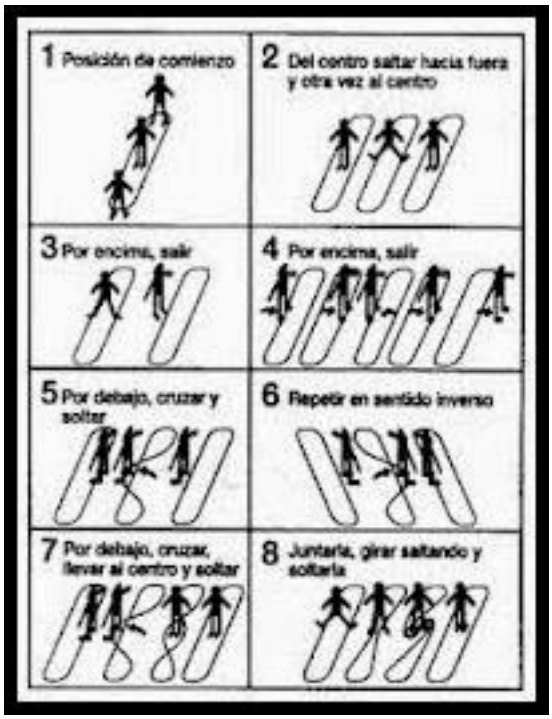
1. Las casillas núm.1,2,3,6,9 a la pata coja.
2. Las casillas núm. 4/5, 7/8 con un pie en cada casilla.
3. No se puede pisar las lineas, ni caer o posar el pie en el suelo.
4. Debes saltar la casilla donde este la piedra.
5. Cuando llegues al final o núm. 10 das la vuelta para volver al inicio.
6. Coge la piedra desde la casilla anterior y sáltala sin pisarla.

7. Si vuelves al principio sin cometer ningún error tiras otra vez en la siguiente casilla, así hasta el final o que falles.
8. El ganador será el que consiga terminar la rayuela.

4. EL ELÁSTICO

¿Quién no ha jugado a goma elástica? En los años 80 este juego era muy habitual entre las niñas, las veías jugar en el colegio, en el parque o en la calle, con esa goma negra rodeando sus tobillos, rodillas, cintura o incluso el cuello, pero con el paso de los años los niños se animaron a jugar con ellas a la goma.

Existen muchas variantes para jugar a la goma pero la más utilizada era saltar de dentro y hacia fuera pisando las gomas con ambos pies, en todas las alturas, cruzando la goma ...como te indica la tabla.



Don Melitón:
Don Melitón tenía tres gatos,
que los hacía bailar en tres platos
y por las noches les daba turrón.
Vivan los gatos de Don Melitón.
Don Melitón era tan chato
y le llamaban narices de gato
y por las noches les daba turrón.
Vivan los gatos de Don Melitón

En la Calle 24:
En la calle 24 trotro
habidodo un
asesinatoto
una viejaja, mato un gatoto
con la puntata del zapatoto
pobre vieja, pobre gato,
pobre punta del zapato.

5.LAS CHAPAS:

El juego de las chapas fue uno de los más populares en su época para los niños. No se necesitaba dinero para jugar sólo la chapa de una botella, un poco de imaginación y clavar la rodillas en el suelo.
Las dos modalidades que marcaron mucho fueron:
LA VUELTA CICLISTA: se hacían competiciones imitando la vuelta ciclista, se trazaba un circuito de carril ancho con muchas curvas, obstáculos, con salida y llegada de meta, por donde iban a circular las chapas impulsadas por el dedo pulgar e indice. Previamente se decoraban el interior de las chapas con las imágenes de tu ciclistas favoritos. Lo más importante era controlar la fuera del lanzamiento porque no puedes ni pisar ni salir de la línea sino pierdes turno o retrocedes al obstáculo anterior.
EL FUTBOL-CHAPA: también hacían ligas, mundiales,...se pintaba un campo de fútbol en suelo duro con una tiza o se dibujaba en la tierra y pelota se fabricaba con arcilla. También se adornaban con los colores de tu equipo favorito o las caras de los jugadores.

7 -LA GALLETA

Cada uno dibujaba un círculo con tiza y se lanzaba una piedra con el pie intentándola meter en el círculo de otro, si lo conseguías tiraba él, sino tenías que ir a por la piedra y en mientras te iban reduciendo el círculo. Hay que decir que cuando venía la piedra podías darle una patada y mandarla lejos.
Otra versión era cuando se lanzaba una piedra o balón se decía un nombre y ese tenía q ir a por ella, y los otros iban a su círculo a dibujarle como escamas en su círculo q se suponía q eran las galletas hasta que llegaba el dueño de ese círculo con la pelota o piedra se metía en él y los demás ya volvían a sus correspondientes círculos , pero el dueño del circulo de las escamas se tenía q quedar en la zona del círculo donde no las había, perdía al que le llenasen el círculo de esas escamas.
Se sustituye la piedra por botes de zumo vacíos.

8 - CANICAS CONTRA LA PARED

A unos metros de distancia de una pared trazábamos una línea. Detrás de esa línea había que lanzar la canica contra la pared. Luego le tocaba el turno al siguiente y éste tenía que conseguir que su canica, una vez rebotara en la pared, fuese a parar junto a la canica de alguno de los otros. Se usaba como medida la cuarta de la mano del que lanzara. Si conseguía que su canica cayese a menos de una cuarta de otra, se quedaba también con la otra canica. Había veces que de una tirada podías quedarte con varias canicas a la vez e ir desplumando a tus compañeros.

9-BOTE BOTERO O LATA

Se la quedaba uno, otro le pegaba la patada al bote y salían todos corriendo. El que se la quedaba tenía que ir a por el bote corriendo y volver al punto de partida caminando hacia detrás y contando hasta un número anteriormente elegido entre todos. Una vez que pusiera el bote en el punto de partida, tenía que ir a buscar a los demás, y a la vez, proteger el bote. Si alguien llegaba y le volvía a dar una patada al bote, los compañeros que ya estaban descubierto volvían a ser libres y el juego volvía a empezar.
10-EL RESCATE

Dos equipos, el equipo que se la liga tienen que pillar al otro, al primer chaval que se pillaba se ponía en un lugar concreto, el siguiente se agarraba a su mano, y así sucesivamente formando una fila. Si alguno de ese equipo (sin que le hubieran pillado) llegaba a tocar a alguien de esa fila, los "rescataba" y había que pillarlos otra vez.

11-LAS 4 ESQUINAS

Uno en medio de un "cuadrado" imaginario, y cuatro en las esquinas; había que correr de una a otra antes de que el del medio ocupara alguna esquina libre…

12-ESCONDITE INGLES

El escondite inglés: uno se colocaba de cara a la pared y repetía "1, 2,3, escondite inglés". Mientras decía la frase, los demás avanzábamos, y al terminar la frase él se giraba y nosotros teníamos que estar congelados, si pillaba a alguien moviéndose, este se la quedaba y el que antes tocaba la pared ganaba. En el escondite inglés, también decíamos "1, 2,3, escondite inglés, sin mover las manos ni los pies"

13-EL CINTURON O CORREA

Al que le tocaba a suertes escondida un cinturón en un vehículo de los que se aparcaban por algunos solares, iba diciendo caliente o frio si te acercabas, el que lo encontraba si podía se lo callaba y se liaba a correazos con los que aún andaban buscando el cinturón, menudos sustos vaya tensión, ese sí que era emocionante, jujuju

14-PELOTA CONTRA LA PARED

Una pelota contra la pared, entre dos personas canturreando distintas canciones.

15-TULIPAN

El que la paraba tenía que pasarla como en la "tula" (o tú la llevas) pero el perseguido podía librarse en el último momento poniendo los brazos en cruz y gritando TULIPAN. Era como "casa", pero no te podías mover hasta que alguien de tu equipo te salvaba pasando por debajo de tus piernas.

16- PIES QUIETOS.

Consistía en que el que la quedaba tiraba un balón al aire mientras el resto se iba lo más lejos posible del que la paraba. En el momento que cogía el balón, gritaba Pies quietos!!! y el resto se quedaba quieto y el del balón miraba quien estaba más cerca (se podían dar tres pasos hacia la persona en concreto) y se le intentaba dar con el balón. Si le dabas la paraba el/la y si no seguías tú.

17-TORITO EN ALTO

Era un pilla pilla pero cuando te subías a algún sitio q tenía algo de altura y era como la casa y ahí no te podían pillar.

18-RATON QUE TE PILLA EL GATO

Juego donde todos nos poníamos en círculo y dentro había uno que era el ratón y fuera otro que era el gato que tenía que pillarlo. La gente del círculo debía impedir que el gato pillase al ratón favoreciendo o dificultando la entrada y salida del círculo según se tratase de uno u otro.

19. EL RELOJ

Todos sentados en el suelo formando un círculo y cantábamos la canción
A la zapatilla por detrás tris tras
ni la ves ni la verás tris tras
mirad parriba que caen judías
mirad pabajo que caen garbanzos
a dormir, a dormir
que vienen los reyes magos
y nos traen regalos
(se cerraban los ojos y el que se la quedaba dejaba la zapatilla tras un niño)
Entonces todos miraban si tenían la zapatilla detrás y aquel que la tuviese tenía que salir a perseguir al que se la había puesto y alcanzarle antes de que consiguiera sentarse en su sitio después de dar la vuelta al círculo.

20-ABUELITA, ABUELITA QUE HORA ES?

Había uno q se ponía en una pared que hacía de abuelita, y otros se ponían a una cierta distancia de ella, y le preguntaban
¿Abuelita, abuelita que hora es?
y esta le decía la hora a cada uno indicando como tenían que avanzar
Ej. 3 pasos de gigante y tenían que avanzar dando grandes zancadas
O 5 pasos de cangrejo
O 9 de bailarina….

21-OTRA VERSIÓN DEL PAÑUELO
Cuando decían un número, de cada equipo salía una persona con un pañuelo corriendo hacia el equipo contrario y lo ataba en la muñeca de cualquiera de los contrincantes. Volvía a su equipo y desataba el que había atado para volver al equipo contrario y atarlo en el tobillo. Y lo mismo. Después se ataba en la muñeca del que estaba en el centro. El primero que llegara, ganaba. No estaba permitido hacer dos nudos, pero alguna mano ya se quedaba sin circulación…

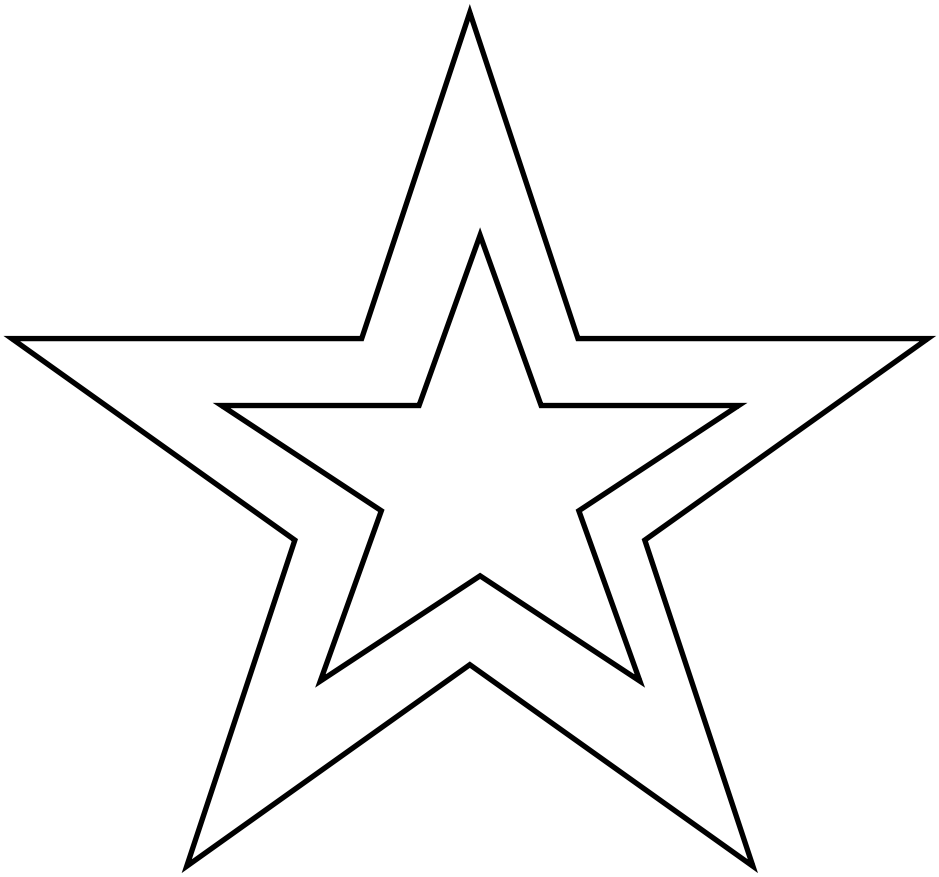
MATERIAL NECESARIO

CANICAS
PEONZAS
TIZAS
BOTE DE ZUMO VACÍO
ELÁSTICO
COMBA
BALONES
CHAPAS

LISTADO DE PARTICIPANTES COMO ALUMNADO GUÍA

CLASE: TUTOR/TUTORA:

ALUMNADO GUÍA	**CLASE :**	**TUTOR/TUTORA:**	

ALUMNADO GUÍA	CLASE :	TUTOR/TUTORA:	

ESTRELLA ALUMNADO GUÍA