

NOME DO XOGO	Relevos poéticos	
TIPO DE XOGO	Cooperación-oposición. Traballo da motricidade, memoria.	
DESTINATARIOS	Alumnado de 1º ESO	
Nº PARTICIPANTES	60	
DURACIÓN	30 min.	
ESPAZO	Amplio – pistas deportivas ou pavillón	
MATERIAIS	Taboleiro de poemas, caixas cartón, fichas cos poemas fragmentados, cordóns, panos.	
DESENVOLVEMENTO E REGRAS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Formar 6 grupos de 10 persoas e nomear un capitán ou unha capitá. Tamén se lle asigna a cada equipo unha cor (a das etiquetas do seu poema). 2. Colocar tres grupos na liña de saída: tres a cada lado do panel onde figuren os poemas. Deben colocarse en ringleira, un detrás do outro. 3. O xogo comeza cando o sinala o organizador. De un en un irán facendo carreiras de relevos** ata a liña na que se atopen as caixas cos versos do seu poema, deben coller unha ficha só en cada quenda e traela de volta para entregar ao capitán/á do seu grupo. Así sucesivamente ata que fagan un total de 12 relevos. 4. O/a capitán capitá irá ordenando os versos que traen os demais membros do seu grupo e só cando teñan clara a orde poderán pegala no panel e reconstruír o poema que logo recitarán. 5. Gaña o equipo que antes consiga ordenar correctamente os versos de Lois Pereiro. 		
OBSERVACIÓNS		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Debemos explicar as regras do xogo anteriormente na clase porque no exterior e con tanto neno non se escoita ben. Ou cada grupo terá un titor que lle aclara as regras ao comezo do xogo. ▪ O organizador pode darlle a cada equipo un cadro onde aparezan as instrucións nas que figuren as indicacións para facer cada relevo. 		
**RELEVOS		
1º relevo: correndo cara atrás	7º relevo: na cadeira da raíña	
2º relevo: correndo á pata coxa	8º relevo: na carreta	
3º relevo: a catro patas	9º relevo: siamesas pegadas polas costas	
4º relevo: correndo normal	10º relevo: coma un verme	
5º relevo: coma un cangrexo	11º relevo: cos ollos cegos	
6º relevo: dando botes cos pes xuntos	12º relevo: correndo normal	

NOME DO XOGO	Pescando no río Cabe
TIPO DE XOGO	Cooperación-oposición. Traballo da motricidade, memoria, confianza nun mesmo e nos demais.
DESTINATARIOS	Alumnado de 2º ESO
Nº PARTICIPANTES	40
DURACIÓN	45 min.
ESPAZO	Amplio – pistas deportivas ou pavillón
MATERIAIS	Poemas, globos de auga e panos para tapar os ollos.
DESENVOLVEMENTO E REGRAS	
<ol style="list-style-type: none"> Formar 4 grupos de 10 persoas e nomear un capitán ou unha capitá. Tamén se lle asigna a cada equipo unha cor (a dos globos que debe pescar). Colocar a cada grupo no vértice dun cadrado imaxinario que farán os participantes ao redor dos globos que estarán espallados no centro da pista. O xogo comeza cando indica o organizador. Un rapaz/a do grupo será o pescador e debe guiar con indicacións precisas a outro, que cos ollos tapados, será a cana que pesque o globo que levará de volta ao grupo. Esta operación repetirase tantas veces como faga falta, rotando por todos os membros do grupo e intercambiando os papeis. Deben estoupar os globos cando xa teñan todos os da súa cor no grupo e conseguir 10 fragmentos dun dos poemas de Lois. Intentarán recompoñelo e se hai algunha dificultade poden volver ao río pescar algún globo de cor branca, que son comodíns de axuda (poderán preguntar ao organizador que lles diga o primeiro verso, por ex.) Poden coller un máximo de dúas por grupo. Gaña o equipo que antes consiga ordenar correctamente os fragmentos do poema e recitalo. 	
OBSERVACIÓNS	
<ul style="list-style-type: none"> Non poden tocar os globos vermellos porque senón teñen que volver sen pesca ao grupo e saír un novo pescador e unha nova cana. É recomendable un organizador en cada grupo para corrixir e outro no medio da pista para mirar que non fagan trampas ao coller os globos. 	

NOME DO XOGO	Fuga de palabras
TIPO DE XOGO	Cooperación-oposición. Traballo da motricidade, memoria.
DESTINATARIOS	Alumnado de 1º ESO e 2º ESO
Nº PARTICIPANTES	40
DURACIÓN	30 min.
ESPAZO	Amplio – pistas deportivas ou pavillón
MATERIAIS	Taboleiro de poemas, caixas cartón, fichas cos poemas fragmentados, cordóns, panos.
DESENVOLVEMENTO E REGRAS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Formar 2 equipos cos participantes. Nomear un capitán / capitá. 2. Colocarase cada un ao lado do panel co poema que lle toque reconstruír, en parellas, atados pola cintura, e formando unha ringleira. 3. O xogo comeza cando o sinala o organizador. Sae a primeira parella ata o outro extremo da pista onde figura un organizador con preguntas sobre Lois Pereiro e unha caixa coas fichas que conteñen as palabras fuxitivas. Deben responder a unha desas preguntas correctamente para conseguir a ficha que levarán de volta para entregar ao capitán/á do seu grupo. Así sucesivamente ata que fagan un total de 12 relevos. Ou os necesarios, posto que se non adiviñan a pregunta deben volver ao grupo sen ficha para que saia outra parella. 4. O/a capitán capitá irá colocando as palabras no oco axeitado consultando antes cos demais membros do seu grupo. 5. Gaña o equipo que antes consiga encher todos os ocros correctamente e recitar o poema de Lois Pereiro. 	
OBSERVACIÓNS	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Debemos explicar as regras do xogo anteriormente na clase porque no exterior e con tanto neno non se escoita ben. Ou cada grupo terá un titor que lle aclara as regras ao comezo do xogo. ▪ O organizador debe deixar claro que só o capitán ou capitá pode as palabras no taboleiro. 	