

HORARIO

1ª e 2ª sesión: horario de clase normal. Podese aproveitar para todas aquelas actividades relacionadas coa celebración.

3ª sesión: cada titoría baixará por orden e os que así o desexen poderán tomar un chocolate con biscoito.

Ás 12:15 darán comezo os xogos do seguinte xeito: 1º xogo num 1, 2º xogo num 2, 3º xogo num 3, 4ºA xogo num 4. 4ºB xogo num 5, 5ºA xogo num 6, 5ºB xogo num 7, 6º xogo num 8. Educación Infantil rotará polos distintos xogos.

5º sesión: o alumnado que así o desexe poderá degustar castañas asadas. Estarán acompañados polo seu titor ou mestre que corresponda no horario habitual ou mestre de garda por substitución nunha zona de patio cuberto.

13:45 h.: xogo libre

14:10h.: subida as aulas para recoller material e prepararse para a saída.



**“ A CASTAÑA QUE ESTÁ NO CAMIÑO
É DO VECIÑO ”**

DISTRIBUCIÓN DOS XOGOS

EDUCACION INFANTIL

Num5 Num4 Num3

Num2

Num1

Ximnasio

EDUCACIÓN PRIMARIA

Num1

Num5

Num2

Num 6

Num3

Num7

Num4

Num8

Patio cuberto

MAGOSTO 2023

10 DE NOVEMBRO



CEIP MANUEL RESPINO

[HTTPS://WWW.EDU.XUNTA.GAL/CENTROS/CEIPMANUELRESPINO/](https://www.edu.xunta.gal/centros/CEIPMANUELRESPINO/)

CEIP MANUEL RESPINO

CURSO 2023-2024

- Oito xogos en Educación Primaria e cinco en Educación Infantil.
- En cada xogo estará un alumno de 6º que se encargará de explicar as normas e velar polo bo desenvolvemento do mesmo.
- En cada xogo faranse 3-4 equipos por aula e serán acompañados polo mestre que corresponda según o horario habitual.
- Cada equipo terá unha tarxeta con oito espazos onde o alumnado de 6º de cada obradoiro anotará os puntos obtidos por cada equipo.
- Cada equipo nomeará a unha persoa que exerza como capitana.
- Cada equipo elixirá un nome que estea relacionado coa festividade (palabra, refrán..).
- Cada un dos oito xogos terá unha duración de 5 minutos, polo que o xogo non parará ata cumprir ese tempo. Será un alumno de 6º o que se encargue de anunciar o inicio e fin de cada xogo.

XOGOS EDUCACIÓN INFANTIL

1. Dalle de comer ao monstro
2. Arrastra castañas
3. Culler castaña
4. Atrapa castañas
5. Os birlos

XOGOS EDUCACIÓN PRIMARIA

1. Camiño de sacos
2. A castaña que baila na auga
3. Polo san Martiño, peón sao camino!
4. Bota bota a miña pelota
5. Botellas ao chan
6. Bottle flip challeng
7. Xirar e xirar para moitas castañas apañar
8. Equilibriocon castañas

Num 1. CAMIÑO DE SACOS: carreirade relevos con sacos. Cada alumno dos diferentes equipos que complete a carreira recibirá unha castaña (un punto)

Num 2. A CASTAÑA QUE BAILA NA AUGA: daraselle a cada alumno unha culler. Nunha mesa porase un recipiente con auga e castañas dentro. Os alumnos porán a culler na boca e as mas detrás das costas. Terán que tratar de coller as castañas coa culler e levala a un recipiente sen auga. O segundo alumno e os posteriores, entrarán no xogo cando o anterior deixe a castaña no recipiente. Cada castaña no recipiente será un punto.

Num 3. POLO SAN MARTIÑO PEÓNS NO CAMIÑO: cada alumno traerá un peón da casa. Delimitarase unha zona para que fagan rodar o peón. Tiran o peón de un en un. Cada peón que rode será un punto.

Num 4. BOTA BOTA A MIÑA PELOTA: os participantes deberán encestar unha pelota de pin pon nun vaso colocado nunha mesa a certa distancia. cada pelota encestada será un punto.

Num 5. BOTELLAS NO CHAN: poranse nunha fila 6 botellas de plástico con diferente cantidade de auga cada unha. Cada botella terá un número pegado que indica os puntos que se lle dará a cada equipo no caso de tumbalas. Tiran de un en un con pelotas de escuma.

Num 6. BOTTLE FLIP CHALLENG: os participantes deberán lanzar unha botella facendo que xire e as que queden en pe seran as que obteñan un punto.

Num 7. XIRAR E XIRAR PARA MOITAS CASTAÑAS APAÑAR: circuito con diferentes posición de mans e pés no que cada alumno deberá facer para conseguir unha castaña. Si o alumno se confunde facendo unha forma deberá pasar ao final da fila e sairá o seguinte.

Num 8. EQUILIBRIO CON CASTAÑAS: elaborarse unha castaña con forma de pelota. Con bloques de EF faranse dous camiños paralelos polo que terá que avanzar unha parella de alumnos. Terán que desprazarse cara a cara enas mans levarán unha pica en cada unha coa pelota no medio. No caso de que a pelota caia os alumnos pasarán ao final da fila esairán os seguintes.

XOGOS EDUCACIÓN INFANTIL:

Num 1. Dalle de comer ao monstro: Deberán encestar as castañas no monstriño. Cada castaña será un punto.

Num 2. Arrastra castañas: deberán recoller a castaña atada a un fío.

Num 3. Frisbee castaña: deberán trasladar unha castaña nun frisbee uns metros.

Num 4. Bota bota a miña pelota: os participantes deberán encestar unha pelota de pin pon nun vaso colocado nunha mesa a certa distancia. cada pelota encestada será un punto.

Num 5. Os birlos: deberán tirar o máximo de botellas de plástico posible. Cada botella levará un número sendo a suma o total da puntuación obtida.