**TALLER DEL GRADO TERCERO**

**Indicador de desempeño:**Exploro y realizo movimientos con mi cuerpo en concordancia con diferentes posibilidades de ritmos y juegos corporales.

**Tema:** Patrones motrices básicos: carreras.

**Nota 1: Las fotos del trabajo debe ser enviado al correo juliangov@campus.com.co con el nombre de la niña y grado.**

**Actividades competitivas**

Las actividades competitivas son  aquellas donde participan diferentes personas con la intención de llegar a cumplir primero una meta común, generalmente compiten diferentes personas pero también se puede dar una competencia con una máquina, a través de juegos virtuales.



**Actividad.**

Juegos de carreras.

<https://www.minijuegos.com/juego/100-metres-race>

<https://www.minijuegos.com/juego/summer-sports-hurdles>

<https://www.minijuegos.com/juego/jetpack-jump>

Para jugar en familia.

**– EL ENCERRADO / TIMBIRICHE –**

* **Jugadoras**: 2 a 4
* **Edad**: +6 años
* **Tiempo**: 15 min



**¿CÓMO SE JUEGA?**

**PREPARACIÓN**

Se dibuja en un folio una **cuadrícula** **de puntos** de 8×8 para partidas cortas o de 10×10 para partidas más largas. La preparación es más sencilla si se utiliza un folio ya cuadriculado.

**OBJETIVO**

Conquistar el máximo de cuadrados posibles trazando su última línea uniendo dos puntos con una línea recta.

**REGLAS**

Un turno se compone de una única acción:

La jugadora A **traza una línea** que une dos puntos siguiendo estas dos reglas:

* La línea debe ser **recta** y seguir la dirección arriba-abajo o derecha- izquierda (**nunca diagonal**)
* Una misma línea solo puede tocar **dos puntos** que han de ser **correlativos**.

Tras esta acción, se pueden dar **dos resultados**:

**Resultado 1: La línea dibujada no cierra un cuadrado**

En este caso, la jugadora A acaba su turno y pasa a la jugadora B.

**Resultado 2: La línea dibujada cierra un cuadrado**

En este caso, la jugadora A pone la inicial de su nombre (o una marca acordada) para reclamar este cuadrado (territorio) como propio.

Los turnos se suceden hasta que no queden cuadrados posibles. Al finalizar, la jugadora con más cuadrados (territorios conquistados) será la ganadora.