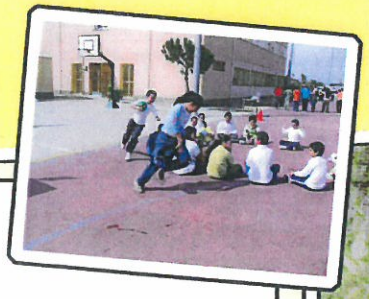
O GATO E O RATO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:
CORRER
XOGO CON MATERIAL:
NON



DESCRICIÓN

NOME DO XOGO:
Gato e rato.
XEITO DE XOGO:
Poden xogar moitas persoas. Faise un círculo no que se dispoñen todo/as os xogadores/as agarrados/as polas mans, agás dúas delas: unha será o gato (perseguidor) e outra o rato (perseguido). O rato debe entrar e saír do círculo, pasando por debaixo das mans das/os compañeiras/os e intentará evitar que o pille o gato. Se o pilla (ou se chega antes á súa casa), xogarán outras dúas persoas. Tamén se pode axilizar o xogo, repartindo o grupo en dúas metades, adxudicándolles números. Por exemplo: se son 24 xogadoras/es, poñeremos do 1 ao 12 para os gatos e os mesmos números para os ratos. Despois só teremos que dicir un número e sairán a xogar os nomeados, deberá cruzar o gato en liña recta ate a casa da que saíu o rato e despois ir facendo o mesmo percorrido de entrada e saída ás distintas "casas" ate que o pille ou o rato chegue á súa e se salve.
VARIANTES:
O gato fóra do círculo e o rato dentro: as/os xogadoras/es do círculo abren e pechan "*as portas*" para dificultar a tarefa ao gato ou facilitarlle a fuxida ao rato cara ao exterior.
MATERIAIS E ESPAZOS:
Espazo pequeno - sen material.

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:
Tamén se pode axilizar o xogo, repartindo o grupo en dúas metades, e adxudicándolles números. Por exemplo: se son 24 xogadoras/es, poñeremos do 1 ao 12 para os gatos e os mesmos números para os ratos; colocámolos en orde (os gatos e a continuación os ratos). Despois só teremos que dicir un número e sairán a xogar as/os nomeadas/os, deberán cruzar o gato en liña recta ate o casa da que saíu o rato e despois ir facendo o mesmo percorrido de entrada e saída ás distintas "casas" (ate que o pille ou o rato chegue á súa e se salve).
CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:
FÍSICAS: velocidade.
ADAPTACIÓNS:
POR IDADE/CICLO: a maior idade pódese facer a 2.ª versión ou incluír na 1.ª dúas parellas que fan a persecución simultaneamente o cal dificulta moito a actividade.
POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: dependendo das limitacións motorices pódese facer: a gatas, sen correr cando hai que competir cun compañeiro en cadeira de rodas (ten dificultade para o xiro), os dous con ollos pechados e o rato leva un axóuxere etc.
RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:
- Ciencias Naturais: animais, gato e rato. características.
- Língua: contos con estes animais como protagonistas.
- Matemáticas: liñas curvas e onduladas.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Ratoncito (Bolivia), *Pisica si Soricelu* (Rumania), *Kameshi ne Mpuku* (Congo)...

DEPORTE GALEGO
XUNTA DE GALICIA

Deseño: ABANA EVENTOS S.L.