

# OS AROS

**CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:**  
CORRER E CONDUCIR  
**XOGO CON MATERIAL:**  
SI

## DESCRICIÓN

### NOME DO XOGO:

OS AROS

### XEITO DE XOGO:

Primeiro débese dominar a habilidade de guiar o aro sen tocalo con ningunha parte do corpo, só coa axuda do guiador (variña de ferro dobrada na punta). Despois pódense realizar carreiras rodando o aro, ben sexa de xeito lineal ou nun circuito revirado pintado no chan. Pódese xogar de xeito individual, parellas (cada un co seu guiador, pasando un único aro) ou grupos para remudas (cada grupo o seu aro).

### VARIANTES:

Pódese xogar de xeito individual, parellas (cada unha/un co seu guiador, pasando un único aro) ou grupos para relevos (cada grupo o seu aro).

### MATERIAIS E ESPAZOS:

- Aro metálico (de entre 40 e 60 cm. de diámetro).
- Guiador.

### LÉXICO ESPECÍFICO:

Aro; guiador; xirar o aro...

## CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

### FORMACIÓN DE GRUPOS:

Individual.

Parellas ou equipos de 3/4 xogadoras/es.

### CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: velocidade.

COORDINATIVAS: coordinación ollo-man.

### ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: As/os máis pequenas/os: rodar o aro coa man, ou co guiador por derriba (con impulso previo coa man). As/os maiores tentarán iniciar o movemento sen tocar o aro coa man, só co guiador.

### RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Ciencias Naturais: inercia, movemento circular.
- Língua: vocabulario específico.

## OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Na India existía unha crenza de que quen conseguía facer xirar un aro, acadaba a felicidade.

