**SADNA N° 8**

**TEMA: ROSH HA SHANA**

**OBJETIVOS:**

* **Vivenciar de una manera didáctica y recreativa la fiesta de Rosh ha Shana**
* **Afianzar al grupo.**

DESARROLLO:

* **De payaso.** El primer talmid - janij del equipo tiene que cubrir una distancia llevando una manzana sobre su cabeza. También los que lo relevan hasta terminar.
* **De carretilla**. Un talmid - janij agarra de los pies a otro, el cual tiene las palmas de las manos sobre el piso. Ambos recorren rápidamente una distancia. En el otro extremo hay una manzana, que deberán colocar en un plato con miel, luego de realizarlo los talmidim- janijim se invierten y vuelven al lugar de origen.
* **De espalda a espalda**. Dos talmidim- janijim se juntan por las espaldas y corren lateralmente. Al completar el recorrido deben tocar el shofar. Luego de ello deben volver
* **De tobillo.** Cada niño del equipo recorre una distancia agarrándose los tobillos y vuelve para ser relevado. El primer equipo en terminar debe tocar el shofar, y gana.
* **La lucha de la cabeza de pescado**. Un equipo está horizontalmente de frente al otro, separados por cinco metros. Los miembros de cada equipo tienen un número, por ejemplo, del uno al diez. Se coloca una cabeza de pescado en la parte central. Entonces la mejanejet menciona un número, "siete", y los dos "niños siete" corren y agarran la cabeza de pescado tratando de llevarla a la línea de su equipo.
* **Manzana colgada**: los equipos eligen dos integrantes de su grupo para que participen del juego. Se encuentran las manzanas con miel colgando, cada 2 personas deben dejar solo las semillas de las mismas.
* **Collage Ambientalista:** Se le dice a los janijim que colecten elementos para realizar un collage ambientalista.
* **Jala agula:** Cada equipo deberá encestar pelotas de ping pong por el centro de la jala**.**

**AGREGAR 2 JUEGOS, YO PIENSO OTROS.**

|  |
| --- |
| MATERIALES: PAPEL, MANZANA, PIOLA- CUERDA- TOTORA. |
| - [**Del mundo de las fuentes: el shofar**](http://www.bamah.org/merkaz/jomer_on_line/rh_fuentes_shofar.pdf)Selección de textos acerca del sentido y el origen del shofar. En castellano  **-** [**Tikun olam**](http://www.youtube.com/watch?v=Vt6BDjquEFE&feature=channel_video_title) Audiovisual realizado pocos días antes del estallido de las protestas por el joven cineasta israelí Itamar Rose, en el que invita a la sociedad israelí a hacer escuchar sus voces a partir de la pregunta: ¿qué repararías del mundo?  Duración: 8:37 min. En hebreo, subtitulado en castellano.  **-** [**Cambiar el mundo - diversas miradas**](http://www.bamah.org/merkaz/jomer_on_line/rh_mundo_varios.pdf)Selección de textos de autores varios que refieren al tema. En castellano. |

* **De caballo y Jinete.** Un niño lleva a otro hasta cruzar determinada distancia.
* **De tres pies**. Se unen dos niños por la pierna, se les amarra con un lazo y corren cierta distancia así.
* **De rana**. En equipos, el que está atrás brinca uno por uno sobre los demás que están agachados. Todos brincan, corren y se agachan uno tras otro hasta cubrir la distancia.
* **De saltos.** Cada equipo tiene un costal. El primer niño del equipo se mete al costal, brinca hasta una línea y vuelve; siguen los demás en orden. El primer equipo en terminar, gana.
* **De huevo y cuchara**. El primer niño toma un huevo con la cuchara, corre sin tocar el huevo ni dejarlo caer hasta el extremo opuesto y vuelve dándole al segundo la cuchara con el huevo para que a su vez este corra. El primer equipo en terminar de correr con el huevo en la cuchara, gana. En vez de huevo se pueden usar limones.
* **De los bomberos**. Hay dos o más equipos. En la línea de salida hay una cubeta vacía y en la opuesta una llena con agua. El primer niño corre con un vaso vacío hasta la cubeta llena, toma agua y vuelve echándola a la cubeta vacía. Le entrega al segundo el vaso y se sigue a sí hasta llenar la cubeta a una línea determinada.
* **De limpieza**. Al primer niño de cada equipo le es dada una escoba con la cual tiene que empujar un globo inflado a cierta distancia. Al volver, entrega la escoba y el globo al próximo y así sucesivamente hasta terminar.
* **Lucha de la cuerda entre equipos.** Con una cuerda gruesa y fuerte, dos equipos jalan opuestamente tratando de llevar una hacia el lado del otro. El equipo que jale dos o tres metros hacia su lado, gana.
* **Lucha de cuerda entre cuatro equipos.** Se atan los dos extremos de la cuerda para formar un círculo. Los cuatro equipos toman un extremo y jalan a la vez tratando de llevar a los otros a su lado. El que logre jalar dos o tres metros a los demás hacia su extremo gana.
* **Espaldas fuertes**. Los niños se forman por parejas. Se sientan en los pies, se unen por la espalda con las piernas extendidas. Luego tratan de pararse sin usar las manos lo más rápido posible.
* **Juego automovilístico**. En vez de usar un balón, se usa una cámara de llanta inflada. Las reglas son iguales a las del fútbol.
* **Fútbol justo**. Los niños juegan contra las niñas pero en esta versión los niños se forman en parejas y juegan con una pierna amarrada con la otra de su pareja. Las niñas juegan normalmente y por lo común ganan.
* **Kick bol americano.** Este juego sigue las reglas generales de beisbol pero usando un balón de volibol o uno de fútbol medio desinflado, se patea el balón y se corre a las bases. Hay pitcher, catcher, etc., y se puede además ponerle a alguien "out" mientras esta corriendo a las bases al pegarle con el balón.
* **Estatuas**. Todos los niños forman un círculo con un balón suave en medio. Todos ellos tienen también números, por ejemplo, del 1 al 25. Un árbitro tira el balón arriba mientras que todos los niños esperan a que él menciona un número, "15", todos corren mientras que el niño con el número 15 tiene que agarrar el balón y gritar "congelados". Luego el niño 15 con el balón puede dar tres pasos en cualquier dirección y tratar de pegarle a alguien con el balón. Los otros niños no pueden moverse, así que no es posible evitar el balón, el juego se repite.
* **El balón del círculo.** Se requiere un balón suave o medio desinflado. Todos se forman en un círculo, con el balón dentro y tratan de patear el balón hacia fuera del círculo. Si pasa por las piernas de alguien, este sale del juego y el círculo se reduce.
* **Protegiendo los envases**. Se colocan seis envases de refresco en línea atrás de los dos equipos contrincantes. Con dos a cinco balones muy suaves. Los dos equipos tratan de tirar los envases de los otros y a la vez que protegen los suyos. La cancha se debe marcar de por lo menos 5 por 10 metros.
* **Hockey canadiense.** Se juega con escobas y una lata vacía. Se pueden marcar las porterías con cubetas
* **La búsqueda.** Se forman dos equipos o más, los cuales reciben una lista idéntica de objetos que tienen que buscar en 15 minutos y traer al líder. El juego es divertido en la calle, el parque, el campo, campamento, una casa o el patio de un templo. Es necesario planear la lista con una variedad interesante de cosas según el lugar donde se encuentren. La lista debe tener entre 10 y 20 objetos distintos. Cada cosa vale ciertos puntos según la dificultad de ser encontrada.
* **Mucho ruido**. Cada niño tiene un globo inflado y amarrado a su tobillo. Todos tratan entonces de romper los demás globos, y se retiran cuando el suyo se rompe. El sobreviviente gana.
* **¿Dónde estarán?** todos los niños se quitan los zapatos y los amontonan en medio del piso. A una señal, todos corren y tienen que buscar, encontrar y ponerse sus respectivos zapatos. Los primeros tres son ganadores. Una alternativa interesante es tener que ayudar a los demás a encontrar los suyos y no pensar en sí mismo.
* **Vamos al circo.** Cada niño saca de una cubeta un papelito que describe un papel circense: payaso, malabarista, mimo, hombre fuerte, mago, domador de leones, o un animal como elefante, caballo, chango, o perrito. El líder es el maestro de ceremonias y quien dirige el espectáculo mientras todos participen en el desfile del circo.