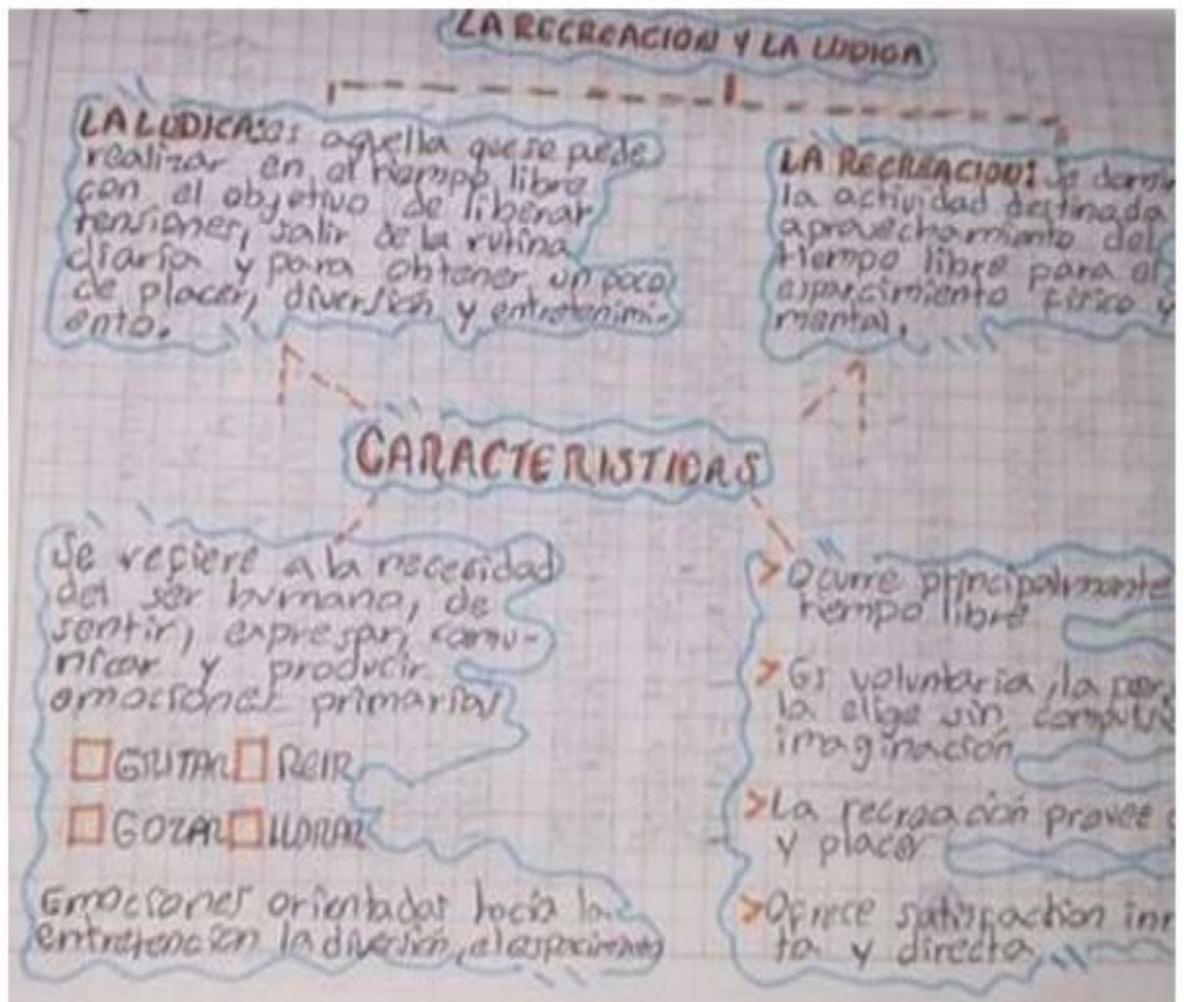


## ACTIVIDAD

- Realiza un esquema conceptual de tema

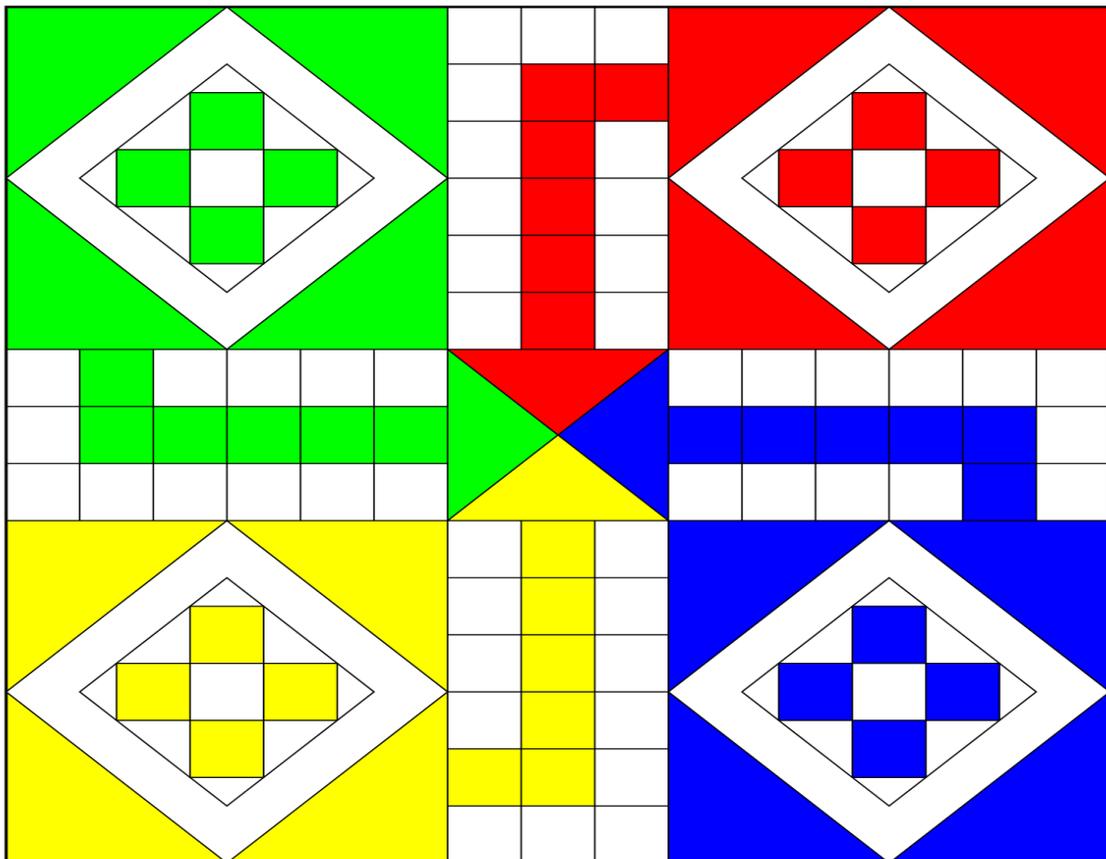


Describe el juego: El yoyo

El yo-yo es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo, se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo.



El ludo, también llamado parkase, es una variante simplificada popular del juego tradicional indio pachisi. Es muy similar a la adaptación occidental llamada parchís. El juego de Pachisi fue inventado al siglo 6. Los otros nombres del juego antiguo son "chaupar" o "chausar"



## La yermis

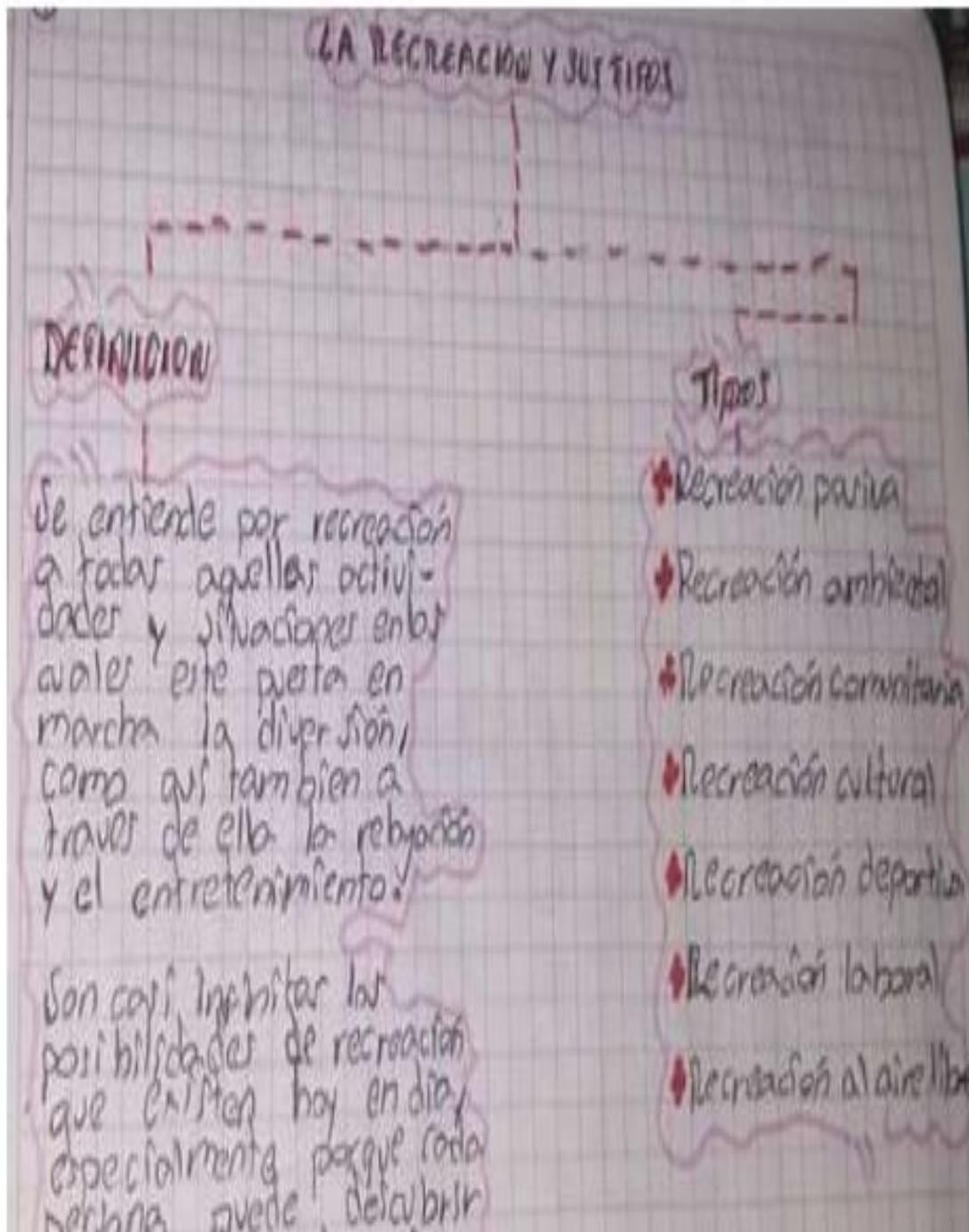
Yermis es un juego tradicional Colombiano normalmente jugado en parques, calles y zonas verdes de las diferentes ciudades del país. Originario de San Andrés y Providencia.



## Policías y ladrones

POLICIAS Y LADRONES = Se dividen los jugadores en dos equipos, unos serán policías y otros ladrones, se fija un lugar como un banco, un poste o algo así para hacer de cárcel y empieza entonces el juego.

- Realiza un mapa mental de los tipos de recreación



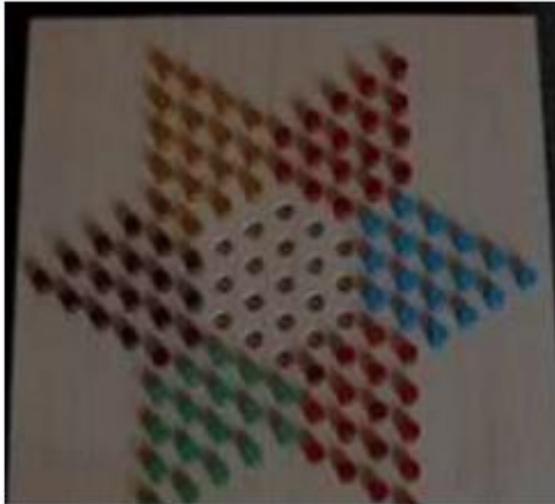
**Escribe las características y beneficios de la recreación en un cuadro sinóptico CARACTERÍSTICAS:**

- **Ocurre principalmente en el tiempo libre.**
- **Es voluntaria, la persona la elige sin compulsión de imaginación.**
- **La recreación provee goce y placer.**
- **Ofrece satisfacción inmediata y directa.**
- **Se expresa en forma espontánea y original.**



**La recreación favorece el desarrollo de diferentes destrezas motoras. El interactuar con el entorno y jugar activamente, tanto en forma individual como grupal, mejora la percepción corporal, el control de los propios movimientos, desarrolla la coordinación y el equilibrio y mejora su ubicación en tiempo y espacio.**

- **Dibuja el tablero y ubica las fichas**



- **Escribe las reglas del juego de damas**

- Se juegan por turnos alternos. Empieza a jugar quien tiene las fichas blancas.

- En su turno cada jugador mueve una pieza propia.

- Las piezas se mueven "cuando no comen" una posición hacia adelante "nunca hacia atrás"

- En diagonal a la derecha o a la izquierda a una posición adyacente vacía.