



**AYUNTAMIENTO
DE
VILLADEMOR DE LA VEGA**

PLAZA ALCALDE D. PEDRO BORREGO N.º1 - C.P. 24237
TFNO./FAX 987 76 02 07 - C.I.F. P-2421100-E

**ANEXO I
ESCUELAS DE LUCHA LEONESA, BOLOS Y OTROS DEPORTES
AUTÓCTONOS 2014/2015**

BOLETÍN DE SOLICITUD

D. CARLOS E. IBARROLA DUEÑAS, en calidad de alcalde del Ayuntamiento de Villademor de la Vega, León, NIF P-2421100-E con domicilio a efectos de notificación en Plaza Alcalde D. Pedro Borrego nº 1, CP 24237, localidad Villademor de la Vega, León Tfno: 987760207

EXPONE:

Que, creyendo reunir los requisitos establecidos en la Convocatoria de subvenciones para el desarrollo de Escuelas Deportivas de Lucha Leonesa, Bolos y otros Deportes Autóctonos 2014/15, se compromete a realizar en su totalidad la actividad o el programa de actividades para el que pide la ayuda y, para ello,

SOLICITA:

Sea admitida la presente con la documentación adjunta, para su inclusión en el Programa de Escuelas de Lucha Leonesa, Bolos y otros Deportes Autóctonos 2014/2015.

DECLARA:

1. Que no se encuentra incurso/a en ninguna prohibición para obtener la condición de beneficiario de subvenciones públicas de las previstas en el art. 13.2 de la Ley General de Subvenciones, a cuyos efectos cumplimenta el documento que conforma el Anexo II.
2. Que se compromete a comunicar a la Diputación cualquier modificación de las circunstancias que hayan sido tenidas en cuenta para el otorgamiento de la subvención.
3. Que presta su consentimiento expreso para que el Servicio correspondiente de la Agencia Estatal de la Administración Tributaria y de la Tesorería General de la Seguridad Social cedan a la Diputación Provincial de León la información relativa al cumplimiento de las obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente.





**AYUNTAMIENTO
DE
VILLADEMOR DE LA VEGA**

PLAZA ALCALDE D. PEDRO BORREGO N.º1 - C.P. 24237
TFNO./FAX 987 76 02 07 - C.I.F. P-2421100-E


4. Que para la realización del proyecto/actividad "JUEGOS AUTÓCTONOS EN VILLADEMOR DE LA VEGA"

No ha solicitado ni recibido ninguna subvención de otras Administraciones Públicas ni de Entidades públicas o privadas.

5. Asimismo, se compromete, incluso con posterioridad a la justificación de los fondos recibidos, y tan pronto como se conozca, a comunicar a la Diputación la obtención de otros ingresos y subvenciones para la misma finalidad.

En Villademor de la Vega, León a siete de mayo de 2015.

EL SOLICITANTE,


D. Carlos E. Ibarrola Dueñas.



ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN DE LEÓN.

ANEXO P
ESCUELA DE LUCHA LEONESA, BOLOS Y OTROS DEPORTES
AUTÓCTONOS 2014/2015
-PROYECTO DE LA ACTIVIDAD-

1.-Entidad solicitante AYUNTAMIENTO DE VILLADEMOR DE LA VEGA, Tfno 987760207, Domicilio: Plaza Mayor N° 1, CP; 24237, Localidad; Villademor de la Vega, E-mail; info@aytovillademordelavega.es.

2.-Descripción de la actividad:

Deporte **BOLOS Y DEPORTES AUTÓCTONOS**, Responsable Entidad el Ayuntamiento de Villademor de la Vega, Tfno.: 987760207.

Responsable Técnico- Deportivo M^a Margarita de la Arada Arribas, con D.N.I. n° 97871309F.

Antigüedad de la Escuela **NUEVA**, sin ninguna participación en actividades de Diputación.

3.- Objetivos:

Generales;

- Práctica y desarrollo de los juegos populares de manera espontánea y fuera del ámbito escolar.
- Participación activa en las actividades propuestas.
- Apreciación de distancias.
- Adquisición de habilidades motrices básicas: apoyar, girar, voltear, saltar.

Específicos;

- Aceptación de las normas de los juegos tradicionales.
- Asimilación del juego como elemento de disfrute.
- Respeto a los compañeros y a los materiales de juego.
- Valorar la importancia de los juegos populares en nuestra cultura.
- Participación activa en el juego.

4.- Metodología:

Calendario

- La apertura de la escuela de las Juegos Autóctonos dará comienzo, la primera semana de junio y finalizará la última semana de septiembre.

Meses: de junio a septiembre.

Días: todos los **VIERNES** y **DOMINGOS** de cada semana.

Horario: de 17:00 hasta las 18:30 h.

Lugar/ Instalación: Polideportivo Municipal.

Técnicas:

1. Establecer situaciones de respeto, colaboración y aceptación de reglas entre el alumnado.
2. Tomar conciencia de la importancia que adquiere la acción individual y colectiva .
3. Desarrollar la autonomía, toma de decisiones y de iniciativas por parte del alumnado, tanto en las situaciones de enseñanza-aprendizaje como en su vida cotidiana.

5.-Unidades didácticas:

Contenidos:

Formación; - Juegos tradicionales

- Reglas de los juegos tradicionales.

- Roles dentro del juego tradicional.
- Nociones de los esquemas posturales: de pie, cuclillas, pies separados.
- Orientación espacio/temporal.

Historia y conocimiento del deporte autóctono:

Cuando las caballerías abundaban, como los herreros y las fraguas, mientras el herrero calzaba o hacia otros utensilios, se hacia tiempo con las herraduras y la barra de hierro junto a la fragua.

El Juego de La Herradura: Para lanzar la herradura, lo haremos desde un cuadrado de 75 cm. de lado, o desde un círculo de 75 cm. de diámetro. A unos 12 metros de la zona de lanzamiento situaremos la barra, teniendo en cuenta que por lo menos habrá que dejar 50 cm. de su longitud total al descubierto. Por último podemos disponer un tope de arena detrás de la barra, para frenar el impacto de los lanzamientos.

La competición puede ser individual, lanzando cada jugador todas las herraduras de las que dispongamos (generalmente 10), o por equipos, distribuyendo el número de lanzamientos por equipo según creamos conveniente.

El lanzamiento se ha de efectuar con una sola mano, sin pisar ni sobre pasar la zona de lanzamiento, considerándose nulo si esto ocurre.

Para iniciar el juego, un componente de cada equipo efectúa un lanzamiento, y aquel que logre situar la herradura más cerca de la barra, abrirá el turno de lanzamientos, puntuándose del siguiente modo:

- Por cada herradura que impacte en la barra directamente sin contacto previo con el suelo, 1 punto.
- Por cada herradura que logremos introducir en la barra, 5 puntos.
- Aquellas herraduras que se encuentran en la zona de badil, pueden ser ayudadas o perjudicadas por otros lanzamientos.
- Al finalizar el turno de tiradas, las herraduras que se encuentren en la zona de badil, puntúan 2 o 1 punto, en función de si están a 25 o a 50 cm de la barra.

En función de la pericia de nuestros alumnos, podemos modificar las normas de puntuación, de modo que cada vez que la herradura toque la barra otorguemos 5 puntos, y 10 si se logra introducir. Eliminamos el badil y aquellas herraduras que queden separadas de la barra a una distancia de un pie del lanzador.

El Juego de La Tarusa: tarusa, es una pieza de madera, generalmente de encina, roble u olmo. Está formada por dos troncos de cono, unidos por su base menor.

- El tejo, es un disco de hierro con bisel redondeado.
- La chapa es la pieza que se coloca encima de la tuta.

Forma del juego: Los componentes tiran seguidos uno detrás de otro, según orden establecido. Podrá hacer el lanzamiento a pie parado o en movimiento, el jugador no puede sobrepasar ni pisar la línea de tiro, sacar CAMA todo es tener el tejo a menos distancia de la chapa que está la Tarusa, una vez que se saca CAMA todo es obligatorio subir de nuevo la chapa a la Tarusa y colocar en su sitio, daremos 2 puntos, y si queda a dos pies, se le otorgará 1 punto.

El Juego de La Rana: REGLAS DEL JUEGO

Juego que consiste en introducir desde cierta distancia un disco de hierro o petaco por la boca abierta de una rana de metal colocada sobre una mesilla, o por otras ranuras convenientemente dispuestas».

Es un juego muy antiguo, egipcios, griegos y romanos ya jugaban a algunas variedades del juego de la rana, denominado juego del Tonel. Colocaban a una altura elevada un ánfora, la cual acababan de beber; a continuación intentaban introducir por su boca unas piedras, y aquel que no acertaba a introducirla pagaba el vino.

Después se fue transformando este juego, pero con más dificultades, se lanzaban piedras a un tonel con agujeros (y cada agujero, tenía un valor determinado). El jugador que más puntos hiciera ganaba la partida.

REGLA 1. Elementos de juego

1.1. Los elementos de juego son:

- . Mesa de Rana.
- . 10 fichas o discos de hierro (PETACOS).
- 1.2. La Mesa de Rana debe ser preferentemente de madera, a fin de evitar ruidos. Se pueden emplear otros materiales como el hierro. La mesa debe tener 9 agujeros, algunos de ellos con obstáculos.
- 1.3. La Mesa de Rana se compone:
 - . Rana en el centro de la Mesa. . Molino en la parte anterior de la Mesa.
 - . Dos puentes situados en los laterales del 0,80 frontal.
 - . Cinco agujeros sin obstáculos.
- 1.4. Las dimensiones de la Mesa son:
 - . Altura de 80 a 90 cm.
 - . Largo y ancho 50 x 50 cm. :
 - . La pista de juego debe tener un área longitudinal de 7 metros, por 2 de ancho.

1.5. Las dimensiones y pesos de los Petacos

- 60 gr. Redondos de 0 a 38 mm.
- . 7 mm. de grueso aproximadamente.
- . Sobre 60 gramos de peso.

7.-Evaluación:

Inicial y de proceso: se hará una evaluación inicial sobre las capacidades expresivas y comunicación del alumnado, así como su vivencia y experimentación.

Evaluación final: en relación con los objetivos propuestos en la unidad didáctica.

8.-Presupuesto:

A .- Gastos:

-Clases responsable técnico-deportivo.....	1.200,00€
-Desplazamiento del responsable técnico-deportivo.....	0,00€
-Desplazamientos encuentros inter-escuelas.....	759,00€
-Material Deportivo.....	501,00€
-Publicidad.....	50,00€

Total Gastos	2.510, 00€
--------------------	------------

B.-Ingresos:

B.1.- Aportación del organizador (Fondos Propios)..... 251,00€

B.2.-Aportación de participantes.....

B.3.-Subvenciones solicitadas a otras entidades

Excepto Diputación.....

Total Ingresos.....	251,00€
---------------------	---------

C.-Diferencia del presupuesto presentado (A-B):..... 2.259,00€

En Villademor de la Vega, León, a 7 de mayo de 2015.

VºB
DE LA ENTIDAD,

RESPONSABLE TÉCNICO-DEPORTIVO,

Fdo.:D. CARLOS E. IBARROLA DUEÑAS.

Fdo.: Mª MARGARITA DE LA ARADA ARRIBAS.