

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

EJE: HE HENUA, HE MATA, HE HURU RAPA NUI, HE ANI-ANI I TE 'A'AMU O TE HAU RAPA NUI MAI TE TA'U TUPUNA KI 'ANARINĀ/ TERRITORIO, TERRITORIALIDAD, IDENTIDAD Y MEMORIA HISTÓRICA.

Actividad: He haka roŋo i te 'a'amu o te kori, o te 'a'ati tupuna / Escuchan relatos sobre juegos ancestrales **rapa nui**.

Ejemplos:

- Escuchan un relato que mencione alguno de los juegos ancestrales y reconocen los juegos ancestrales de **rapa nui**.
- Observan videos y láminas de los juegos y competencias ancestrales: **tau taja** o lanzar **matā** a un blanco, **tono poro** o carrera de traslado de bolones, **mako'i nau 'ōpata** o juego de la nuez de sándalo, **haka nini** o deslizamiento en olas con tabla, **haka honu** o deslizamiento en olas sin tabla, **pāria**, **aka veŋa** o carrera de traslado de carga al hombro, **pōpō tau a mimi** o fútbol con vejigas de animal. Conocen la historia de los juegos y explican sus experiencias al respecto.
- En coordinación con el docente de Educación Física, practican diversos juegos ancestrales.
- Reconocen los juegos ancestrales como parte del patrimonio **rapa nui**.
- Organizan un encuentro familiar y realizan diversos juegos tradicionales aprendidos.

