

BLOQUE: Todos
UNIDAD: El Reencuentro
SESION: 01

1^{er} ciclo :**CICLO**
1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL:

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Tomar contacto con el grupo y el profesor.
2. Reanudar la convivencia con juegos.
3. Recordar las normas de funcionamiento.
4. Representar animales con sonidos y movimientos.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.



ANIMACIÓN

1. **Tuli-Pan.** Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser pillados, dicen "TULI", quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo "PAN".

VAR: Golpear con las manos.

Posición de puente.

Sentados/as.

PARTE PRINCIPAL

1. **Los Galgos.** Todos los alumnos dentro de una de las áreas de balonmano. Uno se la queda en el centro de la pista. Al que está en el medio se le pregunta: ¿hay galgos? Éste responde SI o NO. Si dice NO, todos los niños cruzan la pista para llegar sin ser pillados a la otra área. Si el que se la queda responde SI, se le pregunta: ¿Quién? Entonces dice un nombre. El nombrado tiene que salir y cruzar la pista hasta llegar a la otra área de balonmano. Cuando lo consigue, o si es pillado, salen el resto de niños para llegar al área de enfrente. Los pillados, se ponen en el medio para pillar también, hasta que todos son pillados.



2. **Cocodrilo Dormilón.** En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo Dormilón". El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en "Cocodrilo Dormilón".



VUELTA A LA CALMA

1. **Bolsa Mágica de Animales.** De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un animal. Tendrá que representarlo con sonidos y gestos para que sus compañeros lo adivinen.