

**BLOQUE:** Todos  
**UNIDAD:** El Reencuentro  
**SESION:** 04

1<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**  
1º y 2º :**NIVEL**

**MATERIAL:** una escoba.

**ORG. ALUMNOS:** individual y gran grupo.

**OBJETIVOS:**

1. Recordar juegos del curso pasado.
2. Favorecer un clima positivo desde el comienzo del curso y el sentido de grupo.
3. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

**TEC. ENSEÑANZA:** Resolución de Problemas.

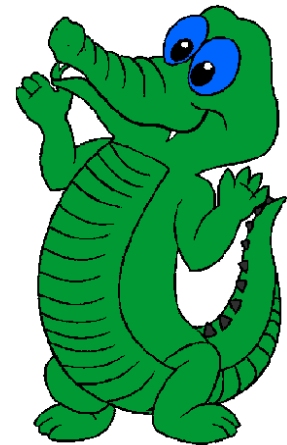


**ANIMACIÓN**

1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

**PARTE PRINCIPAL**

1. **Cocodrilo.** En mitad del campo, si dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se la queda. El resto de niños, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar “Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar? El que se la queda, dice “SÍ”, y los niños pasarán corriendo al otro lado. El que es pillado, se la queda de cocodrilo.



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. **La Escoba.** Por parejas cogidos de las manos, menos uno, que sujeta una escoba, cepillo de barrer, etc. Bailan al ritmo de la música dance. Al pararla, todos cambian de pareja rápidamente. El que se queda sin pareja cogerá la escoba.