

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Esquema Corporal

SESION: 08

1^{er} ciclo :**CICLO**

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: aros y pañuelos.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y equipos.

OBJETIVOS:

1. Repasar contenidos sesiones anteriores.
2. Identificar y percibir la movilidad articular.
3. Conocer los movimientos del cuerpo.
4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

1

ANIMACIÓN



1. **Cazamariposas.** Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro.
2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro

PARTE PRINCIPAL

1. **Frente a Frente:** aros en círculo y otro en medio. Parejas en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno.



2. **La Cola del Zorro.** Todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola del zorro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando.



3. **El Pañuelo.** Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:

1. Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.
2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.

Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

VAR: vale salvar.



1

VUELTA A LA CALMA



1. **Al Medio a Bailar.** Al son de música dance, en círculo. Uno, en el medio, baila al ritmo que marque la canción. El resto le imita. Al rato, saca a otro para que sea el que marque la pauta a seguir.