

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Mi Cuerpo y se mueve

**SESION:** 05

2<sup>do</sup> ciclo :**CICLO**

3<sup>o</sup> y 4<sup>o</sup> :**NIVEL**

**MATERIAL:** cuerdas y una pelota de foam.

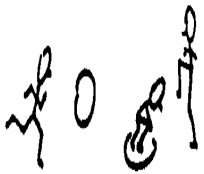
**ORG. ALUMNOS:** gran grupo, individual, parejas y grupos de cuatro.

**OBJETIVOS:**

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Utilizar las habilidades básicas en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacial.
3. Practicar juegos de pasacalles.

**TEC. ENSEÑANZA:** Asig directa y Res de Problemas.

1



**ANIMACIÓN**

1. **Casa Cuerda.** Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la "casa cuerda" (circulo hecho con la cuerda en el suelo).

**PARTE PRINCIPAL**

1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante.



2. **La Comba.** Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.



3. **Pies Quietos.** Uno de los jugadores, a suertes, se la queda. Se coloca en el centro y tira la pelota en alto nombrando a un jugador. Éste la recoge lo más rápido que pueda y los demás se escapan. Cuando la coge grita: ¡Pies quietos!, y los demás se quedan parados en su sitio. El jugador que tiene la pelota da tres altos hacia uno de los jugadores y le lanza la pelota. Si le da pierde una vida y si no, la vida la pierde él. Todos parten con cuatro vidas: Herido, Herido Grave, En Coma y Muerto. El juego continúa hasta que quede uno solo.



1



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Pase Misí.** Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.
2. **El Minuto.** En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.

