

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo y se mueve

SESION: 08

2^{do} ciclo :**CICLO**

3° y 4° :**NIVEL**

MATERIAL: cuerdas y tizas.

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

OBJETIVOS:

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Mejorar el equilibrio al variar puntos de apoyo.
3. Desarrollar la orientación espacial y el equilibrio
4. Reproducir un ritmo con su cuerpo y la voz.

TEC. ENSEÑANZA: Asig directa y Res de Problemas.

1



ANIMACIÓN

1. **Pillar por Parejas.** Juego de Persecución. Por parejas agarrados de la mano. Una pareja se la queda, y tiene que pillar a otra pareja. Cuando lo logre, se la quedará la pareja que ha sido pillada. No vale devolver.

PARTE PRINCIPAL

1. **Carrera de Combos.** Cada uno con su cuerda, se va hacia un punto determinado saltando a la comba, para ver quien llega primero.

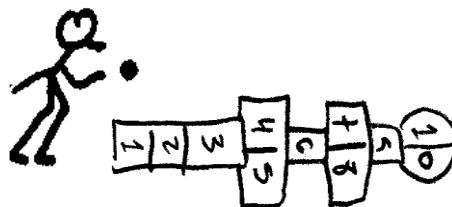


2. **La Comba.** Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego 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. **Pulso a la Pata Coja.** Por parejas, a una distancia de 1,5m. Se mantienen en equilibrio a la pata coja sujetado por la mano. Intentar desequilibrar al contrario dándose pequeños empujones con la mano libre.
4. **Pulso Gitano.** Parejas, uno enfrente a otro con sus pies derechos juntos y cogidos las manos derechas. Empujando con las manos tratan de conseguir que el otro mueva el pie derecho. El izquierdo se puede mover.
5. **Pelea de Gallos.** Parejas, agachados en cuclillas, intentar desequilibrar al contrario empujándose con las manos y moviéndose por medio de saltos.
6. **El Molinillo.** Por parejas, cogidos de las manos, dar vueltas sin soltarse.
VAR: Ídem, pero cogidos de las manos de espaldas.
7. **El Tejo.** Por grupos dibujar el campo de juego y jugar con las siguientes reglas:

- No pisar la ralla.
- No dar pasitos
- No tocar ralla con la piedra.
- No apoyar las manos.
- Si lo hago bien, sigo.



1

VUELTA A LA CALMA

1. **Chocolate.** Por parejas, cantar la canción mientras se van chocando las manos conforme a la canción.
2. **El Minuto.** En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente.
Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.

