

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Mi Cuerpo y se mueve

**SESION:** 09

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

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

**MATERIAL:** cuerdas, colchonetas y un pañuelo.

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

**OBJETIVOS:**

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Desarrollar los giros de los diferentes ejes corporales.
3. Mejorar la velocidad de reacción.
4. Practicar juegos de pasacalles.

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

1



**ANIMACIÓN**

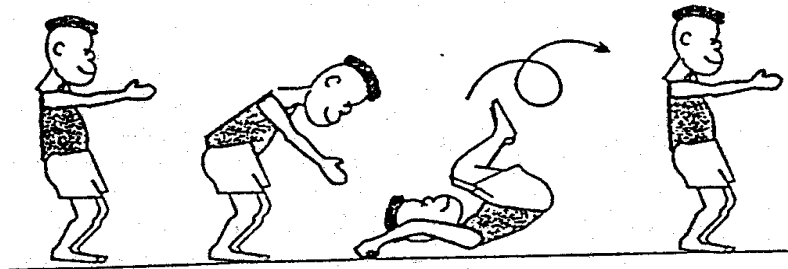
1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena "se separa" dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

**PARTE PRINCIPAL**

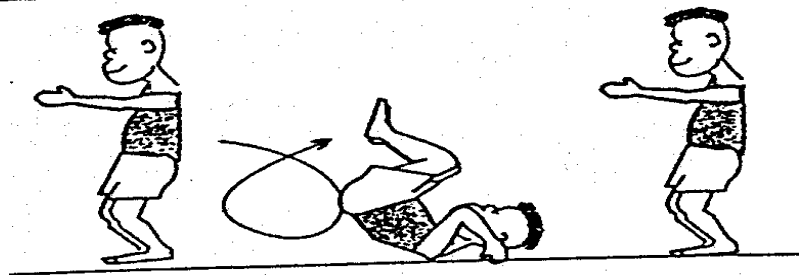
1. **La Comba.** Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego 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.



2. **Voltereta hacia delante.**



3. **Voltereta hacia detrás.**



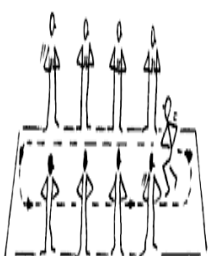
4. **Zapatilla que veo, pisotón que arreo.** En gran grupo, desplazándose por la pista o patio, todos tratan de pisar a los demás y que los demás no les pisén.

5. **Pisa Pies.** Por parejas cogidos de las manos, pisarse los pies, con cuidado.



6. **El Pañuelo.**

1



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Soy Capitán.** Colocados en dos filas una enfrente a otra mirándose, menos uno, que pasará de un lado a otro mientras se canta la canción. Luego, sacará a dos, eligiendo a uno de ellos, que será quien continúe.
2. **El Minuto.** En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.

