

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 02

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

3^o :**NIVEL**

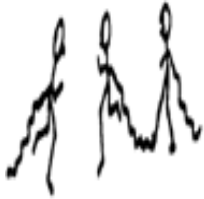
MATERIAL: cuerdas, pañuelos y una pelota.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y gran grupo.

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. Adaptar el movimiento a las nociones espaciales
4. Experimentar diferentes formas y tipos de saltos.
5. Reproducir un ritmo con su cuerpo y la voz.

TEC. ENSEÑANZA: Asig directa y Res de Problemas.



ANIMACIÓN

1. **Pisar la Cuerda.** Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando por el suelo siempre.

PARTE PRINCIPAL

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



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. **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.
VAR: 3 o 4 sin pañuelo, el resto con él



4. **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.



5. **El Reloj.** Todos en círculo y uno en el centro con la cuerda. Éste la hará girar sin elevarla y el resto tratará de no ser tocado con ella al saltar.



VUELTA A LA CALMA

1. **Al Pasar por el Cuartel.** 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.