

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Con Sentimiento

**SESION:** 01

1<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**

1º y 2º :**NIVEL**

**MATERIAL:** pañuelos.

**ORG. ALUMNOS:** individual, parejas y gran grupo.

**OBJETIVOS:**

1. Desarrollar la capacidad visual,
2. Mejorar la observación y la memoria visual.
3. Mostrar interés por la mejora de los sentidos.
4. Tomar conciencia de la respiración.

**TEC. ENSEÑANZA:** Resolución de Problemas.



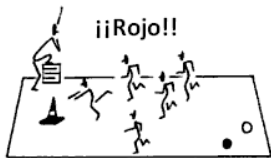
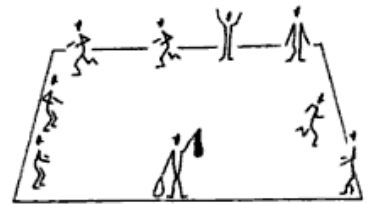
**ANIMACIÓN**

1. **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.

**PARTE PRINCIPAL**

1. **Rojo-Azul.** Correr dispersos por el espacio atentos siempre al pañuelo que enseña bien alto el profesor. Si el pañuelo es rojo, hay que desplazarse lejos del profesor; si el pañuelo es azul, muy cerca del mismo.

VAR: Ir aumentando la dificultad añadiendo otros códigos y colores.



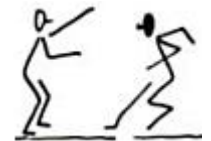
2. **Los Colores.** Todos corriendo por la pista y a la señal van a tocar el color indicado. VAR: objeto, material, alumno, etc.

3. **Los Colores.** Un niño se la liga, colocándose frente al grupo a una distancia de cómo mínimo dos metros. Un componente del grupo preguntará ¿qué color quieres? Y el que la liga nombrará un color y el grupo ha de correr buscando algún objeto que sea del color nombrado y tocarlo. El jugador perseguidor intenta tocar a un jugador del grupo antes de que toque el color indicado. El jugador tocado se la liga y el juego vuelve a comenzar.



4. **Nos Agrupamos.** Todos corriendo, se dice un número, para que se agrupen según el indicado.

5. **Los Errores:** por parejas y situados frente a frente. Uno de ellos observará atentamente la posición del compañero. Tras un tiempo prudencial, se dará la vuelta, momento que aprovechará el otro para cambiar su posición. De nuevo, el que se dio la vuelta, tratará de adivinar que es lo que ha cambiado.



6. **El Fantasma.** Con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, el profesor tapaná con una sábana o tela a uno de los niños. Después preguntará: “¿Quién es el Fantasma?” El resto de niños se levantan e intentan adivinar que compañero es el “fantasma”.



**VUELTA A LA CALMA**



1. **Respira.** Por parejas, uno boca arriba y el otro apoyando sus manos en el pecho:
  - Cuenta las veces que su compañero llena el pecho de aire.
  - Ídem, pero con las manos en el estómago.
  - Realizar pequeñas apneas.
  - Tomar aire por la nariz y al soltarlo, decir las vocales.
  - Tomar aire por la nariz, y contar hasta 10.