

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Mi Cuerpo se Mueve

**SESION:** 01

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

1º y 2º :**NIVEL**

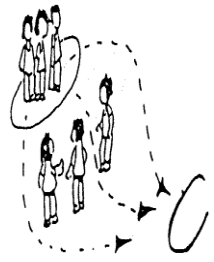
**MATERIAL:** aros.

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

**OBJETIVOS:**

1. Utilizar las nociones topológicas para orientarse con relación a sí mismo y a los demás.
2. Identificar direcciones y distancias en desplazamientos.
3. Utilizar los cambios de direcciones para dar respuestas adecuadas.
4. Practicar juegos de pasacalles.

**TEC. ENSEÑANZA:** Mando directo y resol. problemas



**ANIMACIÓN**

1. **Palomas y Gavilanes.** Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.

**PARTE PRINCIPAL**

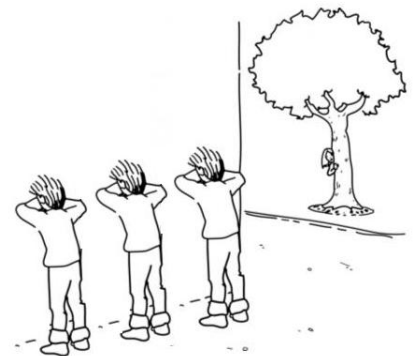
1. **Cazamariposas.** Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro.

2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro.

3. **Policías y Ladrones.** Un grupo de 2 o 3 alumnos con aro son los “policías”. Los demás son los “ladrones”. A la señal los policías intentan atrapar a los ladrones con los aros. Los ladrones atrapados son conducidos a la cárcel.  
VAR: vale salvar.



4. **El Escondite al Revés.** Se escoge a un jugador para que se esconda. Los demás se tapan la cara con las manos y, sin mirar, cuentan hasta 50, mientras tanto, el elegido se esconde. Acabada la cuenta, cada jugador sale por su lado a buscar al escondido. El primero que logre encontrarlo, pasa a ser el que se esconde



**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.