

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 11

1^{er} ciclo :**CICLO**

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: un pañuelo.

ORG. ALUMNOS: parejas, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Apreciar las distancias entre uno mismo y un rival o un objeto.
2. Utilizar los cambios de direcciones para dar respuestas adecuadas.
3. Mejorar la velocidad de reacción.
4. Practicar juegos de pasacalles.

TEC. ENSEÑANZA: Mando directo y resol. problemas



ANIMACIÓN

1. **Cocodrilo Dormilón.** En un extremo del patio se colocará un niño que será “El Cocodrilo Dormilón”. El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en “Cocodrilo Dormilón”.

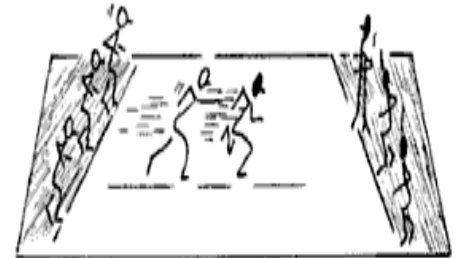
PARTE PRINCIPAL

1. **Calientamanos.** Por parejas, se colocan uno enfrente del otro. Cada uno junta sus manos y posteriormente, juntan sus dedos con su compañero. El juego consiste en golpear las manos del otro sin que se den a las mías.



2. **Pisa Pies.** Por parejas, agarrados de las manos, intentan pisar los pies del compañero, a la vez que evito que pisen los míos.

3. **Las 3 Palmadas.** Se hacen dos equipos, que se colocan detrás de las líneas marcadas. Primero sale un jugador de un equipo hacia el campo contrario y allí golpeará las palmas de los que ellos deseen y el que reciba la tercera palmada saldrá persiguiéndole hasta cruzar la línea de su campo. Si logra tocarle gana un punto. Si no, punto para el otro equipo. Posteriormente, será el turno de un jugador del equipo contrario que repetirá la misma situación. Gana el equipo que más puntos logre.



4. **El Pañuelo.** Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:

1. Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.
2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.

Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.



VUELTA A LA CALMA

1. **Pepe trae la Escoba.**