

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 13

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

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: tizas y un ladrillo pequeño.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Mejorar el equilibrio al variar puntos de apoyo.
2. Desarrollar la orientación espacial y el equilibrio.
3. Practicar juegos de pasacalles.

TEC. ENSEÑANZA: Mando directo y resol. problemas

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. **Pulso a la Pata Coja.** Por parejas, a una distancia de 1,5m. Se mantienen en equilibrio a la pata coja sujetado por la mano. Intentar desequilibrar al contrario dándose pequeños empujones con la mano libre.



2. **Pulso Gitano.** Parejas, uno enfrente a otro con sus pies derechos juntos y cogidos las manos derechas. Empujando con las manos tratan de conseguir que el otro mueva el pie derecho. El izquierdo se puede mover.

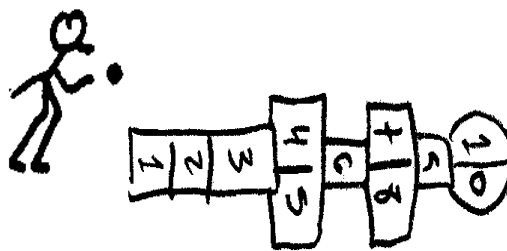


3. **Pelea de Gallos.** Parejas, agachados en cuclillas, intentar desequilibrar al contrario empujándose con las manos y moviéndose por medio de saltos.

4. **El Molinillo.** Por parejas, cogidos de las manos, dar vueltas sin soltarse.
VAR: Ídem, pero cogidos de las manos de espaldas.

5. **El Tejo.** Por grupos dibujar el campo de juego y jugar con las siguientes reglas:

- No pisar la ralla.
- No tocar ralla con la piedra.
- No apoyar las manos.
- Si lo hago bien, sigo.



6. **Zapatilla por Detrás.** Se colocan todos los niños en corro, excepto el que la queda, quien se sitúa detrás de ellos con una zapatilla que colocará detrás de uno cualquiera, mientras todos cantan la canción con los ojos cerrados. Cuando la canción acaba se abren los ojos y tantean su espacio por detrás por si está allí la zapatilla. El que la tiene se levanta para dar alcance al que la ha dejado, el cual intentará ocupar el sitio dejado libre.



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.

