

BLOQUE: Expresión Corporal y Artística

UNIDAD: Expresión Corporal

SESION: 03

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

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: una pinza de la ropa.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Descubrir los recursos expresivos del cuerpo por medio del movimiento.
2. Desinhibición del cuerpo hacia actividades de expresión corporal.
3. Representar situaciones sencillas por imitación.
4. Desarrollar la creatividad y la espontaneidad.
5. Representar deportes con sonidos y movimientos

TEC. ENSEÑANZA: Asig. Tareas y Res. Problemas.



ANIMACIÓN

1. **¡A Bailar!** Bailar de forma desinhibida al son de las distintas canciones que se vayan seleccionando.

PARTE PRINCIPAL

1. **La Pinza.** Al son de una canción lenta, todos imitan al que lleve puesta “la pinza”. Pasado un tiempo, se la pasa a otro compañero.



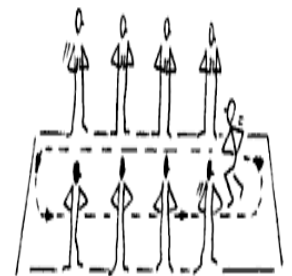
2. **La Manada.** Se reparte a cada alumno una tarjeta con el nombre de un animal. La tarjeta será vista en secreto. Cuando todos los alumnos hayan visto el animal que les ha tocado, comienzan a emitir su sonido. Se trata de encontrar al compañero que tenga el mismo animal que él, guiándose por el sonido emitido.



3. **La Mané.** Representar la canción “La Mané”.



4. **Al Jardín de la Alegría.** Colocados en dos filas una enfrente a otra mirándose, menos uno, que pasará de un lado a otro mientras se canta la canción. Luego, sacará a alguien, que será quien continúe de nuevo la canción.



5. **La Orquesta.** toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.



VUELTA A LA CALMA

1. **Bolsa Mágica de Deportes.** De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un deporte. Tendrá que representarlo con sonidos y gestos para que sus compañeros lo adivinen.