

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Juegos Cooperativos

SESION: 07

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

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: cuerdas.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y grupos.

OBJETIVOS:

1. Tener confianza en sí mismo y en los demás.
2. Mejorar la capacidad de salto.
3. Fomentar la convivencia y la cooperación.
4. Desarrollar la orient. espacial y el equilibrio.

TEC. ENSEÑANZA: Mando directo y resol. problemas

ANIMACIÓN



1. **Casa Cuerda.** Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (circulo hecho con la cuerda en el suelo).
2. **Pisar la Cuerda.** Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando siempre por el suelo.



PARTE PRINCIPAL

1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante.



2. **El Trenecito.** Todos en fila con su cuerda unidos por la cintura del compañero de delante y sujetando los extremos a modo de rienda. Haciendo el tren, se desplazan por todo el espacio.

3. **Carreras de caballos.** Por tríos, uno hace de caballo, y los otros dos sujetan la cuerda a modo de rienda. Cambio de roles.

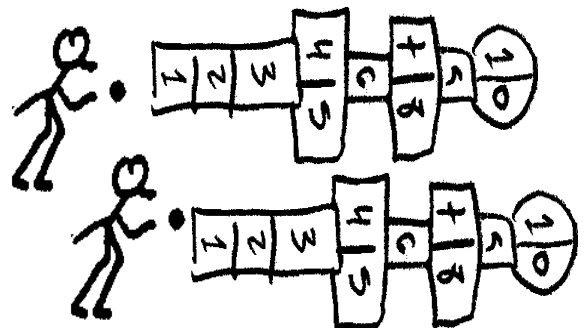


4. **La Comba.** Se juega con una cuerda. Por tríos, dos niños agarran la cuerda por los extremo, para dar vueltas a la cuerda. El otro niño entra a saltar para ver el número de saltos que es capaz de aguantar.

5. **El Mogollón.** Dos miembros del grupo hacen rotar la cuerda (cada uno desde un extremo). Los demás van entrando de uno en uno siguiendo la canción: “al mogollón, mogollón que entre la primera; al mogollón, mogollón, que entre el segundo...”. Cuando todos estén dentro y sin dejar de saltar van saliendo al ritmo de la canción: “al mogollón, mogollón que salga la primera; al mogollón, mogollón, que salga el segundo...”

6. **El Tejo por Parejas.** Por grupos dibujar dos campos de juego. Por parejas, realizan el recorrido a la vez con las siguientes reglas:

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



VUELTA A LA CALMA

1. **El Limbo.** Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva.