

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Mi Cuerpo se Mueve

**SESION:** 02

2<sup>do</sup> ciclo :**CICLO**

3<sup>o</sup> y 4<sup>o</sup> :**NIVEL**


**MATERIAL:** cuerdas, pañuelos y una pelota.

**ORG. ALUMNOS:** gran grupo e individual.

**OBJETIVOS:**

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Utilizar las habilidades básicas en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacial.
3. Reproducir un ritmo con su cuerpo y la voz.

**TEC. ENSEÑANZA:**

1 	<p><b><u>ANIMACIÓN</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Pisar la Cuerda.</b> Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando por el suelo siempre.</li></ol>
2	<p><b><u>PARTE PRINCIPAL</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia atrás.</li><li>2. <b>La Comba.</b> Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.</li><li>3. <b>Palomas y Gavilanes.</b> 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.</li><li>4. <b>La Cola del Zorro.</b> Todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola del zorro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando. VAR: 3 o 4 sin pañuelo, el resto con él.</li><li>5. <b>Pies Quietos.</b> Uno de los jugadores, a suertes, se la queda. Se coloca en el centro y tira la pelota en alto nombrando a un jugador. Éste la recoge lo más rápido que pueda y los demás se escapan. Cuando la coge grita: ¡Pies quietos!, y los demás se quedan parados en su sitio. El jugador que tiene la pelota da tres altos hacia uno de los jugadores y le lanza la pelota. Si le da pierde una vida y si no, la vida la pierde él. Todos parten con cuatro vidas: Herido, Herido Grave, En Coma y Muerto. El juego continúa hasta que quede uno solo.</li></ol>
1	<p><b><u>VUELTA A LA CALMA</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Al Pasar por el Cuartel.</b> Por parejas, cantar la canción mientras se van chocando las manos conforme a la canción.</li><li>2. <b>El Minuto.</b> En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.</li></ol>
2	