

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 07

2^{do} ciclo :**CICLO**

3^o y 4^o :**NIVEL**

MATERIAL: cuerdas, pelotas, picas, ladrillos y yogures.

ORG. ALUMNOS: gran grupo, individual y parejas.

OBJETIVOS:

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Mejorar y desarrollar el equilibrio estático y dinámico.
3. Practicar juegos de pasacalles.

TEC. ENSEÑANZA:

<p>1</p> 	<p><u>ANIMACIÓN</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Los Galgos. Todos los alumnos dentro de una de las áreas de balonmano. Uno se la queda en el centro de la pista. Al que está en el medio se le pregunta: ¿hay galgos? Éste responde SI o NO. Si dice NO, todos los niños cruzan la pista para llegar sin ser pillados a la otra área. Si el que se la queda responde SI, se le pregunta: ¿Quién? Entonces dice un nombre. El nombrado tiene que salir y cruzar la hasta llegar a la otra área de balonmano. Cuando lo consigue, o si es pillado, salen el resto de niños para llegar al área de enfrente. Los pillados, se ponen en el medio para pillar también, hasta que todos son pillados.	
<p>1</p> 	<p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante.	
<p>2</p> 	<ol style="list-style-type: none">2. La Comba. 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.	
<p>3</p>	<ol style="list-style-type: none">3. El Mareo. Dar vueltas sobre sí mismos y luego pararse.	
<p>5</p> 	<ol style="list-style-type: none">4. Los Trompos. Por parejas, uno lía al otro por la cintura y lo deslía como si fuera un trompo.5. La Botella Borracha. Una serie de jugadores forman un círculo dentro del cual se coloca el elegido como la "botella borracha". A la señal los distintos jugadores del círculo deben de ir moviendo la botella evitando que ésta caiga al suelo.	
<p>6</p>	<ol style="list-style-type: none">6. Con diferentes objetos, soy capaz de llevarlos en equilibrio:<ul style="list-style-type: none">- pelotas,- picas,- ladrillos,- yogures.VAR: sobre la espalda o el estomago en posición de cuadrupedia. VAR: realizar carreras de relevos para ver quien llega más lejos.	
<p>1</p> 	<p><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <ol style="list-style-type: none">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.2. El Minuto. En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.	<p>2</p> 