

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 10

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

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



MATERIAL: colchonetas y un pañuelo.

ORG. ALUMNOS: gran grupo, individual y parejas.

OBJETIVOS:

1. Desarrollar los giros de los diferentes ejes corporales.
2. Iniciar la ejecución del pino y la rueda lateral.
3. Mejorar la velocidad de reacción.
4. Reproducir un ritmo con su cuerpo y la voz.

TEC. ENSEÑANZA:

1 	<p><u>ANIMACIÓN</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Pillar por Parejas. Juego de Persecución. Por parejas agarrados de la mano. Una pareja se la queda, y tiene que pillar a otra pareja. Cuando lo logre, se la quedará la pareja que ha sido pillada. No vale devolver.
1	<p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Voltereta hacia delante.2. Voltereta hacia detrás.
2	<ol style="list-style-type: none">3. El Pino.4. La Rueda Lateral.
3	<ol style="list-style-type: none">5. Zapatilla que veo, pisotón que arreo. En gran grupo, desplazándose por la pista o patio, todos tratan de pisar a los demás y que los demás no les pisén.
4	<ol style="list-style-type: none">6. Baile Indio. Grupos de 6 ó 7, formando un círculo cogidos por las manos. Pisarse los pies del que se quiera.
5	<ol style="list-style-type: none">7. Pisa Pies. Por parejas cogidos de las manos, pisarse los pies. Primero uno, luego el otro, y luego los dos a la vez.
9 	<ol style="list-style-type: none">8. Policías y Ladrones. Se dibuja una línea y otras dos a unos diez de metros de la central. Por parejas, uno se elige ser policía y el otro ladrón, colocándose a un lado y otro de la línea central dándose la espalda. Cuando el árbitro del juego dice policías, estos deben atrapar a su ladrón, el cual saldrá corriendo hasta la línea del fondo para no ser atrapado. Y viceversa.9. El Pañuelo.
1	<p><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Chocolate. Por parejas, cantar la canción mientras se van chocando las manos conforme a la canción.2. El Minuto. En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.
2 