

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Mi Cuerpo se Mueve

**SESION:** 11

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

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





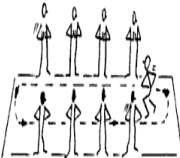
**MATERIAL:** cuerdas, colchonetas y un pañuelo.

**ORG. ALUMNOS:** gran grupo, individual y parejas.

**OBJETIVOS:**

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Desarrollar los giros de los diferentes ejes corporales.
3. Mejorar la velocidad de reacción.
4. Practicar juegos de pasacalles.

**TEC. ENSEÑANZA:**

1 	<p><b><u>ANIMACIÓN</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Cocodrilo.</b> En mitad del campo, si dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se la queda. El resto de niños, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar "Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar? El que se la queda, dice "SÍ", y los niños pasarán corriendo al otro lado. El que es pillado, se la queda de cocodrilo.</li></ol>
1 	<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 delante.</li></ol>
2 	<ol style="list-style-type: none"><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></ol>
3	<ol style="list-style-type: none"><li>3. <b>Voltereta hacia delante.</b></li><li>4. <b>Voltereta hacia detrás.</b></li><li>5. <b>El Pino.</b></li><li>6. <b>La Rueda Lateral.</b></li></ol>
4	<ol style="list-style-type: none"><li>7. <b>Zapatilla que veo, pisotón que arreo.</b> En gran grupo, desplazándose por la pista o patio, todos tratan de pisar a los demás y que los demás no les pisen.</li></ol>
	<ol style="list-style-type: none"><li>8. <b>Baile Indio.</b> Grupos de 6 ó 7, formando un círculo cogidos por las manos. Pisarse los pies del que se quiera.</li></ol>
11 	<ol style="list-style-type: none"><li>9. <b>Pisa Pies.</b> Por parejas cogidos de las manos, pisarse los pies. Primero uno, luego el otro, y luego los dos a la vez.</li><li>10. <b>Moros y Cristianos.</b> Se hacen dos equipos y cada equipo se coloca en la línea lateral de uno en uno con una mano extendida; uno la liga o la queda, y debe ir al equipo contrario y golpear a uno en la mano, el cual debe intentar agarrarlo, si lo agarra el otro es eliminado y si no lo agarra se elimina al perseguidor hasta que solo quede uno en cada equipo.</li><li>11. <b>El Pañuelo.</b></li></ol>
1 	<p><b><u>VUELTA A LA CALMA</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Soy Capitán.</b> 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 dos, eligiendo a uno de ellos, que será quien .</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>

