

**BLOQUE:** Todos  
**UNIDAD:** El Reencuentro  
**SESION:** 03

3<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**  
5° y 6° :**NIVEL**

**MATERIAL:** ladrillos, picas, conos, engarces y un balón.

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

### OBJETIVOS:

1. Conocer el estado físico al comienzo del curso.
2. Conocer las habilidades de cada uno.
3. Recordar las normas a la hora de sacar y recoger el material.
4. Desarrollar la creatividad y la espontaneidad.

**TEC. ENSEÑANZA:** Asig Directa y Res de Problemas.



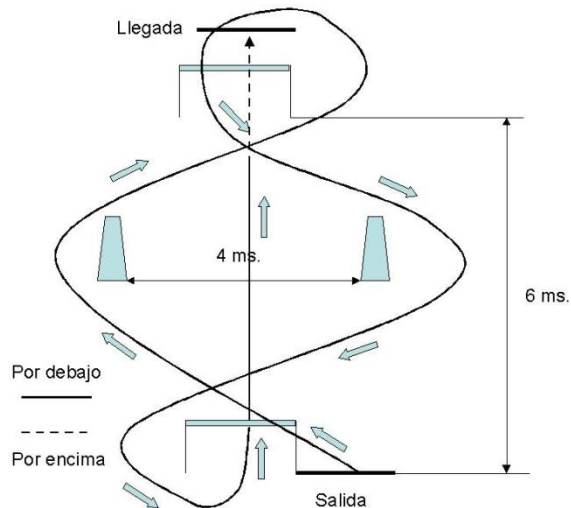
### ANIMACIÓN

1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

### PARTE PRINCIPAL

#### 1. Circuito de Agilidad.

Realizar el siguiente circuito de agilidad en el menor tiempo posible.



#### 2. Circuito de Coordinación.

Realizar el siguiente circuito de coordinación en el menor tiempo posible de la siguiente forma: ir botando un balón con la mano y volver conduciéndolo con el pie.



### VUELTA A LA CALMA

1. **La Orquesta.** toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.