

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

1<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**  
1º y 2º :**NIVEL**

**MATERIAL:** aros, ladrillos, picas, bancos, colchonetas, engarces, cuerdas.

**OBJETIVOS:**

1. Conocer las habilidades de cada uno.
2. Recordad las normas a la hora de sacar y recoger el material.
3. Desarrollar la creatividad y la espontaneidad.

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

**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.** Con los materiales arriba indicados se colocará de forma circular con el siguiente orden:

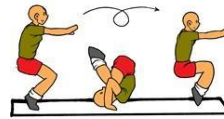
1. Aros colocados en zig-zag y linealmente para pasar pisándolos dentro.



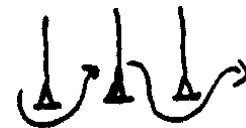
2. Vallas, colocadas de diferentes alturas, para saltarlas o pasarlas por debajo.



3. Colchoneta para hacer la voltereta hacia adelante.



4. Picas, sustentadas por pivotes, para pasarlas en zig-zag.



5. Bancos suecos colocados linealmente para subirlos, andar por él, y bajarlo al final.



6. Picas o cuerdas, colocadas en el suelo paralelamente, para pisar entre ellas.

VAR: por estaciones  
por relevos



**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.