

BLOQUE: Todos
UNIDAD: El Reencuentro
SESION: 04

3^{er} ciclo :**CICLO**
5º y 6º :**NIVEL**

MATERIAL: 1 pañuelo.

ORG. ALUMNOS: individual, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Conocer el estado físico al comienzo del curso.
2. Recordar juegos del curso pasado.
3. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución 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. **Prueba de Resistencia.** Correr durante 5 minutos, el mayor número de vueltas a la pista.



2. **El Pañuelo.** Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno.

En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:

1. Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.
2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.

Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.



VUELTA A LA CALMA

1. **La Escoba.** Por parejas cogidos de las manos, menos uno, que sujeta una escoba, cepillo de barrer, etc. Bailan al ritmo de la música dance. Al pararla, todos cambian de pareja rápidamente. El que se queda sin pareja cogerá la escoba.