

BLOQUE: Todos
UNIDAD: El Reencuentro
SESION: 08

1^{er} ciclo :**CICLO**
1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: un bote.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Desarrollar la capacidad visual.
2. Favorecer un clima positivo desde el comienzo del curso y el sentido de grupo.
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. **El Escondite.** Se sortea quien se la queda. Con los ojos cerrados y frente a una pared, cuenta hasta 50. Mientras tanto, el resto de alumnos corren a esconderse. Cuando el que se la queda termina de contar, se pone a buscar por el patio para encontrarlos. Si consigue ver a alguien, corre hacia el sitio donde contó y dice “por Pedro”. Si por el contrario, alguno consigue burlarle, puede correr hacia donde se contó y salvarse diciendo “por mí”. El último puede salvar a todos si consigue llegar a la pared donde se contó y decir al llegar “por mí y por todos mis compañeros”, volviendo a empezar el que se la quedaba. Si esto no pasa, se vuelve a jugar, pero ahora se la queda el primero en ser visto.



2. **Bote-Botero.** Se traza un círculo de 1m de diámetro en el suelo y en el centro se coloca un bote. Alguien da una fuerte patada al bote y todas echan a correr para esconderse lo más lejos posible. El que se la liga va a por el bote, vuelve de espaldas, lo pone de nuevo en su sitio y sale en busca de los demás. cuando vea a alguien, regresa al bote y pisándolo dirá, “bote, botero por...” El nombrado estará pillado. Si alguien consigue llegar al círculo sin que se dé cuenta el que se la liga, dará una patada al bote diciendo: “bote, botero por mí y por todos mis compañeros”, quedando libre los que estuviesen pillados y el juego vuelve a empezar.



VUELTA A LA CALMA

1. **Al Medio a Bailar.** Al son de música dance, en círculo. Uno, en el medio, baila al ritmo que marque la canción. El resto le imita. Al rato, saca a otro para que sea el que marque la pauta a seguir.