

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Esquema Corporal

SESION: 04

1^{er} ciclo :**CICLO**

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: pañuelos.

ORG. ALUMNOS: gran grupo, individual y parejas.

OBJETIVOS:

1. Identificar y representar partes de su cuerpo.
2. Identificar y percibir la movilidad articular.
3. Conocer los movimientos del cuerpo.
4. Reconocer a compañeros a través del tacto.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

1

ANIMACIÓN

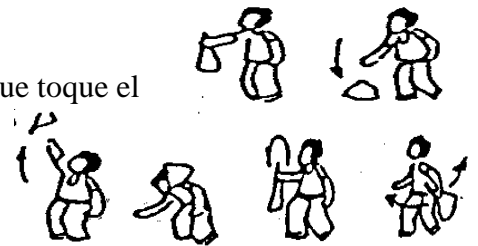


1. Dar un pañuelo a cada uno, y jugar con él libremente.
2. **La Cola del Zorro.** Todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola del zorro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando.
VAR: 3 o 4 sin pañuelo, el resto con él.

PARTE PRINCIPAL

1. Con un pañuelo, soy capaz de:

- coger el pañuelo por una esquina, soltarlo e intentar cogerlo antes de que toque el suelo. Con la mano derecha y con la izquierda.
- lanzar el pañuelo hacia arriba y recogerlo con las distintas partes del cuerpo: manos, cabeza, piernas, pies...



2. Cambio mi Pañuelo. Vamos andando y moviendo el pañuelo de diferentes formas, por todo el espacio. A la señal, lo cambio con el primer compañero que vea.

3. Con mi pareja, soy capaz de:

- a cierta distancia, intercambiarnos los pañuelos lanzándolos con las manos, los pies, recepcionarlo de diferentes formas...
- uno tiene los dos pañuelos y los tira uno detrás de otro al compañero para cogerlos. Luego, los dos a la vez.



4. 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.



1

VUELTA A LA CALMA



1. **La Gallinita Ciega.** Colocados en círculo cogidos de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel.

