

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo y se mueve

SESION: 01

2^{do} ciclo :**CICLO**

3^o y 4^o :**NIVEL**

MATERIAL: aros.

ORG. ALUMNOS: parejas y grupos de 3 ó 4.

OBJETIVOS:

1. Identificar y representar partes de su cuerpo.
2. Identificar y percibir la movilidad articular.
3. Conocer los movimientos del cuerpo.
4. Representar oficios con gestos y/o sonidos.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

1

ANIMACIÓN

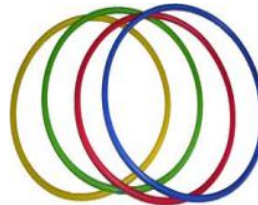


1. **Cazamariposas.** Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro.
2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro

PARTE PRINCIPAL

1. Con un aro, soy capaz de:

- rodar el aro con distintas partes del cuerpo.
- bailar el aro con los brazos, la cintura...
- tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie...
- tirarlo rodando y q vuelva.
- desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja...
- transportando el aro en distintas partes del cuerpo.

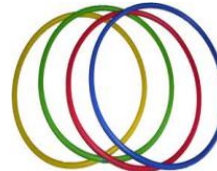


2. Conductores. Cada uno con su aro, conduce un coche. Nos ponemos el cinturón. Metemos 1^a, 2^a... 6^a. De repente, ¡accidente! y al suelo y descansar. Volvemos a arrancar.



3. Con mi pareja, soy capaz de:

- pasarse los aros rodando.
- lanzarse los aros, con mucho cuidado.
- uno coloca los dos aros y el otro pasa por dentro.



4. Los Jinetes. Con la misma pareja, uno hace de caballo, y el otro de jinete. Luego cambio rol.

5. Frente a Frente: aros en círculo y otro en medio. Parejas en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno.



6. Cowboys: en grupos de 3 ó 4, con aros, pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar.



1

VUELTA A LA CALMA



1. **Bolsa Mágica de Oficios.** De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos y/o sonidos para que sus compañeros lo adivinen.