

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo y se mueve

SESION: 10

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

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

MATERIAL: colchonetas.

ORG. ALUMNOS: gran grupo, individual, parejas y grupos de cuatro.

OBJETIVOS:

1. Desarrollar los giros de los diferentes ejes corporales.
2. Iniciar la ejecución del pino y la rueda lateral.
3. Mejorar la velocidad de reacción.
4. Reproducir un ritmo con su cuerpo y la voz.

TEC. ENSEÑANZA: Asig directa y Res de Problemas.

1

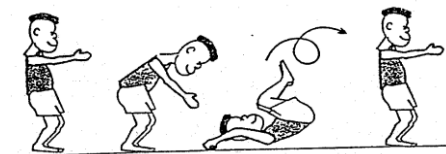


ANIMACIÓN

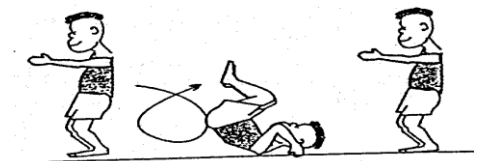
1. **Cocodrilo Dormilón.** En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo Dormilón". El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en "Cocodrilo Dormilón".

PARTE PRINCIPAL

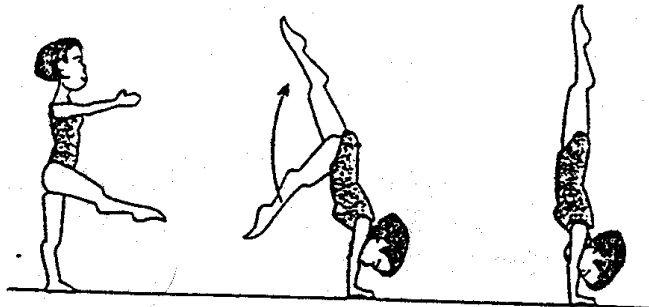
1. **Voltereta hacia delante.**



2. **Voltereta hacia detrás.**

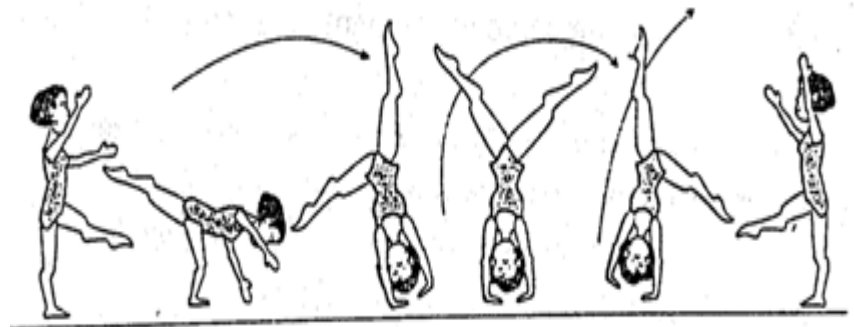


3. **El Pino.**



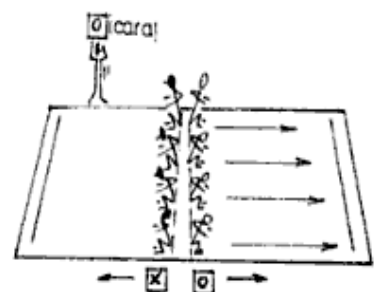
4. **La Rueda Lateral.**

5. **Zapatilla que veo, pisotón que arreo.** En gran grupo, desplazándose por la pista o patio, todos tratan de pisar a los demás y que los demás no les pisen.



6. **Pisa Pies.** Por parejas cogidos de las manos, pisarse los pies, con cuidado.

7. **Cara o Cruz.** Parejas, situadas de espaldas a unos 2 metros de distancia aproximadamente y divididos por una línea central. A la voz de "cara" o "cruz" los alumnos del lado nombrado persiguen a su pareja correspondiente del otro equipo tratando de tocarlos antes de que lleguen a la línea de fondo. El que da caza a su pareja gana un punto; si no, se anota un punto el contrario. VAR: varias las posiciones de salida: sentado, tumbado, de rodillas...



1

VUELTA A LA CALMA

1. **Doctor Jano, Cirujano.** Por parejas, cantar la canción mientras se van chocando las manos conforme a la canción.
2. **El Minuto.** En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.

