

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Con Sentimiento

SESION: 04

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

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: un bote y dos muñecos articulados.

ORG. ALUMNOS: individual, equipos y gran grupo.

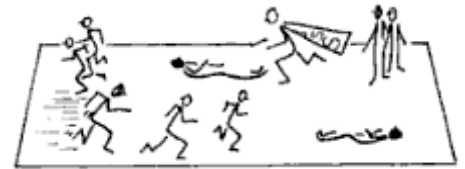
OBJETIVOS:

1. Desarrollar la capacidad visual,
2. Mejorar la observación y la memoria visual.
3. Diferenciar formas y siluetas
4. Mostrar interés por la mejora de los sentidos.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

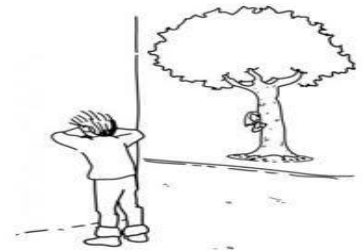
ANIMACIÓN

1. **Supermán y el Viento.** Tres alumnos hacen de “viento” y al que pillan lo derriban. Un alumno hace de “Supermán”, devolviendo a la vida a todos los que toca.



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.

3. **Frio-Caliente.** Un equipo se tapa los ojos mientras el otro equipo esconde un objeto. El juego consiste en encontrar el objeto, guiados por el otro equipo con las indicaciones de: “helado” (estás muy lejos del escondite), “frio” (aun estás lejos), “caliente” (te acercas), “te quemas” (estás muy cerca). Los que buscan deben ir todos juntos y los que guían solo pueden decir las cuatro palabras citadas.



4. **La Orquesta.** Toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.

5. **El Hombre de Madera.** Colocados en círculo. En el medio del círculo se coloca “El Hombre de Madera”. De uno en uno, modifican la postura del muñeco articulado. El resto imita dicha postura.



VUELTA A LA CALMA

1. **Telegrama.** Todos se colocan en círculo sentados, menos uno en el centro para vigilar el pase del telegrama. Un niño, al azar, comienza: “Envío un telegrama a... ¡Pepito!” Quienes están en el corro tratarán de pasar el mensaje dándose apretones de manos. El vigilante observa las manos y si aprecia por donde se está enviando el telegrama, cambia los roles, sino, continúa en el centro.

