

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Con Sentimiento

SESION: 05

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

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: antifaces y sillas.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Desarrollar la capacidad de atención.
2. Mejorar la agudeza auditiva.
3. Representar situaciones sencillas por imitación.
4. Introducir la práctica del Yoga.
5. Tomar conciencia de la respiración.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

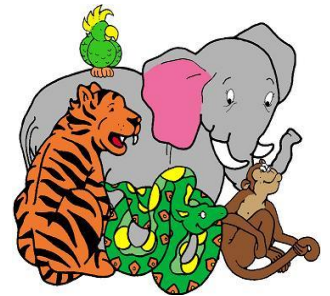


ANIMACIÓN

1. **A Bailar.** Se pone música con distintos ritmos para moverse rápida o lentamente. Al parar la música, nos paramos como estatuas.

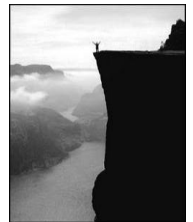
PARTE PRINCIPAL

1. **La Manada.** Se reparte a cada alumno una tarjeta con el nombre de un animal. La tarjeta será vista en secreto. Cuando todos los alumnos hayan visto el animal que les ha tocado, comienzan a emitir su sonido. Se trata de encontrar al compañero que tenga el mismo animal que él, guiándose por el sonido emitido.



2. **¿Quién Soy?** Todos sentados formando un gran círculo y con los ojos cerrados. El profesor tocará a un niño. Este dirá en voz alta “¿quién soy?”. El resto tratará de adivinarlo. Vale deformar la voz

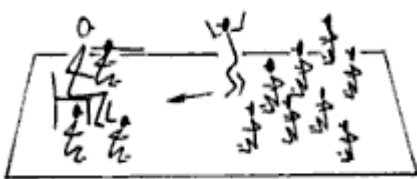
3. **El Precipicio.** Todos de pie, cogidos de las manos y formando un círculo. Se coloca una papelerera u otro objeto en el medio. Se marca un ritmo con el cuerpo (adelante-atrás). Por turnos, cada uno va diciendo su nombre y los demás repiten como si fuera el eco.



4. **Ven a Mí.** Un miembro de la pareja tiene los ojos vendados y el otro se sitúa a unos 5 metros de distancia. Con la voz le llama, para que su compañero se acerque hasta su posición.

5. **Juego del Mudo.** En este juego no está permitido hablar. El profesor golpea varias veces un instrumento o bien palmotea varias veces con la mano. Los niños deben contar mentalmente los golpes e indicar su número extendiendo los dedos de la mano. El que habla paga prenda.

6. **La Silla.** Se colocan tantas sillas menos una como participantes. Todos giran alrededor de las sillas al ritmo de la música. Cuando la música deje de sonar, todo el mundo trata de sentarse en una silla. El que no lo consiga, queda eliminado y se retira una silla. Así sucesivamente, hasta que solo queden dos finalistas y una única silla. El que logre sentarse será el ganador.



7. **El Rey del Silencio.** Todos sentados en el suelo menos uno: “el rey”, que se sienta frente a ellos. El rey va señalando con el dedo a los niños y les pide mediante gestos que se acerquen y se sienten tras él. Los niños han de levantarse y acercarse sin hacer nada de ruido. Si el rey oye un ruido, les rechazará de su reino y les hará volver atrás.



VUELTA A LA CALMA

1. **Los Dormilones.** Distribuidos por el espacio, estirados en el suelo, deben hacer ver que están dormidos, emitiendo todos los ruidos que hacen cuando están dormidos. Termina la actividad con un despertar, desperezándose, en el que debe haber un gran bostezo.