

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Con Sentimiento

SESION: 07

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

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: aros.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Desarrollar la capacidad visual,
2. Mejorar la observación y la memoria visual.
3. Ser capaz de alcanzar un estado de relajación.
4. Contraer y relajar diferentes partes corporales.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

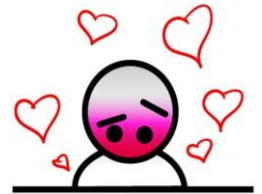


ANIMACIÓN

1. **El Escondite al Revés.** Se escoge a un jugador para que se esconda. Los demás se tapan la cara con las manos y, sin mirar, cuentan hasta 50, mientras tanto, el elegido se esconde. Acabada la cuenta, cada jugador sale por su lado a buscar al escondido. El primero que logre encontrarlo, pasa a ser el que se esconde.

PARTE PRINCIPAL

1. **Estoy Enamorado.** Todos sentados formando un gran círculo, salvo uno que se coloca en el medio. Empieza diciendo: "estoy enamorado de..." (ej. los rubios, los morenos, los que tienen pantalón azul, etc.). Los aludidos se levantan rápidamente para cambiar sus posiciones, momento que aprovecha el del medio para sentarse también en el círculo. El que se queda sin sitio, se queda en el medio.



2. **¿Quién se ha ido?** Todos sentados formando un gran círculo. A la señal cierran los ojos. El profesor tocará a un alumno para que se vaya del círculo y se esconda. Se abren los ojos y deben adivinar qué alumno es el que falta.

3. **Cambio de Sitio.** Todos sentados formando un gran círculo. A la señal, cierran los ojos. El profesor tocará a dos alumnos para que éstos cambien su posición. Se abren los ojos y se debe adivinar que alumnos han cambiado su sitio.



4. **Zapatilla por Detrás.** Se colocan todos los niños en corro, excepto el que la queda, quien se sitúa detrás de ellos con una zapatilla que colocará detrás de uno cualquiera, mientras todos cantan la canción con los ojos cerrados. Cuando la canción acaba se abren los ojos y tantean su espacio por detrás por si está allí la zapatilla. El que la tiene se levanta para dar alcance al que la ha dejado, el cual intentará ocupar el sitio dejado libre.

5. **Veo, Veo.** La persona que dirige el juego dice: "Veo, Veo". "¿Qué ves?", responden los demás. "Una cosita". "¿Con qué letra empieza?". "Con la letra...". Los demás participantes intentan averiguar el objeto pensado por el director del juego. Si alguno lo consigue, pasa a ser el director del juego y si no, se vuelve a comenzar.



6. **1, 2, 3 Pollito Inglés.** Uno la liga de cara a una pared. Los demás se sitúan en la línea de salida. El que la liga, de espaldas al resto de jugadores, dirá: "1, 2, 3... pollito inglés". El resto avanza hacia la pared sin ser vistos en su movimiento. Si el que la liga los ve retroceden al principio. Gana quien llegue a la pared sin ser visto, y pasará a ser quien la ligue.



VUELTA A LA CALMA

1. **Nos Relajamos.** Tumbados en el suelo del gimnasio, o sobre esterillas:
 - Tumbados, quietos, ojos abiertos. Realizamos respiraciones profundas.
 - Tumbados, quietos, ojos cerrados. Nos imaginamos que estamos en un lugar bonito.
 - Hacemos un recorrido por las partes del cuerpo, para ir las contrayendo y relajando. Comenzamos por los pies, piernas, caderas, espalda, brazos, hombros y cabeza.