

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Mi Cuerpo se Mueve

**SESION:** 01

1<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**

1º y 2º :**NIVEL**

**MATERIAL:** aros, pelotas y ladrillos.

**ORG. ALUMNOS:** gran grupo, individual y tríos.

**OBJETIVOS:**

1. Iniciar el salto a la comba.
2. Utilizar las nociones topológicas para orientarse con relación a sí mismo y a los demás.
3. Coordinar desplazamientos y saltos.
4. Practicar juegos de pasacalles.

**TEC. ENSEÑANZA:** Mando directo y resol. problemas



**ANIMACIÓN**

1. **Casa Cuerda.** Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (círculo hecho con la cuerda en el suelo).

**PARTE PRINCIPAL**

1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante.



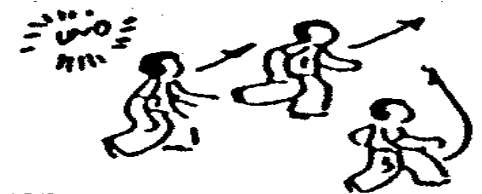
2. **La Culebrita.** Uno oscila por la cuerda por el suelo y los demás la saltan.

3. **Los Colores.** Todos corriendo por la pista y a la señal van a tocar el color indicado.  
VAR: objeto, material, alumno, etc.



4. **Nos Agrupamos.** Todos corriendo, se un número, para que se agrupen según el indicado.

5. **Sigue al Número.** Organizados por tríos y numerados del uno al tres. El número nombrado sale huyendo, los otros dos intentan capturarlo.  
VAR: los perseguidores cogidos de la mano.



6. **Bomba.** Se ponen en círculo y uno en medio. Los jugadores del círculo se pasan la pelota. Mientras, el del medio va contando hasta 10 y saca un brazo; 20, y saca el otro; 30, y levanta un brazo; 40, y levanta el otro brazo... Al llegar a 50 da una palmada y dice "bomba"... Quien tenga el balón en las manos se sienta con las piernas estiradas y el jugador que esté a su lado tiene que saltar por encima de él... así todos hasta que quede uno, que es el que se coloca en medio. Y vuelta a empezar.



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Pase Misí.** Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.