

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 05

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

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: cuerdas y tizas.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Mejorar el equilibrio al variar puntos de apoyo.
3. Desarrollar la orientación espacial y el equilibrio.
4. Practicar juegos de pasacalles.

TEC. ENSEÑANZA: Mando directo y resol. problemas



ANIMACIÓN

1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

PARTE PRINCIPAL

1. **Carrera de Combas.** Cada uno con su cuerda, se va hacia un punto determinado saltando a la comba, para ver quien llega primero.



2. **Al Pasar la Barca.** Se salta con los pies juntos a uno y otro lado de la cuerda, teniendo en cuenta que no se da el giro compañero, solo se hace un balanceo de derecha a izquierda y viceversa, mientras se canta la canción de “Al Pasar la Barca”:

al pasar la barca, me dijo el barquero,
las niñas bonitas no pagan dinero;
yo no soy bonita, ni lo quiero ser,
¡arriba la barca, una, dos y tres!



Cuando se dice arriba, se empieza a dar la vuelta completa a la cuerda, lentamente.

3. **Pulso a la Pata Coja.** Por parejas, a una distancia de 1,5m. Se mantienen en equilibrio a la pata coja sujetado por la mano. Intentar desequilibrar al contrario dándose pequeños empujones con la mano libre.



4. **Pulso Gitano.** Parejas, uno enfrente a otro con sus pies derechos juntos y cogidos las manos derechas. Empujando con las manos tratan de conseguir que el otro mueva el pie derecho. El izquierdo se puede mover.

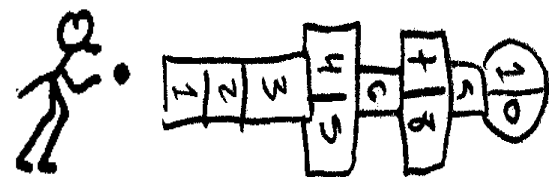


5. **Pelea de Gallos.** Parejas, agachados en cuclillas, intentar desequilibrar al contrario empujándose con las manos y moviéndose por medio de saltos.

6. **El Molinillo.** Por parejas, cogidos de las manos, dar vueltas sin soltarse.
VAR: Ídem, pero cogidos de las manos de espaldas.

7. **El Tejo.** Por grupos dibujar el campo de juego y jugar con las siguientes reglas:

- No pisar la ralla.
- No tocar ralla con la piedra.
- No apoyar las manos.
- Si lo hago bien, sigo.



VUELTA A LA CALMA

1. **Pepe trae la Escoba.**