

BLOQUE: Actividad Física y Salud

UNIDAD: Uno para Ganar

SESION: suplemento 2

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

5º y 6º :**NIVEL**

MATERIAL: cuerdas, ladrillos, picas, engarces, conos y pelotas.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Trabajar la percepción espacio-temporal.
2. Mejorar la coordinación óculo-manual y óculo-pédica.
3. Desarrollar la constancia y la perseverancia.
4. Representar deportes con sonidos y movimientos

TEC. ENSEÑANZA: Mando directo y resol. problemas



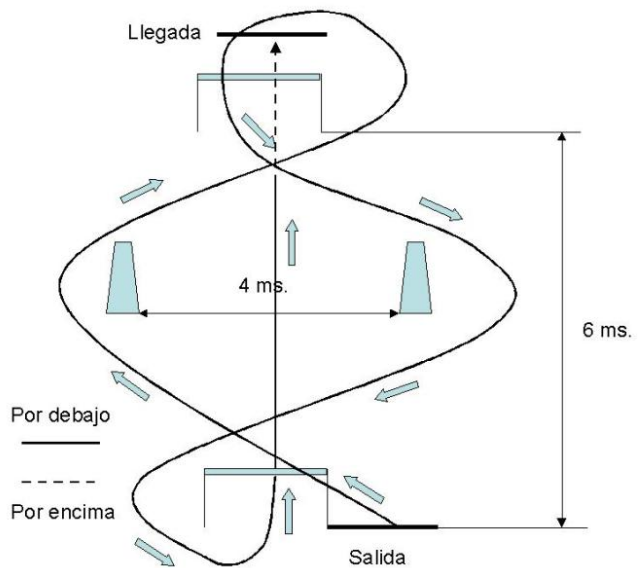
ANIMACIÓN

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. Circuito de Agilidad.

Realizar el siguiente circuito de agilidad en el menor tiempo posible.



2. Circuito de Coordinación.

Realizar el siguiente circuito de coordinación en el menor tiempo posible de la siguiente forma: ir botando un balón con la mano y volver conduciéndolo con el pie.



VUELTA A LA CALMA

1. **Bolsa Mágica de Deportes.** De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un deporte. Tendrá que representarlo con sonidos y gestos para que sus compañeros lo adivinen.