

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Juegos Cooperativos

**SESION:** 09

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

1º y 2º :**NIVEL**

**MATERIAL:** aros, ladrillos, picas, bancos, colchonetas, engarces, cuerdas.

**ORG. ALUMNOS:** parejas y gran grupo.

**OBJETIVOS:**

1. Tener confianza en sí mismo y en los demás.
2. Mejorar las relaciones afectivas en el grupo.
3. Fomentar la convivencia y la cooperación.
4. Comprenderse mejor a sí mismo y a los demás.
5. Comunicarse positivamente con las otras.

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



**ANIMACIÓN**

1. **Torito en Alto.** Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, deben subirse en los bancos.

**PARTE PRINCIPAL**

1. **Circuito por Parejas.** Con los materiales arriba indicados se colocará un circuito en paralelo. Los alumnos saldrán por parejas, haciendo el mismo circuito de forma paralela y a la misma vez. El orden puede ser el siguiente:

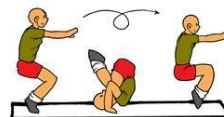
1. Aros colocados en zig-zag y linealmente para pasar pisándolos dentro.



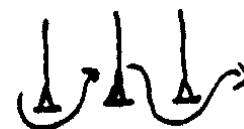
2. Vallas, colocadas de diferentes alturas, para saltarlas o pasarlas por debajo.



3. Colchoneta para hacer la voltereta hacia adelante.



4. Picas, sustentadas por pivotes, para pasarlas en zig-zag.



5. Bancos suecos colocados linealmente para subirlos, andar por él, y bajarlo al final.



6. Picas o cuerdas, colocadas en el suelo paralelamente, para pisar entre ellas.

Los alumnos realizaran el circuito por parejas y atados con una cuerda haciendo el recorrido en paralelo.

VAR: por estaciones  
por relevos



**VUELTA A LA CALMA**

1. **La Orquesta.** toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.