

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Mi Cuerpo se Mueve

**SESION:** 03

2<sup>do</sup> ciclo :**CICLO**

4<sup>o</sup> :**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. Reproducir un ritmo con su cuerpo y la voz.

**TEC. ENSEÑANZA:** Asig directa y Res de 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**



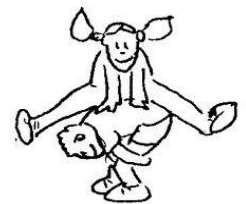
1. Saltamos a la cuerda por parejas.

2. **La Comba.** Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.



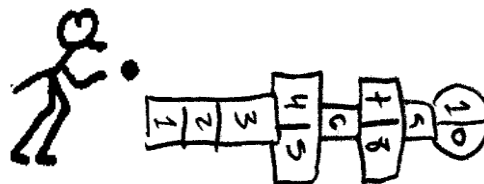
3. **Pulso a la Pata Coja.** Por parejas, a una distancia de 1,5m. Se mantienen en equilibrio a la pata coja sujetado por la mano. Intentar desequilibrar al contrario dándose pequeños empujones con la mano libre.
4. **Pulso Gitano.** Parejas, uno enfrente a otro con sus pies derechos juntos y cogidos 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. **Salto a Pídola.** Por parejas, saltar al compañero, que se colocaba encorvado, con los codos en las rodillas y la cabeza para adentro con el fin de evitar que al saltar le den en la cabeza.



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

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



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Chocolate.** Por parejas, cantar la canción mientras se van chocando las manos conforme a la canción.
2. **El Minuto.** En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.