

BLOQUE: Todos
UNIDAD: El Reencuentro
SESION: 06

3^{er} ciclo :**CICLO**
5º y 6º :**NIVEL**

MATERIAL: pelotas de esponja y 1 pañuelo.

OBJETIVOS:

1. Recordar juegos del curso pasado.
2. Favorecer un clima positivo desde el comienzo del curso y el sentido de grupo.
3. Perder el miedo al contacto físico.

ORG. ALUMNOS:

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas



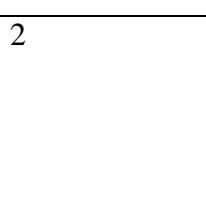
ANIMACIÓN

1. **Pillar por Parejas.** Juego de Persecución. Por parejas agarrados de la mano. Una pareja se la queda, y tiene que pillar a otra pareja. Cuando lo logre, se la quedará la pareja que ha sido pillada. No vale devolver.

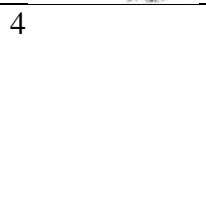


PARTE PRINCIPAL

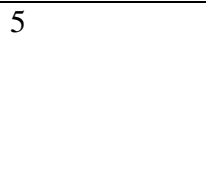
1. **Polis y Cacos.** En grupos de 3 ó 4 pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar.
2. **Balón Cazador.** Se hacen dos equipos. El que empieza se la va pasando para ir eliminando a los del otro equipo. No se puede correr con la pelota. Si el otro equipo la recupera, cogiéndola del suelo o al vuelo, pasa a ser cazador. Gana quien elimine al otro equipo.



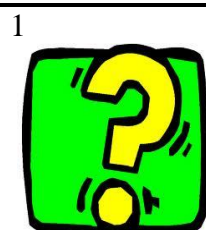
3. **El Pañuelo.** Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno.
En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:



1. Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.
2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.



Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.



VUELTA A LA CALMA

1. **Adivina la letra.** Por parejas, uno se tumba boca abajo. Su compañero, se dibujará una letra en la espalda. El que está tumbado tiene que adivinar la letra marcada.
VAR: números, formas, etc.

