

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 01

2^{do} ciclo :**CICLO**

3^o y 4^o :**NIVEL**

MATERIAL: cuerdas y una pelota.

ORG. ALUMNOS: gran grupo, individual y tríos.

OBJETIVOS:

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Utilizar las habilidades básicas en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacial.
3. Practicar juegos de pasacalles.

TEC. ENSEÑANZA:

<p>1</p> 	<p><u>ANIMACIÓN</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Casa Cuerda. Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (circulo hecho con la cuerda en el suelo).	
<p>1</p> 	<p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante.	
<p>2</p> 	<ol style="list-style-type: none">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.	
<p>3</p> 	<ol style="list-style-type: none">3. Los Colores. Todos corriendo por la pista y a la señal van a tocar el color indicado. VAR: objeto, material, alumno, etc.	
<p>5</p> 	<ol style="list-style-type: none">4. Nos Agrupamos. Todos corriendo, se un número, para que se agrupen según el indicado.5. Sigue al Número. Organizados por tríos y numerados del uno al tres. El número nombrado sale huyendo, los otros dos intentan capturarlo. VAR: los perseguidores cogidos de la mano.	
<p>7</p> 	<ol style="list-style-type: none">6. El Canario busca Jaula. Por tríos, dos se dan la mano formando una “jaula”, en el interior está el “canario”, el otro compañero. Hay uno libre, sin jaula. A la señal las jaulas se abren y los canarios han de buscar nueva jaula. Cambio de rol.7. Bomba. Se ponen en círculo y uno en medio. Los jugadores del círculo se pasan la pelota. Mientras, el del medio va contando hasta 10 y saca un brazo; 20, y saca el otro; 30, y levanta un brazo; 40, y levanta el otro brazo... Al llegar a 50 da una palmada y dice "bomba"... Quien tenga el balón en las manos se sienta con las piernas estiradas y el jugador que esté a su lado tiene que saltar por encima de él... así todos hasta que quede uno, que es el que se coloca en medio. Y vuelta a empezar.	
<p>1</p> 	<p><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Pase Misí. Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.2. El Minuto. En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.	<p>2</p> 