

CURSO: 1º

SESIÓN: 1

INSTALACIÓN: gimnasio.

MATERIAL: ladrillos.

ORG. ALUMNOS: parejas y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

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. Comunicarse positivamente con los demás.

METODOLOGÍA:

**MOMENTO DE ACOGIDA**

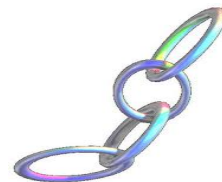
Tareas sesión anterior: *última sesión del Tema 6.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

**PUESTA EN ACCIÓN**

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **La Cadena.** 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. Así sucesivamente hasta que estén todos pillados.



**TAREAS**

3. **¡Que viene Mama Pata!** Todos agarrados en fila por la cintura y cantamos esta canción a la vez que se realizan los movimientos que se indican, avanzando un paso en cada tiempo del compás.

¡Que viene mamá pata! Pachín (*paso*)  
 ¡Que viene papá pato! Pachín (*paso*)  
 ¡Que vienen los patitos!  
 Pachín, pachín, pachín (*tres pasos*)  
 Pachín, pachín, pachín  
 Mucho cuidado con lo que hacéis  
 Pachín, pachín, pachín  
 A las patitas no piséis



VAR: con otro animal (canguro, pulpo, tortuga, león, oso perezoso...) imitando el carácter.

4. **Cruzar el Lago.** Se forman grupos de 3 o 4 alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 5 piedras (ladrillos) que pueden pisar y mover pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.



5. **La Torre.** Conforme los grupos de antes crucen el Lago, con los mismos ladrillos de psicomotricidad, construir entre todos la torre más alta.

VAR: Toda la clase ayuda para construir la torre más alta posible, sin que se caiga.



**RECUPERACIÓN**

6. **La Máquina.** Se propone al grupo que entre todos van a construir una máquina y todos son parte de ella. Cada uno escoge la máquina a crear. Uno comienza y los demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina.



7. Aseo personal.

**MOMENTO DE DESPEDIDA**

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *torito en alto, equilibrio parejas, todos al banco, cruzar el puente y orden en el banco.*

**OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN**

Empty space for observations and decisions for the next session.

MOMENTO DE DESARROLLO

CURSO: 1º

SESIÓN: 2

INSTALACIÓN: gimnasio.

MATERIAL: bancos suecos.

ORG. ALUMNOS: parejas y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Tener confianza en sí mismo y en los demás.
2. Mejorar el equilibrio estático y dinámico.
3. Desarrollar la capacidad de reequilibrarse.
4. Comunicarse positivamente con los demás.

METODOLOGÍA:

### MOMENTO DE ACOGIDA

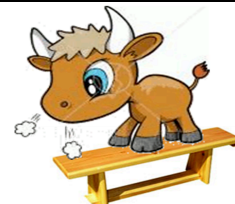
Tareas sesión anterior: *la cadena, mama pata, cruzar el lago, la torre y la máquina.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

### PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Torito en Alto.** Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, deben subirte en los bancos.



### TAREAS

3. **No nos Caemos por parejas.** ¿Qué equilibrios podemos elaborar de forma que uno de los miembros de la pareja no esté en contacto con el suelo ni con ningún objeto? Podemos realizar, también, los equilibrios que han ideado los compañeros.

VAR: Por grupos, ¿qué equilibrios colectivos somos capaces de elaborar de forma que participen todos?

4. **Todos al Banco.** Se ponen varios bancos suecos en el espacio. Los alumnos corren por el espacio sin tocar los bancos. A la señal del maestro, deben subirse a ellos rápidamente. Se van quitando bancos hasta que solo queda uno. A la señal TODA la clase debe subirse al banco o todos perderán.
5. **Cruzar el Puente.** Los niños forman sendas filas en los extremos. Un niño de cada fila avanza por los bancos hacia el extremo contrario y coopera con el compañero para que ninguno de los dos caiga al suelo cuando se encuentren.



6. **Orden en el Banco.** Los alumnos se suben sobre un banco sueco. Determinan un criterio para establecer un orden (estatura, mes de nacimiento...) Cooperan para que, sin que nadie caiga del banco los componentes del grupo acaben ordenados.

### RECUPERACIÓN

7. **Levantarse a la Vez.** Se disponen por parejas, sentados espalda con espalda y cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo.
8. Aseo personal.



### MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *la cadena, paracaídas y el fantasma.*

### OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

CURSO: 1º

SESIÓN: 3

INSTALACIÓN: gimnasio.

MATERIAL: paracaídas.

ORG. ALUMNOS: gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Coordinar acciones con los compañeros.
2. Descubrir nuevas formas de desplazamientos.
3. Fomentar la convivencia y la cooperación.

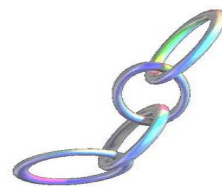
METODOLOGÍA:

### MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *torito en alto, equilibrio parejas, todos al banco, cruzar el puente y orden en el banco.*  
Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.  
Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

### PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **La Cadena.** 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. Así sucesivamente hasta que estén todos pillados.



### TAREAS

3. **Adelante-Atrás.** Todos los alumnos agarran un extremo del paracaídas. Cuando decimos ATRÁS, lo estiramos. Cuando decimos ADELANTE, nos juntamos todos en el centro.
4. **La fábrica de Viento.** Podemos fabricar viento si agitamos la tela durante un buen rato, incluso, si estamos con fuerza, podemos agitarla a la vez que saltamos.
5. **Tierra, Mar y Aire.** Agarramos por los bordes y estiramos la tela al completo. Hacemos un corro muy grande. Decimos MAR para agitar el paracaídas a ras de suelo. TIERRA para agitarlo a la altura de la cintura. Y AIRE para agitarlo a la altura de los hombros.
6. **La Lavadora.** La mitad de la clase se mete debajo del paracaídas y serán la ropa sucia a lavar. El resto, sujetando el paracaídas, realizan el proceso de una lavadora, enjabonado, aclarado, centrifugado y secado.
7. **El Avión.** Todos agarran de la tela con la mano derecha fuera. Giramos en un sentido. Nos imaginamos que somos las hélices de un avión mientras damos vueltas corriendo.
8. **Nadar sobre las Olas.** La mitad de la clase agarra el paracaídas por los lados y lo mueve formando olas a ras del suelo. La otra mitad andan, gatean o ruedan por encima. Las olas pueden ser más fuertes o más suaves inventando una historieta. Al rato, cambio de rol.
9. **El Túnel.** Como el juego anterior, la mitad de la clase levanta el paracaídas sujetándolo a la altura de los hombros primero, a la altura de la cintura después, a la altura de la rodilla para que el resto pasen por debajo como si de un túnel se tratase.
10. **La Bici.** Estirando la tela y nos sentamos en el suelo. Nos tapamos las piernas. Nos tumbamos y nos tapamos todo menos la cabeza. A partir de esta postura, elevar las piernas y hacer la bicicleta.  
**La Carpa.** Se eleva el paracaídas por encima de la cabeza, por detrás de la espalda, detrás de las rodillas (siempre estirando hacia atrás) y nos sentamos pillando su borde por el interior. Quedamos todos dentro de la carpa y podemos hacer muchas cosas en su interior: contar chistes, asomarnos por la ventana, cantar....



### RECUPERACIÓN

11. **El Fantasma.** Con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, el profesor tapaná con una sábana o tela a uno de los niños. Después preguntará: "¿Quién es el Fantasma?" El resto de niños intentarán adivinar quién es "El Fantasma".
12. Aseo personal.



### MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.  
Tareas próxima sesión: *tulipán, paracaídas y el fantasma.*

### OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN

CURSO: 1º

SESIÓN: 4

INSTALACIÓN: gimnasio.

MATERIAL: paracaídas.

ORG. ALUMNOS: gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Coordinar acciones con los compañeros.
2. Descubrir nuevas formas de desplazamientos.
3. Controlar el desplazamiento de un móvil.
4. Fomentar la convivencia y la cooperación.

METODOLOGÍA:

**MOMENTO DE ACOGIDA**

Tareas sesión anterior: *la cadena, paracaídas y el fantasma.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

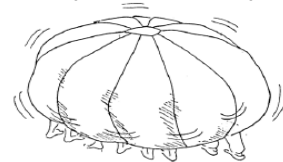
PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Tuli-Pan.** Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Para no ser pillados, dicen "TULI", quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo "PAN".



TAREAS

3. **Adelante-Atrás.** Todos los alumnos agarran un extremo del paracaídas. Cuando decimos ATRÁS, lo estiramos. Cuando decimos ADELANTE, nos juntamos todos en el centro.
4. **La fábrica de Viento.** Podemos fabricar viento si agitamos la tela durante un buen rato, incluso, si estamos con fuerza, podemos agitarla a la vez que saltamos.
5. **Tierra, Mar y Aire.** Agarramos por los bordes y estiramos la tela al completo. Hacemos un corro muy grande. Decimos MAR para agitar el paracaídas a ras de suelo. TIERRA para agitarlo a la altura de la cintura. Y AIRE para agitarlo a la altura de los hombros.
6. **La Lavadora.** La mitad de la clase se mete debajo del paracaídas y serán la ropa sucia a lavar. El resto, sujetando el paracaídas, realizan el proceso de una lavadora, enjabonado, aclarado, centrifugado y secado.
7. **El Avión.** Todos agarran de la tela con la mano derecha fuera. Giramos en un sentido. Nos imaginamos que somos las hélices de un avión mientras damos vueltas corriendo.
8. **Traslado.** De pie y estiramos del paracaídas, nos desplazamos de un lado a otro sin formar arrugas. Nos podemos desplazar con diferentes movimientos.
9. **El Intercambio.** Se agita el paracaídas. Al elevarlo, se nombran dos o tres niños, que aprovecharan para cambiar sus posiciones antes de que vuelva a bajar el paracaídas.
10. **Te Paso la Pinza.** De pie agarrando el paracaídas, un niño sujeta una pinza. Dice a quién se la quiere enviar e indica si por la izquierda o por la derecha. Luego se gira el paracaídas hasta que la pinza llega al niño indicado.
11. **Pelota al Aire.** De pie agarrando el paracaídas, ponemos un balón encima y agitamos la tela para que se mueva y se eleve. Podemos hacerlo con diferentes tipos de pelotas, balones o globos. VAR: diferentes pelotas, globos, varios a la vez...
12. **Pelota por el Borde.** En la postura anterior se intenta que una pelota ruede por el borde sin que nadie la toque con la mano.
13. **La Carpa.** Se eleva el paracaídas por encima de la cabeza, por detrás de la espalda, detrás de las rodillas (siempre estirando hacia atrás) y nos sentamos pillando su borde por el interior. Quedamos todos dentro de la carpa y podemos hacer muchas cosas en su interior: contar chistes, asomarnos por la ventana, cantar....



MOMENTO DE DESARROLLO

RECUPERACIÓN

14. **El Fantasma.** Con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, el profesor tapaná con una sábana o tela a uno de los niños. Después preguntará: "¿Quién es el Fantasma?" El resto de niños intentarán adivinar quién es "El Fantasma".
15. Aseo personal.



**MOMENTO DE DESPEDIDA**

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *cazamariposas, dentro del aro, aros musicales, cruzar el lago y aros giradores.*

**OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN**



CURSO: 1º

SESIÓN: 5

INSTALACIÓN: gimnasio.

MATERIAL: aros.

ORG. ALUMNOS: parejas y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

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. Comunicarse positivamente con los demás.

METODOLOGÍA:

**MOMENTO DE ACOGIDA**

Tareas sesión anterior: *tulipán, paracaídas y el fantasma.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Cazamariposas.** Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro.

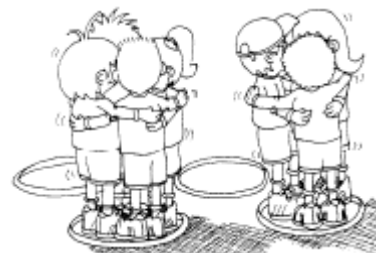


TAREAS

3. **Dentro del Aro.** Se pide a los alumnos si son capaces de meterse dos niños dentro de un aro. También se les pide si son capaces de desplazarse. Se añade dificultad: tres, cuatro o cinco niños dentro de un mismo aro.



4. **Aros Musicales.** Colocamos en el suelo un aro por niño. Todos bailan al son de una música alegre. Cuando paramos la música todos se meten dentro de un aro. Lo volvemos a repetir pero esta vez con un aro menos. Seguimos así sucesivamente de manera que cada vez habrá menos aros y por tanto cada vez habrá más personas dentro de cada aro.



5. **Cruzar el Lago.** Se forman grupos de 3 o 4 alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 4 piedras (aros) que pueden pisar, pero no mover ni desplazar. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.



RECUPERACIÓN

6. **Aros Giradores.** Todos colocados en círculo con su aro. Cada niño gira su aro sobre uno de sus diámetros y avanza hasta el lugar que ocupaba su compañero de la derecha, para recoger su aro que ha dejado girando.
7. Aseo personal.

**MOMENTO DE DESPEDIDA**

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar. Tareas próxima sesión: *cadena partida, que no caiga, siameses balón, arco del triunfo y cuento encadenado.*

**OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN**

MOMENTO DE DESARROLLO

**CURSO:** 1º

**SESIÓN:** 6

**INSTALACIÓN:** gimnasio.

**MATERIAL:** balón de playa, pelotas y de ping-pong.

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

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

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. Comunicarse positivamente con los demás.

**METODOLOGÍA:**

**MOMENTO DE ACOGIDA**

Tareas sesión anterior: *cazamariposas, dentro del aro, aros musicales, cruzar el lago y aros giradores.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

**PUESTA EN ACCIÓN**

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **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.



**TAREAS**

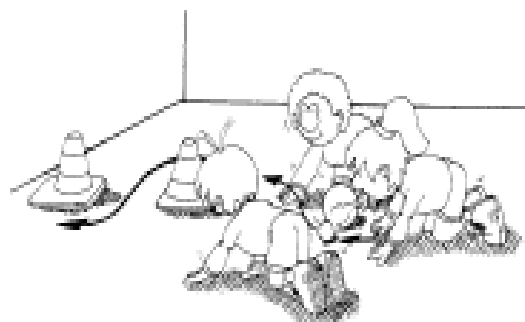
3. **Que no Caiga el Balón.** Entre todos golpear un balón de playa hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta en número de veces que le dan cada vez.



4. **Siameses del Balón.** Por parejas, trasladar una pelota de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo: frente, espalda, pecho, etc.

5. **El Arco del Triunfo.** Los niños se dividen en grupos de seis y ocho, formando filas separadas. La primera persona de cada fila pasa una pelota por debajo de sus piernas a la siguiente persona, y luego corre a ponerse al final de la fila. La segunda persona hace lo mismo, y así sucesivamente. VAR: por encima de la cabeza.

6. **Soplar la pelota de pin-pon.** Dibujamos sobre el pavimento con tiza una calle por donde discurrirán las pelotas de ping-pong. Por grupos, se arrodillan y colocan una pelota en la calle dibujada y soplando habrán de impulsar la pelota para que haga el recorrido.



**RECUPERACIÓN**

7. **El Cuento Encadenado.** Consiste en inventar un cuento de forma encadenada. Sentados en círculo, cada persona dice una palabra que desarrolla el cuento, teniendo en cuenta la emitida por el anterior.
8. Aseo personal.



**MOMENTO DE DESPEDIDA**

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *casa cuerda, el trenecito, la comba y el limbo.*

**OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN**

**MOMENTO DE DESARROLLO**

CURSO: 1º

SESIÓN: 7

INSTALACIÓN: gimnasio.

MATERIAL: cuerdas.

ORG. ALUMNOS: parejas y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Tener confianza en sí mismo y en los demás.
2. Mejorar la capacidad de salto.
3. Fomentar la convivencia y la cooperación.
4. Desarrollar la orientación espacial.

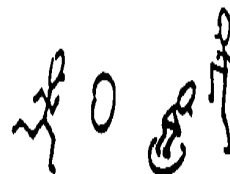
METODOLOGÍA:

**MOMENTO DE ACOGIDA**

Tareas sesión anterior: *cadena partida, que no caiga, siameses balón, arco del triunfo y cuento encadenado.*  
 Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.  
 Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

**PUESTA EN ACCIÓN**

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **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).



**TAREAS**

3. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante.



4. **El Trenecito.** Todos en fila con su cuerda unidos por la cintura del compañero de delante y sujetando los extremos a modo de rienda. Haciendo el tren, se desplazan por todo el espacio.

MOMENTO DE DESARROLLO

5. **La Comba.** Se juega con una cuerda. Por tríos, dos niños agarran la cuerda por los extremo, para dar vueltas a la cuerda. El otro niño entra a saltar para ver el número de saltos que es capaz de aguantar.



6. **El Mogollón.** Dos miembros del grupo hacen rotar la cuerda (cada uno desde un extremo). Los demás van entrando de uno en uno siguiendo la canción: “al mogollón, mogollón que entre la primera; al mogollón, mogollón, que entre el segundo...”. Cuando todos estén dentro y sin dejar de saltar van saliendo al ritmo de la canción: “al mogollón, mogollón que salga la primera; al mogollón, mogollón, que salga el segundo...”.

**RECUPERACIÓN**

7. **El Limbo.** Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva.
8. Aseo personal.



**MOMENTO DE DESPEDIDA**

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.  
 Tareas próxima sesión: *pillar por parejas y globos.*

**OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN**

CURSO: 1º

SESIÓN: 8

INSTALACIÓN: gimnasio.

MATERIAL: globos.

ORG. ALUMNOS: parejas y gran grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

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.

METODOLOGÍA:

### MOMENTO DE ACOGIDA

Tareas sesión anterior: *casa cuerda, el trenecito, la comba y el limbo.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

### PUESTA EN ACCIÓN

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.
2. **Pillar por Parejas.** Por parejas agarrados **mano derecha con mano derecha.** 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.



### TAREAS

3. **Que no Caiga el Globo.** Entre todos golpean un globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta en número de veces que le dan cada vez.  
VAR: introducir varios globos.
4. **Globo Arriba.** Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.
5. **Globos al Aire.** Por parejas, cooperan para mantener dos globos en el aire de modo que ninguno de ellos golpee más de dos veces seguidas el mismo globo.
6. **El Traslado del Globo.** Parejas con un globo. Se trata de trasladar el globo a la otra parte del campo cogidos de las manos. Cuando un globo toca el suelo, se inicia el recorrido.
7. **Siameses del Globo.** Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo: frente, espalda, pecho, etc.



8. **Globos sobre Bancos.** Se colocan dos bancos suecos en paralelo y cada alumno subido en uno de ellos avanzan para transportar el globo.



### RECUPERACIÓN

9. **Bailando con Globos.** Con música de fondo, cada alumno baila con su globo. A la señal, nombramos un color y se han de explotar los globos de dicho color.
10. Recogida del material y aseo personal.



### MOMENTO DE DESPEDIDA

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *torito en alto y circuito por parejas.*

### OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN



**CURSO:** 1º

**SESIÓN:** 9

**INSTALACIÓN:** gimnasio.

**MATERIAL:** aros, picas, ladrillos, colchonetas y bancos suecos.

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

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

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.

**METODOLOGÍA:**

**MOMENTO DE ACOGIDA**

Tareas sesión anterior: *pillar por parejas y globos.*

Información de los objetivos, actividades y juegos, organización, materiales, lugar, etc.

Traslado en fila por orden de lista a vestuarios.

**PUESTA EN ACCIÓN**

1. **Calentar articulaciones:** tobillos, rodillas, caderas, hombros y cuello.

**TAREAS**

2. **Torito en Alto.** Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, debe subirse en un banco. Al que pillen, pasa a convertirse en toro, siendo ahora el que tiene que pillar. No vale volver a pillar a la pareja que te acaba de pillar hasta pasado un rato.



3. **Circuito por Parejas.** Organizar un circuito con el material disponible....

**MOMENTO DE DESARROLLO**

**RECUPERACIÓN**

4. **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.
5. Aseo personal.



**MOMENTO DE DESPEDIDA**

Formación de fila. Balance general de la clase, reflexión sobre el comportamiento, aspectos positivos a destacar.

Tareas próxima sesión: *entrega de notas del Tema 7 y juego libre.*

**OBSERVACIONES / AUTOEVALUACIÓN / DECISIONES PRÓXIMA SESIÓN**