

**BLOQUE:** Todos  
**UNIDAD:** El Reencuentro  
**SESION:** 04

1<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**  
1º y 2º :**NIVEL**

**MATERIAL:** aros y una escoba.

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

**OBJETIVOS:**

1. Recordar juegos del curso pasado.
2. Favorecer un clima positivo desde el comienzo del curso y el sentido de grupo.
3. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

**TEC. ENSEÑANZA:** Resolución de Problemas.

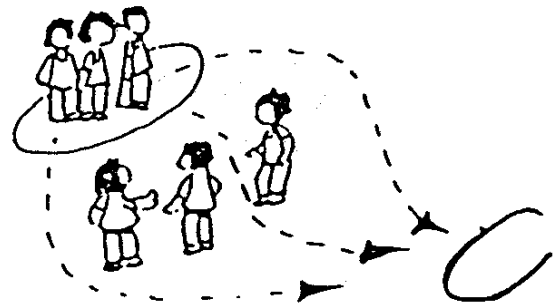


**ANIMACIÓN**

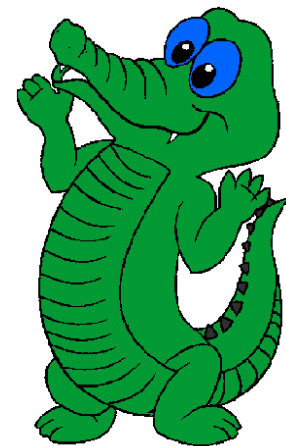
1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

**PARTE PRINCIPAL**

1. **Palomas y Gavilanes.** Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.



2. **Cocodrilo.** En mitad del campo, si dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se la queda. El resto de niños, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar “Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar? El que se la queda, dice “SÍ”, y los niños pasarán corriendo al otro lado. El que es pillado, se la queda de cocodrilo.



**VUELTA A LA CALMA**

1. **La Escoba.** Por parejas cogidos de las manos, menos uno, que sujeta una escoba, cepillo de barrer, etc. Bailan al ritmo de la música dance. Al pararla, todos cambian de pareja rápidamente. El que se queda sin pareja cogerá la escoba.