

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 01

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

3^o :**NIVEL**

MATERIAL: cuerdas y una pelota.

ORG. ALUMNOS: individual, tríos y gran grupo.

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: Asig directa y Res de Problemas.



ANIMACIÓN

1. **Casa Cuerda.** Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la "casa cuerda" (círculo hecho con la cuerda en el suelo).

PARTE PRINCIPAL

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



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. **Los Colores.** Todos corriendo por la pista y a la señal van a tocar el color indicado.

VAR: objeto, material, alumno, etc.

4. **Nos Agrupamos.** Todos corriendo, se dice 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.

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.



VUELTA A LA CALMA

1. **Pase Misí.** 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.

