

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 03

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

3^o :**NIVEL**

MATERIAL: cuerdas, ladrillos, picas y una pelota.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Adaptar el movimiento a las nociones espaciales
3. Experimentar diferentes formas y tipos de saltos.
4. Reproducir un ritmo con su cuerpo y la voz.

TEC. ENSEÑANZA: Asig directa y Res 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. Saltamos a la cuerda por parejas.



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.

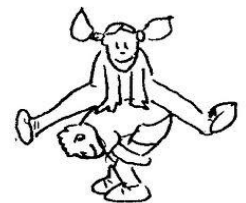


3. **Bomba.** Se ponen en círculo y uno en medio. Los jugadores del círculo se pasan la pelota. Mientras, el del medio va contando hasta 10 y saca un brazo; 20, y saca el otro; 30, y levanta un brazo; 40, y levanta el otro brazo... Al llegar a 50 da una palmada y dice "bomba"... Quien tenga el balón 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.



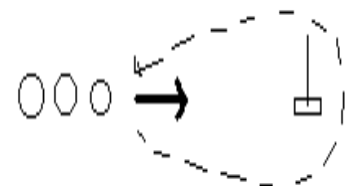
4. **El Reloj.** Todos en círculo y uno en el centro con la cuerda. Éste la hará girar sin elevarla y el resto tratará de no ser tocado con ella al saltar.

5. **Salto a Pídola.** Por parejas, saltar al compañero, que se colocaba encorvado, con los codos en las rodillas y la cabeza para adentro con el fin de evitar que al saltar le den en la cabeza.



6. **Relevos.** Por grupos, realizar carreras de relevos de la siguiente forma:

- corriendo hacia delante.
- corriendo hacia atrás.
- corriendo lateralmente.
- pata coja.
- 2 pata coja derecha, 2 pata coja izquierda.
- con los pies juntos.
- con los tobillos agarrados.
- como los canguros.



VUELTA A LA CALMA

1. **Chocolate.** Por parejas, cantar la canción mientras se van chocando las manos conforme a la canción.
2. **El Minuto.** En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.