

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Mi Cuerpo se Mueve

SESION: 05

1^{er} ciclo :**CICLO**

1º y 2º :**NIVEL**

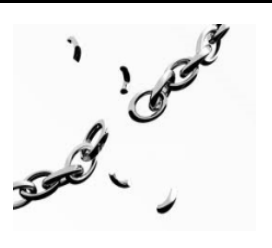
MATERIAL: un pañuelo.

ORG. ALUMNOS: parejas, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Apreciar las distancias entre uno mismo y un rival o un objeto.
2. Utilizar los cambios de direcciones para dar respuestas adecuadas.
3. Mejorar la velocidad de reacción.
4. Practicar juegos de pasacalles.

TEC. ENSEÑANZA: Mando directo y resol. 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.

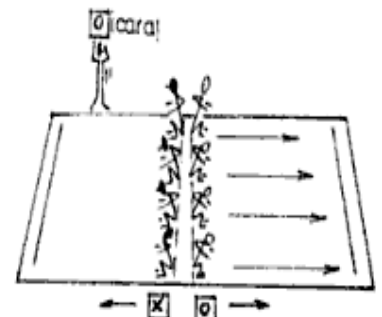
PARTE PRINCIPAL

1. **Calientamanos.** Por parejas, se colocan uno enfrente del otro. Cada uno junta sus manos y posteriormente, juntan sus dedos con su compañero. El juego consiste el golpear las manos del otro sin que me den a las mías.



2. **Pisa Pies.** Por parejas, agarrados de las manos, intentan pisar los pies del compañero, a la vez que evito que pisen los míos.

3. **Cara o Cruz.** Parejas, situadas de espaldas a unos 2 metros de distancia aproximadamente y divididos por una línea central. A la voz de “cara” o “cruz” los alumnos del lado nombrado persiguen a su pareja correspondiente del otro equipo tratando de tocarlos antes de que lleguen a la línea de fondo. El que da caza a su pareja gana un punto; si no, se anota un punto el contrario. VAR: varias las posiciones de salida: sentado, tumbado, de rodillas...



4. **El Pañuelo.** Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:



1. Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.

2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.

Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.



VUELTA A LA CALMA

1. **Pepe trae la Escoba.**