

CONTENIDO:

7. Las distancias y el espacio circundante

OBJETIVOS:

- Conocer y estructurar el espacio y los elementos inmóviles que lo integran: situación, dirección y orientación.
- Apreciar distancias en desplazamientos.

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 2

MATERIAL:

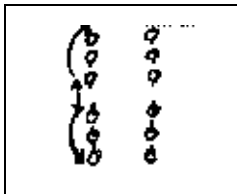


1. Por parejas. Uno en cuadrupedia y el otro de pie con piernas abiertas. El primero pasa por debajo de diferentes formas: reptando, boca abajo, boca arribaCambio.

PARTE DE LA SESIÓN: PP
maneja

ORGANIZACIÓN: 3

MATERIAL: Testigo



2. Equipos de tres enfrentados. Hacer relevos de diferentes formas: andando, corriendo, en cuadrupedia, a la pata coja.....

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 1

MATERIAL: Cuerdas



3. De diferentes maneras, saltar por encima de una cuerda que está extendida en el suelo: adelante/atrás, con brazos cruzados, manos en las caderas, manos en la espalda....

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2

MATERIAL: Cuerdas



4. En parejas, saltar por encima de una cuerda que está extendida en el suelo: cogidos de la mano, por los codos....

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2

MATERIAL: Cuerdas



5. Por parejas, uno lleva la cuerda y el otro intenta cogerla o pisarla.

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 3

MATERIAL: Cuerdas

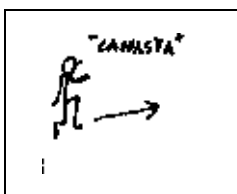


6. En grupos de tres. Dos sujetan una cuerda y el otro va pasando de diferentes formas: de frente, de espaldas, prono/supino, de lado, cuadrupedia... Cambio de rol.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL:

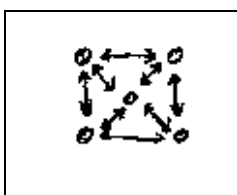


7. Nos desplazamos libremente por la pista. A la señal, ir a tocar algún objeto: una canasta, portería, árbol....

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 5

MATERIAL:



8. Las cuatro esquinas.

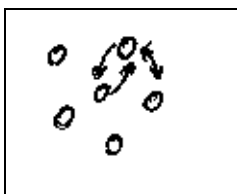
Por grupos de 5, uno se coloca en el centro y los otros 4 en cada una de las esquinas. A la señal, deben cambiar de posición los de las esquinas y el del centro debe intentar colocarse en una. El que se queda sin esquina se coloca en el centro.

VTE: Con todos los niños, formamos muchas esquinas (círculos en el suelo) y en el centro se colocan 5-6 niños.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 5x5

MATERIAL:



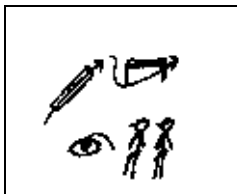
9. Gavilán o paloma.

En cada palomar 5 niños. En el centro, un gavilán. A la señal, las palomas tienen que cambiar de palomar y el gavilán puede tocar alguna de ellas, convirtiéndose en gavilán.

PARTE DE LA SESIÓN: PP
modo de obstáculo

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Objetos a



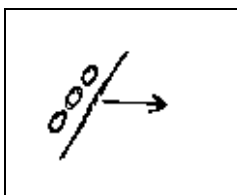
10. Circuito con obstáculos.

Recorrer bancos, aros, cuerdas, líneas...de varias formas: pata coja, corriendo, de espaldas....

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL:

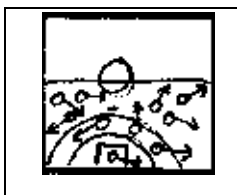


11. Toda la clase se sienta detrás de una línea del patio. Al nombrar un objeto o lugar del patio deberán correr a tocarlo y volver al sitio. Cambiar la posición de salida: tumbados, de rodillas...

PARTE DE LA SESIÓN: PF

ORGANIZACIÓN: 1

MATERIAL:

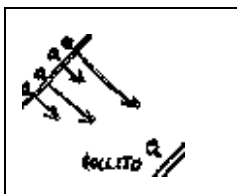


12. Desplazarse por la pista de balonmano sin tocarse, de forma individual reduciendo espacios: campo completo, medio campo, área grande, pequeña.... Usar diferentes formas de desplazamientos.

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Pared



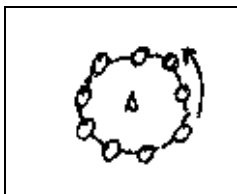
13. Pollito inglés.

Todos deben desplazarse rápidamente, mientras el "ama" dice "1, 2, 3 pollito inglés" girado cara a la pared. Inmediatamente debe girarse de nuevo y si ve a alguien moverse, este debe ponerse de nuevo en la línea de salida. El que antes llegue a la pared se convierte en "ama".

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 5x5

MATERIAL: Conos

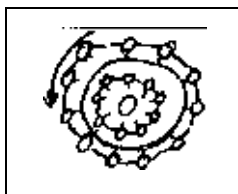


14. Correr en círculo alrededor de un cono o algo que sirva de referencia. Ir cambiando en sentido del corro. Primero con un número de participantes reducidos para luego ir aumentándolo.

PARTE DE LA SESIÓN: PF

ORGANIZACIÓN: 5x5

MATERIAL:



15. Correr alrededor de un círculo en un sentido. A una señal, aumentar o disminuir de tamaño el círculo según esté marcado pero sin dejar de correr. Aumentar el número de participantes.

PARTE DE LA SESIÓN: PI
cualesquiera

ORGANIZACIÓN: 5x5

MATERIAL: Objetos

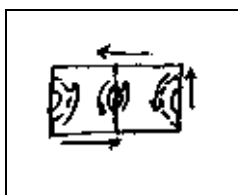


16. En grupos de 5 , desplazarse en filas cogidos de la mano, de los hombros, de la cintura.... sorteando obstáculos y objetos dispersos por el patio. Diversos sentidos de la marcha.

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 1

MATERIAL:

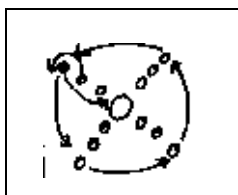


17. Desplazamientos por las líneas de los campos del patio: individualmente, por parejas, por trios, pata coja, atrás, adelante, lateral....

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 4x6

MATERIAL: Testigos

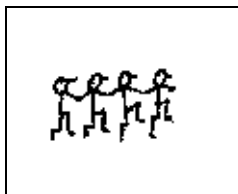


18. Formamos equipos de 6 y nos colocamos en fila y alrededor de un círculo, hacer relevos de diferentes formas: corriendo, cuadrupedia.... Hacia la derecha y hacia la izquierda.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 6x4

MATERIAL:

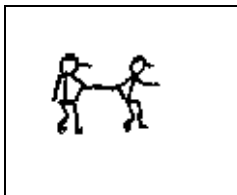


19. En grupos de cuatro cogidos de la mano. Correr a tocar un lugar u objeto del patio sin soltarse. Si se rompe la cadena el grupo queda un turno sin jugar.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2

MATERIAL: Cuerdas

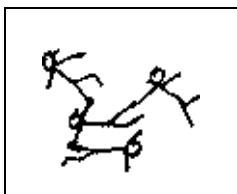


20. Correr en pareja manteniendo la misma distancia y utilizando una cuerda entre ambos manteniendola siempre tensa.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL:

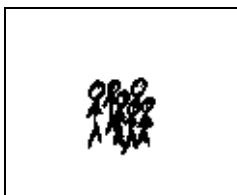


21. Ocupar el máximo espacio entre toda la clase teniendo siempre, entre ellos, un punto de contacto. Por ejemplo, cogidos de la mano, por los codos, la punta del pie ...

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL:

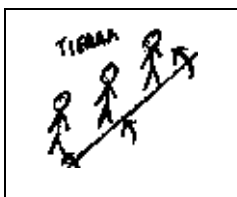


22. Ocupar el minimo espacio sin tocarse, tocandose solo los hombros, solo las caderas.....

PARTE DE LA SESIÓN: PP
Bancos suecos

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Tiza,



23. Aire, agua, tierra.

Toda la clase dispuesta en hilera junto a la línea de bancos suecos. Se dan estas consignas.

Agua: saltar a la izquierda de la línea

Aire: saltar encima de la línea (banco)

Tierra: saltar a la derecha de la línea.

El profesor comenzará lentamente dando las consignas para ir aumentando paulatinamente la velocidad-dificultad (cogidos de la mano, trios....).

PARTE DE LA SESIÓN: PI
básket

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Campo de



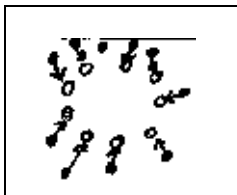
24. Al refugio

Individual, todos se mueven libremente por el espacio. Todos saben el número de los círculos (utilizar los del campo de basket). El profesor dice "todos al uno.....al dos....." El que llega el último queda un turno sin jugar.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL:



25. Buscar casa.

La mitad de la clase se coloca haciendo un círculo con las piernas abiertas. Los demás se colocan alrededor del círculo. En el círculo interior hay un alumno menos.

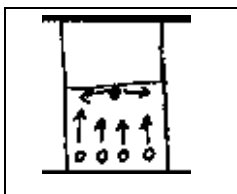
A la señal, cada uno de los que están alrededor del círculo andando o corriendo, intenta meterse en una casa (las piernas de un compañero). El que pierde se le quitan vidas. Cada 2-3 veces cambiar los grupos.

VTE: Por parejas, uno de cada pareja formando círculo, los demás alrededor. En el centro del círculo se colocan chaquetas de chandals. A la señal, se pasará por debajo de las piernas del compañero a coger una chaqueta.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Cuerdas para hacer el río



26. El río de los cocodrilos.

Todos los niños colocados en el mismo extremo de la pista y serán los exploradores, menos uno o varios, que será el cocodrilo y estará situado en el río (centro de la pista) que estará delimitado con cuerdas o colchonetas.

Cuando el cocodrilo de la señal, todos los exploradores tienen que pasar al extremo opuesto atravesando el río y aquellos que sean tocados se convierten en piedras y son colocados por el cocodrilo a lo largo del río, pudiendo los exploradores sortearlas o saltarlas. Aquellos exploradores que tardan en salir, el cocodrilo le contará hasta diez y si no salen se convierten en piedras. Los cocodrilos solo se desplazan en horizontal, sin salirse del río. VTE: Los pescados son colocados a un extremo del río, pudiendo los exploradores asu paso salvarlos tocando al primero de la fila, cada vez. Solo es salvado el primero, por lo que la colocación de los prisioneros es que cuando te toca el cocodrilo pasa a ocupar siempre el extremo.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Aros, Picas



27. Mambrú se fue a la guerra.

Un jugador hace de Mambrú y tiene el bastón. El resto sentados en círculo, aprenden la canción.

Todos cantamos la canción de "Mambrú se fue a la guerra". Mientras tanto, nuestro Mambrú va dando vueltas y tocando con el bastón a los compañeros que se levantarán y irán siguiéndole. Estarán dando vueltas alrededor del círculo hasta que Mambrú tire el bastón, corriendo a ocupar un sitio, todos intentarán sentarse.

El eliminado hace de Mambrú.

PARTE DE LA SESIÓN: PP
pañuelos, uno rojo y otro azul.

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Dos



28. Rojo y azul.

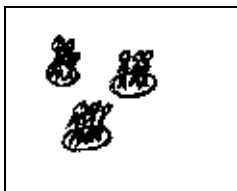
Repartidos individual y libremente por el espacio.

Hay que correr por todo el espacio libre, mirando siempre al pañuelo que enseña el profesor. Si el pañuelo es "rojo", hay que desplazarse lejos del profesor; si es "azul", muy cerca del profesor.

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Aros



29. Dentro del aro.

Varios aros en el suelo. A la señal, nos metemos

todos dentro del aro que elegimos. Los pies deben

estar completamente dentro del aro. Al haber pocos aros los niños deberán

apretujarse para no salirse.

Ir quitando aros.
