

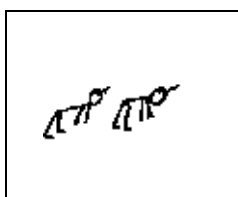
## CONTENIDO:

### 7. Las distancias y el espacio circundante móvil.

#### OBJETIVOS:

- Conocer y estructurar el espacio y los elementos móviles que lo integran: situación, dirección y orientación.
- Aprender distancias a través de los desplazamientos en diferentes situaciones de movilidad.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



#### 1. La sombra.

Por parejas. Intentando mantener siempre la misma distancia, uno hace de sombra de su compañero y deberá repetir todos los movimientos que este haga.

---

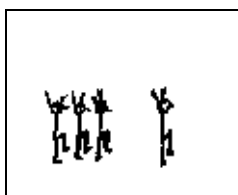
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 3 MATERIAL:



#### 2. En grupos de tres correr intentando mantener siempre la misma distancia.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



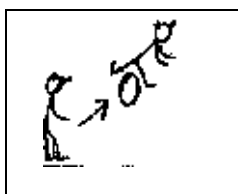
#### 3. Seguir al rey.

Uno hace de rey y los demás en fila imitan sus movimientos.

VTE: A la señal, el rey pasa el último y el 2º de la fila se convierte en rey.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Aros

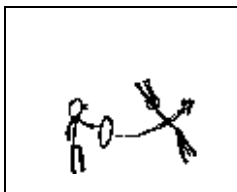


#### 4. Por parejas. Cada pareja con un aro. Uno en frente del otro. El que tiene el aro lo tira rodándolo por el suelo y el compañero corre para saltarlo.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Aros

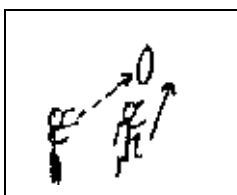


5. Por parejas. Cada pareja con un aro. Uno tira el aro y el otro debe colocarse tumbado delante del mismo para que le ruede por encima.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Aros



6. Por parejas. Cada pareja con un aro. Uno en frente del otro. Uno lanza el aro y otro corre para meter una parte del cuerpo dentro del mismo: cabeza, mano, pierna.....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Aros

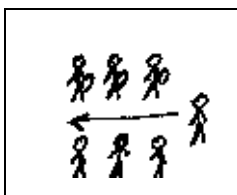


7. Uno lanza el aro por el aire horizontalmente ( tipo disco volador) y el otro corre con los brazos levantados para que el aro se introduzca dentro.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pelotas



8. El pasillo.  
Se forma un pasillo de jugadores con un balón cada uno. Tres jugadores deberán pasar por el pasillo esquivando los lanzamientos de sus compañeros/as.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

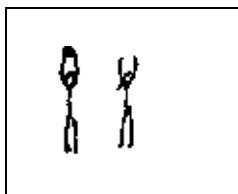
ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Cuerdas



9. La caza del lobo.  
La mitad de la clase lleva una cuerda colgando de la cintura (lobos) y corren por el espacio. La otra mitad debe perseguirlos y cazarlos pisando la cuerda. Cuando ya han cazado a todos los cazadores se convierten en lobos.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Pelotas



10. Por parejas. Uno con una pelota en las manos o una cuerda o cualquier objeto. Va moviéndolo arriba, derecha, izquierda, delante.

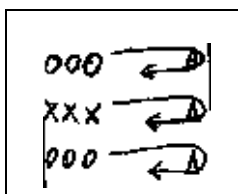
- Brazos arriba
- " adelante
- " derecha
- " izquierda

- Desplazamiento hacia adelante
- " " atrás
- " " izquierda
- " " derecha

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 5x5 MATERIAL:



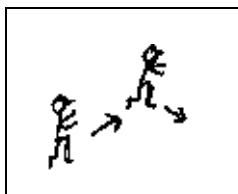
11. Hacer relevos en desplazamientos de diferentes modos: pata coja, cuadrupedia, .....

Ídem distancias diferentes: largo/ancho del patio, medio campo, 6 metros.....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



12. Encadenados.

Perseguir a algún compañero y ser perseguido por otro diferente. Todos los niños: el 2 persigue al 1, el 3 al 2, ...u el último al 1. Se nombra a todos y luego se da la salida. Cuando uno consigue coger a su perseguido y es cogido acaba su misión.

VTE: Por parejas. Uno persigue al otro y cuando lo coge se convierte en

perseguido.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



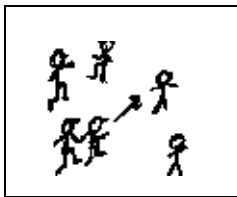
13. El molesto.

Por parejas, hombro con hombro, uno se desplaza mientras el otro debe intentar mantener el contacto del hombro.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



#### 14. Cadena de dos.

Una pareja cogidos de la mano persigue al resto de niños. Cuando alcanzan a alguien este se convierte en tula también. Ahora persigue con la otra pareja. Según sean pillados los jugadores van aumentando los que pagan. Si son impares habrá uno que correrá solo. La cadena no puede superar nunca el número de dos personas.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



#### 15. El hipnotizador.

Por parejas, uno enfrente del otro. Uno debe perseguir con el cuerpo la mano en movimiento del hipnotizador que es el otro compañero que está situada a 20-30 cm., 50cm, 1m.....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 6x4 MATERIAL: Pelotas



#### 16. Al plato.

Grupos de 4. Uno tras la línea de lanzador. Dos entre dos líneas centrales hacen de plato y uno tras otra línea hace de recoge pelotas. El lanzador intenta dar a los del centro con la pelota. A los cinco intentos, cambio de posiciones.

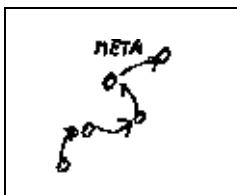
VTE: - El recoge pelotas no existe y es también lanzador.

- Se irán complicando los estímulos añadiendo lanzadores y platos.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 5x5 MATERIAL: Pelotas



17. Por grupos de 5 deben llevar una pelota hasta una meta sin que caiga al suelo y dando un solo toque cada uno.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 5x5 MATERIAL: Pelotas



#### 18. Toco hasta el 5

Por grupos de 5 golpear la pelota una vez cada uno sin que caiga al suelo intentando llegar hasta cinco. El que va a dar el toque quinto intenta rematar la pelota para darle a algún compañero. Si lo consigue estará herido. Si llega a muerto pagará prenda.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



19. De piedra.

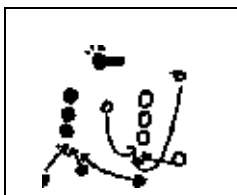
Por parejas. Uno persigue de otro para tocarle. Para evitar ser dado el perseguido puede quedarse estático "de piedra". El perseguidor entonces hace lo mismo. Cuando este cuenta hasta tres el otro ha de salir.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 13

MATERIAL:



20. Formamos dos grupos. Correr libremente por el espacio. A la señal, cada grupo se coloca en fila. Después se dispersan otra vez.

VTE: -Formar dos hileras.

-En filas o hileras con niños delante y niñas detrás

---

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 3x8

MATERIAL:



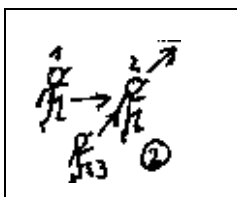
21. En grupos de 8. A la señal, formar figuras geométricas lo antes posible: cuadrados, triángulos, números, letras....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 3

MATERIAL:



22. La persecución.

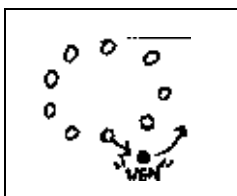
Se numera a los alumnos/as del 1 al 3,. El maestro/a grita un número, este deberá salir corriendo. Los otros cogidos de la mano lo persiguen. En cualquier momento se puede cambiar de número y cambiar los roles.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 3x8

MATERIAL:



23. Ven o vete.

Grupos de 8 situados en círculo de pie menos uno que está fuera. Este correrá alrededor del círculo y tocará a algún compañero diciendo "Ven o vete". Al oír ven, el tocado le persigue intentando cogerle antes de llegar al hueco dejado por el. Si oye VETE, el tocado, corre en sentido contrario intentando ocupar el hueco antes que el compañero. El que no ocupe el

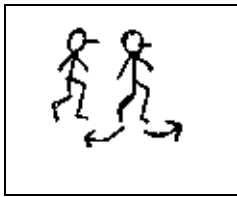
hueco continúa el juego.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2

MATERIAL:



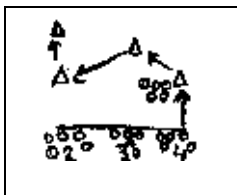
24. Por parejas, uno se desplaza libremente y el otro, según consignas del profesor, se pondrá a la D o a la I, delante o detrás del compañero . A la señal, cambio.  
VTE: La consigna la da el compañero que está de guía.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



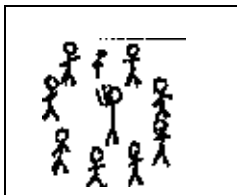
25. Por parejas. Desplazarse andando, al trote, hacia atrás.... alrededor del profesor que a su vez también se desplaza. A la señal, el profesor se para y las parejas se deben colocar a igual distancia del profesor.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 5x5 MATERIAL: Conos



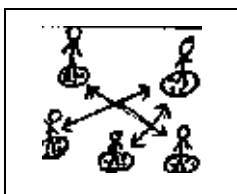
26. Grupos de 5. Se marcan con conos 4 puntos separados en el espacio. Un grupo saldrá y pasará agrupado por cada uno de los conos haciendo cualquier gesto, grito, tontería....al unísono y distinto en cada cono. Los otros 4 grupos observarán la secuencia y la imitarán saliendo cada vez un grupo. Luego , cambio de rol. Se debe dejar cierto tiempo para que el grupo decida que tonterías van a hacer en cada cono.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2x12 MATERIAL: Pelota



27. Declaro la guerra.  
Se juega igual que "Peus quiets". El jugador del centro lanza la pelota al aire y hacia arriba verticalmente a gran altura diciendo: Declaro la guerra a.... El jugador nombrado correrá a coger la pelota antes de que caiga. Si lo consigue repite lo mismo. Si no lo consigue coge la pelota antes de que bote y dice pies quietos siguiendo ya el desarrollo de este juego.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 5x5 MATERIAL: Tiza, Piedras



28. Robar piedras.  
Grupos de 5 jugadores. Cada uno de ellos con tres piedras que estarán dentro de un círculo hecho con tiza que cada jugador tiene. Es decir, cada niño dentro de su círculo y con tres piedras dentro del círculo.  
Se trata de robar las piedras a los compañeros sin que te las roben a ti. Cuando estás dentro de tu círculo no te pueden quitar las piedras.

Incitar a que algún jugador tire de vez en cuando al centro alguna piedra para que alguien salga a cogerla y animar el juego.  
Implicar a los niños en las normas del juego paradójico.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP  
Tarjetas de cartulina.

ORGANIZACIÓN: 6x4 MATERIAL: Aros,



29. Cada cosa en su sitio

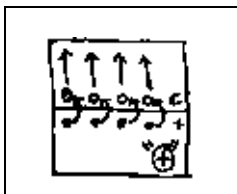
Grupos pequeños 5-6. Parejas de palabras escritas en tarjetas de cartulina o papel: mano-guante. Se coloca una dentro de un aro y la otra se le dará al jugador al comenzar el juego.

Colocados las cartulinas en los aros se hace entrar a los niños y se les va dando la otra parte de la palabra. A la señal, todos buscan su mitad. Pierde el que casa su pareja el último.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2x12 MATERIAL: Moneda



30 .Cara y cruz.

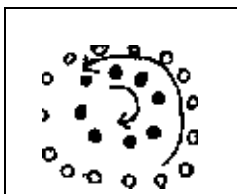
Los jugadores se disponen en dos bandos, sentándose los componentes de un grupo uno junto a otro, situándose frente a la raya hacia la que se dirigirán, y dando la espalda a los jugadores del bando oponente. Un bando será cara y otro cruz.

El maestro lanza una moneda al aire, gritando cara o cruz. El bando que haya sido denominado se levantará rápidamente para tratar de alcanzar la línea de meta, al mismo tiempo, los del otro equipo intentarán tocarlos antes de que lleguen a cruzar la línea de meta.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2x12 MATERIAL:



31. Círculo contra círculo.

La clase se divide en dos círculos que se desplazan en sentido contrario (uno dentro del otro).

A la señal , los jugadores del círculo externo corren a una señal (ej: líneas de fondo) mientras que los miembros del círculo interno intentan atraparlos antes de llegar. Después de cada juego se cambian los papeles ¿qué círculo

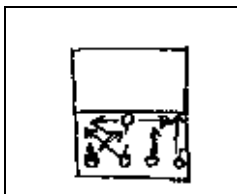
es el que más ha atrapado?

Hay que señalar la meta cuando se da la orden de salida.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



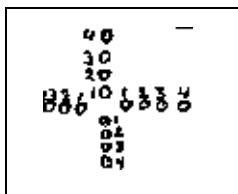
32. El cocodrilo

Todos a un lado de la línea final del campo, detrás de ella, excepto un niño que está en la línea central de espalda a ellos. A la señal, todos tratan de pasar al otro lado de la pista y atravesar la línea de fondo sin que el "cocodrilo" los haya tocado. Cuando haya solo dos niños que aun no hayan pasado, toda la clase contarán de 1 a 10. Si pasado ese tiempo no han

pasado, se considerarán cazados y se pondrán en medio del campo como cocodrilos. El cocodrilo no puede salirse de la línea de medio campo. El cazado se convertirá en cocodrilo.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 4x6 MATERIAL:



### 33. El sitio.

En grupos. Colocados en hileras y dándoles un número a cada uno. Se les asigna también un lugar concreto en el espacio. A la señal, han de ir a ocupar su espacio, su hilera y el lugar que tenían en ella. Vuelven a correr libremente. Se va complicando cada vez más.

Los números uno irán a otro lugar diferente mientras su hilera se colocará

donde estaba.

Los nº1 se tumbarán, los nº2 se sentarán, los 3 en cuclillas.....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



### 34. Juego del Narciso.

Diseminados por todo el espacio. El juego comienza cuando el profesor dice "Al juego de Narciso, pie que diviso, pie que piso". Todos los alumnos tratarán de pisar a los demás y que no les pisen a ellos.

VTE: Juego de Tadeo, culo que veo, azote que te arreo.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



### 35. Quien engancha, desengancha.

Todos en parejas agarrados del brazo, excepto dos que serán perseguidor y perseguido. Las parejas deben estar separadas y desordenadas. A la señal, uno persigue al otro, que podrá librarse cogiendo del brazo a alguien de cualquiera de las parejas. Se forma ahora un trío en el que el del medio se queda donde estaba, y el del extremo contrario al agarrado se escapa

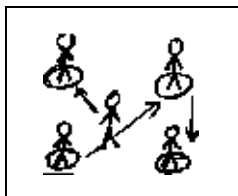
porque ahora es el perseguido.

Si el perseguido es chico, para salvarse deberá coger el brazo a una chica y viceversa. Si el que persigue en dos minutos no alcanza a nadie, se le cambia para que no se agote.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 4x5 MATERIAL: Aros



### 36. Las 4 esquinas .

Grupos de 5. Cada niño dentro de un aro el quinto está en el centro. Hay que cambiarse de aro, el del centro debe ocupar algún aro que quede libre.

Los movimientos se hacen libremente poniéndose de acuerdo con los compañeros.

Se pueden aumentar las esquinas según las necesidades.