

## CONTENIDO

### 6. Las relaciones topológicas.

#### OBJETIVOS:

- Identificar las relaciones topológicas a través del movimiento.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Aros



#### 1. Las golondrinas.

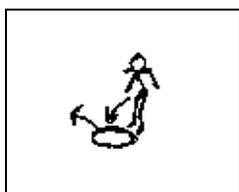
Los niños son golondrinas que se deben refugiar en el nido más próximo cuando se inicia una tormenta (cuento inventado). Los nidos son aros distribuidos por el espacio. Cuando se indique, cada golondrina debe posarse dentro de un nido. Cuando se levanta la tormenta se elevan y salen fuera del nido .

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 1

MATERIAL: Aros



2. Cada niño con un aro. Introducirse DENTRO (salto) y saltar FUERA según la orden.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 1

MATERIAL: Aros



3. Pasear por DENTRO del aro. Pasear por FUERA de todos los aros. Pasear ALREDEDOR de su propio aro Pasear por ENCIMA del aro.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Zapatilla



4. Juego-canción. A la zapatilla por detrás, tris, tras.

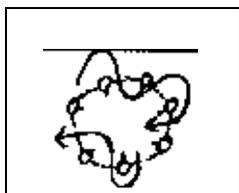
"Mirar para arriba, que caen judías,  
mirar para abajo, que caen garbanzos,  
a dormir, a dormir, que ya se levanta el gallo,  
¿A que hora?

A las 3,6,8.....

Todos sentados o de pie en círculo menos un niño que llevará una zapatilla en la mano y que estará FUERA del círculo. Cantarán la canción. Cuando acaban de cantar preguntan ¿a que hora?, el niño de fuera (gallo) dice un número cualquiera. Entonces todos cuentan con los ojos cerrados y el gallo deja la zapatilla DETRÁS de un niño. Cuando terminan de contar abren los ojos y quien tiene la zapatilla saldrá a perseguir el gallo hasta que este se siente en su sitio. Si lo alcanza se queda una vuelta sin jugar. Pasa a ser gallo el que coge la zapatilla.

---

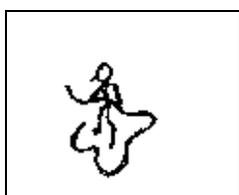
PARTE DE LA SESIÓN: PI ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



5. Ratón que te pilla el gato.  
Los niños pasan DENTRO/FUERA del círculo.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL:



6. Una cuerda para cada niño. Van haciendo sobre el suelo formas diferentes y paseando por DENTRO/FUERA de ellas.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL: Cuerdas



7. Pies en alto.  
Todos corren y uno persigue. Los perseguidos, para no ser atrapados deben poner los pies ARRIBA, EN ALTO y si no lo consiguen pasan a perseguir. Si lo consiguen se quedan así hasta que un compañero los salve.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



8. Por parejas. Uno de cada pareja pasea como "Caperucita" (coordinación de brazos y piernas en pasos y saltos), el otro corre como el "lobo". A una señal, las "Caperucitas" pararán con las piernas abiertas y los "lobos" pasarán por DEBAJO. A otra señal diferente, las "Caperucitas" se formarán en una pelota y los "lobos" saltarán por ARRIBA. Luego cambiarán los papeles.

---

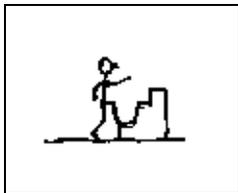
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Pelotas



9. Lanzar una pelota por ARRIBA/BAJO del compañero.

---

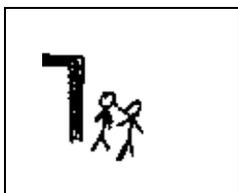
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL:



10. Subir y bajar (ARRIBA/ABAJO) escalones del patio; con un pie tras otro alternativamente, con pies juntos (saltar), de lado, ....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL:



11. Desplazarse por el espacio. A la señal, seguir la consigna de colocarse ENCIMA, DEBAJO, AL LADO....

---

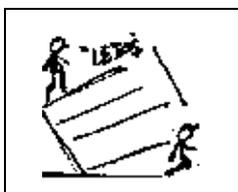
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



12. Por parejas. El profesor va dando consignas que uno de la pareja debe ir siguiendo mientras el otro está quieto. "ponte detrás, delante, debajo, ....

---

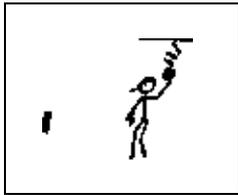
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



13. Por parejas. Correr CERCA/LEJOS de la pareja según se indique.

---

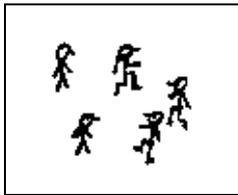
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL: Aros, Pelotas



14. Lanzar una pelota, aro, ....cerca/lejos de algo previamente establecido.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



15. Torito-torito.  
Dos o tres niños son toros y persiguen al resto. El resto se podrá salvar colocándose ENCIMA de algo, DETRÁS....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Aros



16. Aros esparcidos por el espacio. Los niños se desplazan sin tocarlos. A la señal, todos deben colocarse DENTRO de un aro y el que se queda sin aro queda eliminado. Siempre debe haber más niños que aros. El juego acaba cuando solo quedan dos niños y un aro.  
VTE: Cambiar el modo de desplazarse y de meterse en el aro ( pata coja, sentados, de pie ....).

---

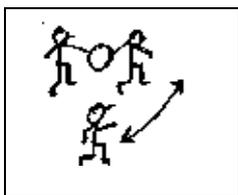
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Aros, Pelotas



17. Lanzar la pelota al compañero que está enfrente respetando las relaciones topológicas en relación a un aro que hay entre ambos: dentro/fuera, delante/detrás....  
El profesor irá nombrando las relaciones y cuando diga LEJOS deberán lanzar la pelota lejos del aro e ir a por ella.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 3 MATERIAL: Aros



18. Por tríos. Dos corren sujetando un aro y el tercero que va corriendo DETRÁS deberá situarse según diferentes ordenes: DENTRO, saltar por ARRIBA, pasar por DEBAJO, ....  
Los compañeros deberán facilitar la labor. Si se dice DERECHA/IZQUIERDA el niño que está libre ocupará esta posición y cogerá esta parte del aro colocándose ahora DETRÁS el que sujetaba el aro.

