

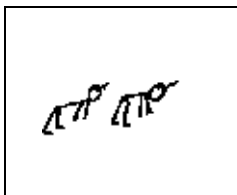
## **CONTENIDO:**

### **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.

---

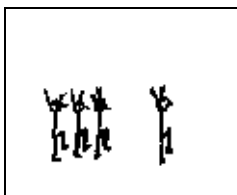
PARTE DE LA SESIÓN: PP      ORGANIZACIÓN: 3      MATERIAL:



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

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP      ORGANIZACIÓN: 25      MATERIAL:



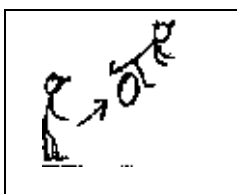
#### **3. Seguir al rey.**

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

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

---

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

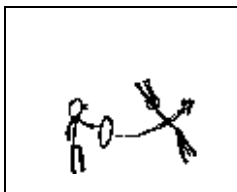


#### **4. Por parejas. Cada pareja con un aro. Uno en frente del otro. El que tiene el aro lo tira rodándolo por el suelo y el compañero corre para saltarlo.**

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Aros

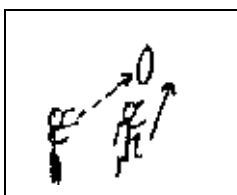


5. Por parejas. Cada pareja con un aro. Uno tira el aro y el otro debe colocarse tumbado delante del mismo para que le ruede por encima.

---

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

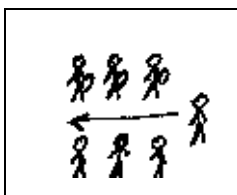


7. Uno lanza el aro por el aire horizontalmente ( tipo disco volador) y el otro corre con los brazos levantados para que el aro se introduzca dentro.

---

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

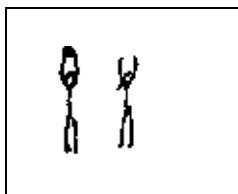
ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Cuerdas



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.

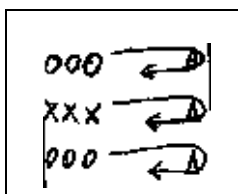
- Brazos arriba
- " adelante
- " derecha
- " izquierda

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

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 5x5 MATERIAL:



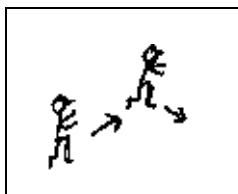
11. Hacer relevos en desplazamientos de diferentes modos: pata coja, cuadrupedia, .....

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:



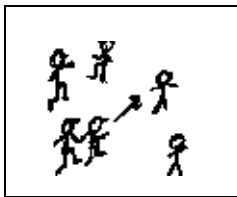
13. El molesto.

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.

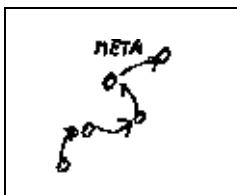
VTE: - El recoge pelotas no existe y es también lanzador.

- 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.

---

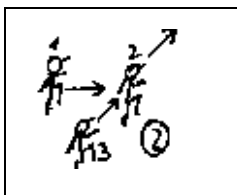
PARTE DE LA SESIÓN: PI ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



20. Ocupar todo el espacio corriendo y sin tocarse. Ídem reduciendo espacios: mitad de la pista, campo de voleibol, área de balonmano, ...

---

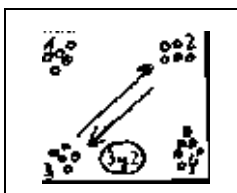
PARTE DE LA SESIÓN: PI ORGANIZACIÓN: 3 MATERIAL:



21. Sigue al numero.  
Formamos tríos y los numeramos del 1 al 3. El numero nombrado sale huyendo, los otros dos intentan capturarlo de forma libre. En cualquier momento el maestro puede cambiar el numero.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 4x6 MATERIAL:



22. Cuatro esquinas en grupo.  
Se forman grupos de 6 personas. Cada grupo se coloca en una esquina numerando cada grupo del 1 al 4. Cuando el maestro diga dos de estos números, estos grupos intercambiaran sus posiciones sin tocarse en el cruce.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PI ORGANIZACIÓN: 3 MATERIAL:



23. El jilguero busca jaula.  
Por tríos, dos se dan la mano formando una jaula, dentro está el jilguero, el otro niño/a. Hay uno libre sin jaula. A la señal, las jaulas se abren y los jilgueros han de buscar nueva jaula.

---

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

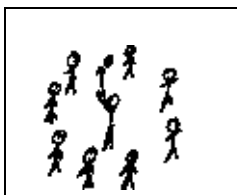


24. Por parejas, desplazarse con una cuerda en la cintura, atada a una pierna, a un brazo, colgada a un hombro.....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PF

ORGANIZACIÓN: 2x12 MATERIAL: Pelotas



25. Peus quiets. (Pies quietos)

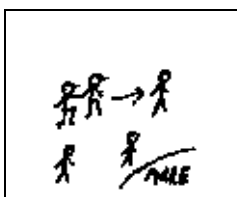
Se forma un corro con 12 niños. Cada niño tiene que ponerse un nombre que será anotado en una hoja. En el centro del corro se coloca una pelota. El anotador dice un nombre. Todos los niños salen corriendo menos el nombrado, que irá a por la pelota, cuando la coja dirá "peus quiets" y todos los jugadores deberán dejar de correr. El de la pelota dará tres grandes

zancadas en dirección a un jugador elegido, intentando darle con la pelota. Este podrá esquivar la pelota pero no mover los pies. Si le dan estará herido, grave o muerto y si no le dan se penalizará al lanzador.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



26. Pum-pum.

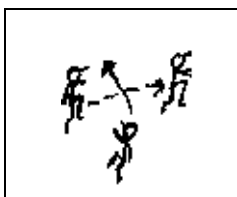
Se delimita el espacio. Uno paga y tiene que pillar a otro. Cuando lo consigue ambos deben ir corriendo a la zona de "mare", evitando durante el recorrido que los demás le den en el culo. Una vez en la zona de mare, saldrán cogidos de la mano e intentarán pillar a otro repitiéndose la operación. Así la cadena se va haciendo más grande. Si la cadena se rompe

o la rompen, todos los miembros de la cadena corren hacia mare.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 4x6 MATERIAL:



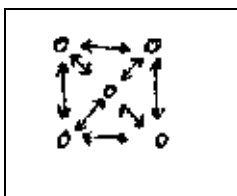
27. Tallar el fil de la llum. (Cortar el hilo de la luz).

Grupos de 6. El que paga tiene que pillar a otro, pero si entre ambos se cruza otro jugador, el que paga tendrá que ir a por este. Cuando hay cambios conviene decirlos en voz alta para que los demás sepan quien paga.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 5 MATERIAL:



28. Els quatre cantons. (Las cuatro esquinas)

Grupos de 5. Cuatro niños se ponen cada uno en una esquina. Uno en el centro. Los de las esquinas dicen: "Toc, toc, abuela, tens foc?"

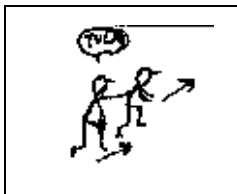
El del centro contesta: "Darrere la porta hi ha un porc mort".

En ese instante el del centro corre a ocupar una esquina y los de las esquinas se intercambian de sitio quedando un jugador sin esquina que se

coloca en el centro comenzando de nuevo.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:

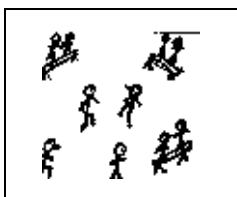


29. Tula verinosa. (Tula venenosa).

El que paga corre a pillar. Cuando toca a alguno dice "Tula". El tocado coloca su mano en el lugar donde le han dado. Ahora paga este último, pero tendrá que desplazarse poniendo una mano en el lugar donde le han tocado.

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pañuelos



30. Alturitas.

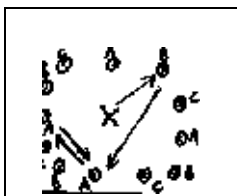
Comienza el juego todos situados en una altura, excepto el grupo que paga, que está en el centro de la pista.

A la señal, hay que bajar de la alturita en un tiempo máximo de 5 seg. y cambiar de sitio. Los pillados deben identificarse de algún modo (mano en alto, pañuelo, peto....) el que es pillado pasa a pillar cogiendo la

identificación correspondiente. El juego acaba cuando todos han sido pillados alguna vez. No se puede bajar y subir al mismo sitio.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Aros



31. Cesta de fruta

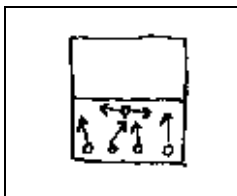
Se disponen los aros en un círculo cerrado. Tantas plazas como participantes menos una.

Los aros son ocupados por los participantes. El que no tiene sitio se queda en el centro. A los jugadores se les asigna el nombre de una fruta (pera, manzana....) intentando que no queden juntas dos frutas iguales. El maestro

gritará un nombre de fruta y los que pertenezcan a este grupo deberán cambiar obligatoriamente de aro. El del centro intentará ocupar uno de los lugares vacíos y el que se quede sin aro, irá al centro repitiéndose la operación. También se puede gritar varias frutas a la vez o gritar **cesta de frutas** con lo que todos cambiarán de sitio. No olvidar asignar una fruta a del centro, luego jugará.

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

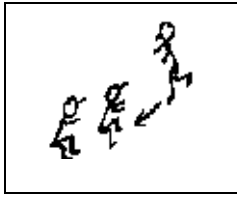
han pasado, se considerarán cazados y se pondrán

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: PI

ORGANIZACIÓN: 3 MATERIAL:



### 33. Culos en el suelo.

Grupos de tres corriendo libremente por media pista de balonmano. Si sobra algún niño, dirige ,sino lo hace el maestro.

El "director" dice un número del 1 al 3 (los grupos se numeran 1-2-3). El que posea el número

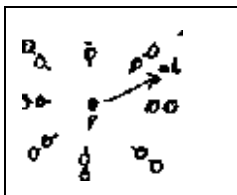
nombrado se sienta en el suelo, los compañeros lo buscarán y se sentarán uno a cada lado.

VTE: Darse las manos al sentarse, tocar algún

sitio antes de sentarse.....

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



### 34. El perro y el gato.

Se coloca la clase en dos círculos concéntricos:

cada jugador tiene a su espalda a otro jugador.

Dos niños quedarán fuera: uno será el perro y el otro el gato.

A la señal, el perro perseguirá al gato. Si el gato se coloca delante de una

pareja, el que está en el

exterior se convertirá en perro y tendrá que

perseguir al gato (anterior perro). Si el perro cogiera

al gato, también se cambian los papeles.

Si los alumnos repitieran siempre a los mismos, los

que hayan salido pueden irse sentando delante de

otro compañero o ponerse de espaldas.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



### 35. La tabla.

Se dibuja un círculo en el suelo de ,

aproximadamente 4-5 m. de diámetro. Uno de los jugadores hará de tabla, acostándose fuera del

círculo, pero junto a el.

El resto de los jugadores saltará por encima de la

tabla y , cayendo sobre el círculo, quedarán allí inmóviles. El último en saltar podrá salir del círculo

y, una vez fuera gritará a correr tabla. Los que están dentro del círculo correrán hacia afuera.

Mientras la tabla, levantándose, intentará atrapar a alguno dentro del círculo. Al que toque hará de tabla.

Los que vayan saltando, procurarán no agolparse en

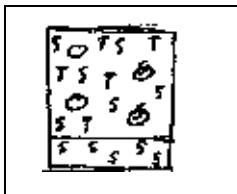
el círculo, dejando espacios para los siguientes.

La tabla si no logra tocar se colocará nuevamente de tabla; pero a mayor distancia, lo que variará la posición de los saltadores.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Aros, Tiza





### 36. Tiburones y sardinas.

Dos tercios de los alumnos son sardinas y el resto tiburones. Los tiburones tienen una cueva donde llevarán a las sardinas que pescan con solo tocarlas.

Las sardinas corren por todo el espacio, entre los aros, pudiéndose meter en un aro-refugio un máximo de 10 seg. En la pista habrá la mitad de los aros

que sardinas. Los tiburones tratarán de tocar-pescar a todas las sardinas que están fuera del aro.

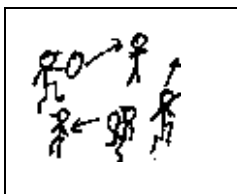
Cuando una sardina entra en un aro ocupado por otra sardina, obligará a esta a salir. El que es pescado pasa a tiburón y viceversa.

No es bueno estar en la cueva, pues el tiburón puede esperar a que pasen los 10 seg. y pescarle.

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Aros



### 37. De caza.

Los cazadores son un grupo de 5-6 alumnos con un aro cada uno. El resto corren libremente por el espacio.

A la señal del profesor, los cazadores corren detrás de los alumnos intentando cazarles con el aro.

Cuando lo consiguen se cambian los papeles.