

Sesiones Unidad Séptima: “ Vamos a Jugar”

BLOQUE	El juego	CURSO	ED. PRIM.
CONTENIDO	UNIDAD 7 : “Vamos a jugar”	SESIÓN	1
OBJETIVOS			
- Iniciar al alumno en la participación y desarrollo de juegos variados. - Provocar en ellos/as el sentido lúdico del juego. - Exponer algunos de los juegos más practicados.			
MATERIALES	Pista polideportiva, el propio cuerpo, conos de colores...		
PARTE INICIAL			
- Explicación teórica: explicaremos a la clase el contenido de esta unidad que vamos a desarrollar durante estas sesiones. - Calentamiento: efectuamos un calentamiento básico, con desplazamientos y estiramientos sencillos. - La naturaleza: simulamos un paseo por la naturaleza, efectuando acciones diversas: olemos flores, llueve, nos tumbamos al suelo...			
OBSERVACIONES	En esta sesión se proponen juegos variados y conocidos.		

BLOQUE	El juego	CURSO	ED. PRIM.
CONTENIDO	UNIDAD 7 : “Vamos a jugar”	SESIÓN	2
OBJETIVOS			
- Trabajo de juegos de motricidad general. - Tomar conciencia de la importancia de la motricidad en el juego. - Conseguir que los alumnos/as mejoren su coordinación motriz.			
MATERIALES	Pañuelo, sillas, balones, pista polideportiva...		
PARTE INICIAL			T
- Vamos a ser... seremos hojas de un árbol que van volando, troncos que ruedan, piedras que están quietas en el suelo, pajarillos que van a su nido... - Baila, baila: actuamos como bailarines, libremente por el espacio, hasta que a la señal de silbato, debemos quedarnos quietos en una postura. - Los deportes: imitaremos gestos deportivos, que primero el profesor propondrá, y luego los compañeros/as.			10'
OBSERVACIONES	Esta sesión se centrará en juegos en corro.		

Sesiones Unidad Séptima: “ Vamos a Jugar”

PARTE PRINCIPAL - Cuba-libre: el que es perseguido, si quiere salvarse deberá quedarse quieto con los brazos en cruz (cuba) y sigue jugando si le bajan los brazos (libre) - El pañuelo: por equipos, por turnos se dice un número, y cada uno de un equipo, deberá venir de un extremo a coger el pañuelo antes que el otro. - Los relevos locos: realizaremos grupos de alumnos/as para formar relevos locos (sillita de la reina, caballos, carros de tres, ambulancias...) - Calzar la silla: dos sillas de espaldas, cada jugador en una de ellas con los ojos vendados, intentará calzar cada pata de una silla con una zapatilla. - La casa de la guasa: dos equipos. Intentaremos hacer reír al equipo contrario antes que ellos a nosotros. - Balón prisionero: juego de lanzamientos en el que jugamos en dos campos, y eliminaremos al equipo contrario impactando con un balón en los niños/as.	T 35'
PARTE FINAL - Relajación con música: con una melodía tranquila y suave, cerraremos los ojos y nos relajaremos sobre las colchonetas. - Verbalización de las experiencias: hablaremos sobre lo que nos ha parecido la sesión, qué hemos experimentado, qué nos ha gustado más.	10'

PARTE PRINCIPAL - El mosquito: mi pareja es un mosquito que vuela cerca de mí, y cuando suene el silbato, me pillaré para picarme, lo tendré que evitar. - Busco mi sitio: jugadores, para cuatro vértices de un cuadrado. Nos cambiaremos de esquina. El que está fuera, intentará ocupar una de ellas. - Búscame: el niño/a que se la queda, buscará a los compañeros, guiándose por el sonido de sus palmas o pisadas. - El lago: empleando las colchonetas, nos desplazaremos en grupo al otro lado de la pista, sin pisar el suelo para nada, pues nos “hundiríamos”. - 1,2,3 pollito inglés: clásico juego en el que cuando se gire quien se la queda, hay que permanecer quieto en equilibrio, mientras intentamos avanzar. - Los bolos humanos: jugamos a los bolos, pero éstos son los compañeros. ¡A ver quién derriba más!.	T 35'
PARTE FINAL - Los muñecos de barro: mi pareja es barro, que yo moldeo a mi gusto, para formar un muñeco. - Pasa la bola: contaremos en círculo y sentados una historia. El que tiene el balón en las manos, es el que habla, y pasará la bola a otro, para que siga con el cuento.	10'

Sesiones Unidad Séptima: “ Vamos a Jugar”

BLOQUE	El juego	CURSO	ED. PRIM.
CONTENIDO	UNIDAD 7 : “Vamos a jugar”	SESIÓN	3
OBJETIVOS			
- Continuar el trabajo de juegos de motricidad general. - Valorar las propias posibilidades motrices y las de los demás. - Conseguir que los alumnos/as mejoren su coordinación motriz..			
MATERIALES	Balones, cuerdas, música, pista polideportiva.		
PARTE INICIAL			T <

BLOQUE	El juego	CURSO	ED. PRIM.
CONTENIDO	UNIDAD 7 : “Vamos a jugar”	SESIÓN	4
OBJETIVOS			
- Conocer las principales habilidades básicas. - Explorar las posibilidades motrices en cuanto a estas habilidades. - Desarrollar en los alumnos/as la motivación hacia el juego.			
MATERIALES	Globos, sacos, balones, aros, frisbees.		
PARTE INICIAL			T <

PARTE PRINCIPAL - La gripe: el virus de la gripe se transmite a través del juego de pillar. Cada vez habrán más griposos, ¡ten cuidado de no pillar un buen resfriado! - ¡Terremoto!: “habrán temblores” en el aire, mar o tierra. En función de cada uno de ellos, habrá que refugiarse con rapidez en un lugar determinado. - En el gimnasio: empleando música, los alumnos/as tomarán por turnos el papel de monitores de aeróbic. Intentaremos seguir sus pasos. - El ciempiés: en fila en cuclillas, cogiendo los tobillos del compañero con las manos, intentaremos andar así. También podemos hacer carreras. - Danza hawaiana: queremos pasar por debajo de una cuerda sujeta en unos postes. Esta cuerda bajará en altura, para ser cada vez más difícil. - Vacía mi cubo: un alumno/a vaciará en medio del patio un cubo con balones. Quien se queda sin balón, recogerá el cubo y empezará a repartirlos de nuevo.	T 35'
PARTE FINAL - Empuja al tentetieso: mi compañero se sienta en forma de bolita, y quiere ser un tentetieso al que sea imposible dejar en el suelo, sin levantarse. - Balones fuera: variante de “achicar balones”. Hay varios espacios, de cada uno es dueño un alumno/a, y debe aligerarlos de balones, depositándoselos a otros.	10'

PARTE PRINCIPAL - Los globos viajeros: transportaremos globos en parejas, apretándolos con la barriga, la cabeza, hombros, etc... podemos hacer así carreras. - Pilla al final de la fila: hacemos filas de alumnos/as que se desplazan como trenes. A la señal, la locomotora, se suelta para pillar a la cola de otro tren. - Carreras de sacos: clásico juego con sacos, en el que podemos competir individualmente o en relevos. - Gira mi lunita: mi compañero/a es mi satélite, se mueve conmigo, pero a la vez gira a mi alrededor tratando de no perder el rumbo. - Pasa el frisbee: en cuartetos, nos colocamos para pasar el disco volador sin que caiga al suelo. - Sembrar patatas: una fila de aros para cada equipo. Es un juego de relevos en el que cada niño/a por orden sale con un balón y lo deposita en el 1º, 2º, 3º aro, como si sembrara una patata. Gana el equipo que antes termine la siembra.	T 35'
PARTE FINAL - Relajación segmentaria por parejas: nuestro compañero/a nos ayudara a contraer y relajar nuestros distintos segmentos corporales. - El viento: seremos viento que va despacio, acaricia las hojas, sube y baja, hasta que caemos en el suelo, nos detenemos y descansamos.	10'

Sesiones Unidad Séptima: “ Vamos a Jugar”

BLOQUE	El juego	CURSO	ED. PRIM.
CONTENIDO	UNIDAD 7 : “Vamos a jugar”	SESIÓN	5
OBJETIVOS			
- Desarrollar distintos tipos de desplazamientos, saltos y giros. - Aprender a dominar los lanzamientos y recepciones. - Realizar distintos transportes y conducciones.			
MATERIALES	Colchonetas, balones, cuerdas, aros...		
PARTE INICIAL			T

BLOQUE	El juego	CURSO	ED. PRIM.
CONTENIDO	UNIDAD 7 : “Vamos a jugar”	SESIÓN	6
OBJETIVOS			
- Efectuar otros tipos de desplazamientos, saltos y giros. - Afianzar los lanzamientos y recepciones. - Practicar distintos transportes y conducciones..			
MATERIALES	Ladrillos, cuerdas, balones...		
PARTE INICIAL			T

Sesiones Unidad Séptima: “Vamos a Jugar”

PARTE PRINCIPAL - El bicho nervioso: todos cogidos de la mano en círculo, menos el bicho que está en medio, y trata de tocar a los componentes del círculo, sin que éste se pueda deshacer. - ¡Cuidado con la serpiente!: la cuerda que agita un compañero por la pista, sobre el suelo, es una serpiente que hay que evitar para que no nos roce. - Salta el canguro: en una fila de aros, por equipos, cada canguro debe saltar de unos aros a otros, y así todo el grupo, a ver qué equipo gana. - Los troncos: somos troncos, y nuestra pareja debe rodar por la colchoneta, hasta llegar al otro lado del camino. Podemos competir si queremos. - Balón volador: en dos campos, separados por una cuerda alta (como una red) un equipo intenta lanzar el balón al campo contrario. Si el balón bota antes de recogerlo, nos anotamos un punto. - Las mudanzas: jugamos en equipos. Hay que transportar materiales de una esquina a otra, antes que los otros equipos.	T 35'
PARTE FINAL - ¡A remar!: sentados en la colchoneta, debemos de hacer fuerza con los pies, para “remar” y llevar nuestro barco al puerto con mucho cuidado. - Las croquetas: empleando varias colchonetas juntas, tomaremos el papel de croquetas, girando tumbados, libremente.	10'

PARTE PRINCIPAL - Policías y ladrones: el grupo de policías pilla a los ladrones, a los que van metiendo en la cárcel, pero éstos pueden escapar si alguien les salva. - El camino de ladrillos: hay que ir sobre un camino por encima de los ladrillos, que hay que ir colocando poco a poco sin pisar el suelo. - Las peonzas: mi compañero será una peonza, yo lo liaré con una cuerda y lo rodará. Girará hasta perder velocidad y detenerse en el suelo. - Patatas calientes: nos pasamos el balón en grupos, hasta que a la señal, quien lo tenga en su poder, perderá un punto y así sucesivamente. - El mareo: en este juego nos ponemos en círculo, pasándonos el balón por el aire, sin que el que se la queda en medio lo atrape. - Tocar y no tocar: cada uno/a debe conducir su balón con el pie, sin que los demás nos hagan perder el control. Cada vez que ocurra, se llevan un punto.	T 35'
PARTE FINAL - El juego de las historias: con los ojos cerrados, vamos a imaginar las historias que cuentan nuestros compañeros, para así relajarnos. - Verbalización de las experiencias: comentamos todos juntos lo que nos han parecido los juegos de habilidades básicas, nuestras experiencias propias.	10'

Sesiones Unidad Séptima: “ Vamos a Jugar”

BLOQUE	El juego	CURSO	ED. PRIM.
CONTENIDO	UNIDAD 7 : “Vamos a jugar”	SESIÓN	7
OBJETIVOS			
- Continuar experimentando distintos tipos de juegos. - Guiar al niño/a en el descubrimiento de sus recursos expresivos. - Trabajar juegos de imitación y representación.			
MATERIALES	Alimentos y objetos de diferentes sabores y olores.		
PARTE INICIAL			T

BLOQUE	El juego	CURSO	ED. PRIM.
CONTENIDO	UNIDAD 7 : “Vamos a jugar”	SESIÓN	8
OBJETIVOS			
- Afianzar la confianza del niño/a en la expresión corporal. - Trabajar juegos de imitación y representación. - Desarrollar todos los recursos expresivos posibles en ellos/as.			
MATERIALES	Pista polideportiva, bancos suecos, sacos...		
PARTE INICIAL			T
- “Calentamiento loco”: se trata de un calentamiento en el que imitaremos los locos desplazamientos y movimientos que nos muestren los compañeros. - El líder: el líder es nuestro referente, todos hacemos lo que él hace, le aplaudimos, vitoreamos y abrazamos. En este juego alternamos papeles todos. - ¿Bailamos?: sonarán diversas melodías. En cada una de ellas el grupo bailará al ritmo que le sugiera la música.			10'
OBSERVACIONES	Fomentaremos la mayor participación posible de los niños/as.		

Sesiones Unidad Séptima: “ Vamos a Jugar”

PARTE PRINCIPAL <u>*JUEGOS DE IMITACIÓN</u> - El espejo múltiple: tres de mis compañeros serán mis espejos, moviéndose al mismo tiempo que yo, haciendo lo que yo hago. - El arca de Noé: esto es un lío, hay tantos animales sin emparejar... habrá que escucharnos por nuestros ruidos para dar la mano a mi pareja... - Adivina lo que siento: mi compañero/a debe averiguar lo que siento, a través de las expresiones de mi cara. <u>*JUEGOS DE REPRESENTACIÓN</u> - En el colegio: estamos en el colegio, y vivimos un día cualquiera en él (uno es profesor, otros alumnos, director...) - La televisión: dentro de la televisión hay un grupo de niños que representarán un canal diferente, en función del que quiera ver quien tiene el mando. - ¡Oleeeeeee!: representaremos una corrida de toros con sus personajes (torero, picador, toro, público...)	T 35'
PARTE FINAL - Moldea mi cara: mi pareja moldeará con sus manos mi cara, representando en ella diversos estados de ánimo: alegría, tristeza, sorpresa... - El rebote: todos en círculo, uno en el centro, que va pasando el balón a cada uno de los demás, a la vez que éstos se lo devuelven, girando en el sentido de las agujas del reloj. Intentaremos que no caiga al suelo	10'

PARTE PRINCIPAL <u>*JUEGOS DE IMITACIÓN</u> - ¡Vaya muebles!: mi pareja es un mueble, el que ella elija, y yo tendré que cuidarlo y usarlo para hacer muchas cosas. - El juego de los famosos: vamos a adivinar el personaje famoso que un compañero/a trata de imitar. - El muñequito: en grupos de tres, uno de ellos es un muñequito, y los otros dos niños/as juegan dulcemente con él. <u>*JUEGOS DE REPRESENTACIÓN</u> - Navidades en mi ciudad: representación de una típica situación navideña en un hogar cualquiera, con todo lo que en ella ocurre (regalos, comida, fiesta...). - Atraco a un banco: ahora se trata de un atraco de un banco, con policías, rehenes, ladrones, y demás, a ver qué tal lo interpretamos. - Vamos de excursión: estamos de viaje o de excursión en el campo, con los profes, los alumnos, el conductor del autobús... iremos improvisando lo que ocurre.	T 35'
PARTE FINAL - Pulso chino: es un divertido juego, en el que un niño/a intenta atrapar el dedo pulgar del otro compañero/a al que tiene cogido de la mano. - Comentario final: hablaremos de las sensaciones y opiniones que tenemos sobre las sesiones trabajadas.	10'