

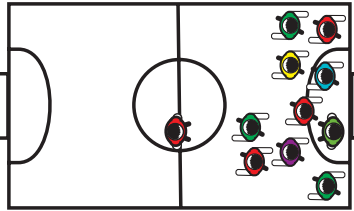
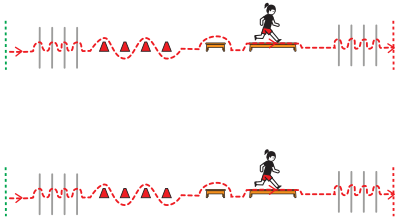
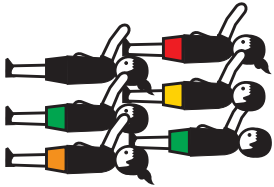


SESIÓN 4: CIRCUITOS Y JUEGOS DE HABILIDADES MOTRICES

MÓDULO DE ACTIVIDAD: Círculo	Preparar el material con antelación para no perder tiempo.			
DURACIÓN: 60 minutos	MATERIALES: pañuelos, picas, aros, banco sueco, conos, colchonetas, pelotas de tenis.			
Objetivos	Actividades	Organización	Duración	Representación gráfica
Rae	PARTE INICIAL 1. LOVE. Dos personas se la ligan y tienen que ir a tocar al resto. Para evitar que les toquen, pueden decir "love" y quedarse parados, colocando los brazos dejando un hueco, para que alguien vaya a salvarte metiéndose en ellos y dándole un abrazo. Los que se la ligan llevan en la mano un pañuelo para ser identificados.	Gran grupo	7'	
Rae	2. AGRUPARSE POR COLOR DE... Todos los niños corriendo libremente por el espacio. A la señal del docente deben agruparse por color de zapatillas, de pelo, de camisetas, etc.	Gran grupo	7'	
Rae/Fm	PARTE CENTRAL 1. LA RAYA. Todos los niños a un lado de la pista. Un compañero se la queda en medio de la pista sobre la línea que divide el campo en 2 mitades. Este solo podrá desplazarse lateralmente sobre la línea. El juego consiste en pasar de un lado a otro del campo sin ser tocados por el que se la queda en el centro de la pista. Si son tocados se colocan en la línea del centro. Realizar varias rondas cambiando al que se la queda.	Gran grupo	15'	
Coord	2. CIRCUITO. Se divide a la clase en 2 grupos. Se establece un circuito para cada grupo y se realiza una carrera de relevos. El juego consiste en que todos los integrantes del grupo realicen el circuito. El equipo que menos tarde consigue un punto en cada ronda. El circuito consiste en: <ul style="list-style-type: none">- Se parte de la zona verde, se realiza carrera a la máxima velocidad y se saltan las 4 picas que nos encontramos. Posteriormente, se realiza zig-zag a los conos y llegamos a la zona de bancos suecos, el primero se salta y el segundo se pasa por encima, para volver a una nueva zona de picas que habrá que saltar y correr hasta la zona roja o meta. Repetir 3 veces. VARIANTE 1: repetir cambiando las picas por aros que tendrán que saltarse de diferentes formas: colocados en fila para saltar a pies juntos, alternando un pie en cada aro, a la pata coja (una vez con cada pierna), etc. VARIANTE 2: añadir una estación más en la que los niños deben lanzar 3 pelotas de tenis a 1 caja. Conseguirán 1 punto por cada pelota. encestanda.	2 grupos	20'	
Flex	PARTE FINAL 1. LA CORRIENTE PASA POR... Todos tumbados en el suelo (colchonetas). El docente va diciendo partes del cuerpo por donde pasa la corriente. Cuando indica por dónde pasa la corriente, los niños tienen que mover ese segmento como si les hubiera dado corriente hasta que el profesor dice "STOP" (experimentar tensión-relajación).	Individual	5'	
Coord	2. ADIVINA QUÉ. En parejas sentados en el suelo. Uno de la pareja escribe o dibuja en la espalda del compañero, este debe adivinar qué es. Cambiar los papeles.	Parejas	6'	