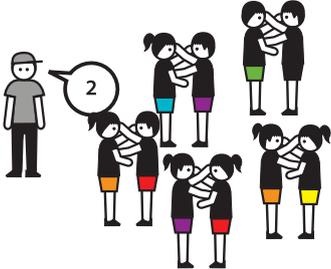
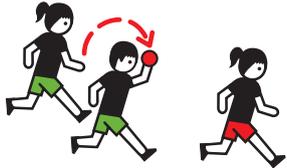
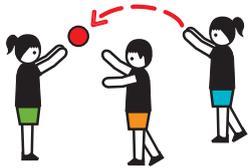
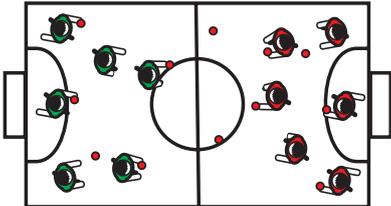
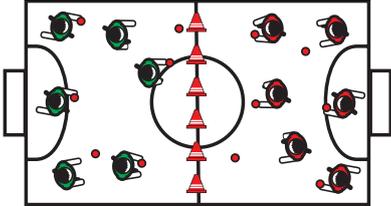


SESIÓN 5: CIRCUITOS Y JUEGOS DE HABILIDADES MOTRICES

MÓDULO DE ACTIVIDAD:
Coordinación y manejo de objetos

DURACIÓN:
60 minutos

MATERIALES: pelotas foam, 4 balones medicinales, pelotas de plástico (1 para cada niño).

Objetivos	Actividades	Organización	Duración	Representación gráfica
Rae	<p>PARTE INICIAL</p> <p>1. LAS SEÑALES. Trotar suave por todo el espacio siguiendo las señales. Si el docente da una palmada, nos tumbamos en el suelo, si dice “2”, nos abrazamos a un compañero y si dice “3”, damos un grito. VARIANTE: añadir nuevas señales.</p>	Gran grupo	7'	
Rae	<p>2. PILLAO POR PAREJAS. Nos colocamos por parejas cogidos de la mano, una pareja se la queda y tiene que pillar al resto. Si te dan, pasas a quedártela y la pareja que se la quedaba queda liberada. VARIANTE: formar una cadena entre todas las parejas pilladas.</p>	Parejas	7'	
Rae/Coord	<p>PARTE CENTRAL:</p> <p>1. BALÓN CAZADOR: Dos jugadores empiezan el juego siendo los “cazadores” con 1 pelota de foam en la mano. El objetivo es tocar al otro participante lanzando la pelota. El que resulta tocado pasa a ser cazador. REGLAS: para avanzar hacia el perseguido se puede correr pero sin balón, una vez que se tiene el balón solo se puede lanzar para dar al compañero libre o pasar a tu compañero cazador. Lanzar siempre de cintura para abajo.</p>	Tríos	10'	
Rae/Coord	<p>2. EL MAREO. Los niños se colocan en grupos de 3 componentes. Uno se coloca en medio, los otros 2 realizan lanzamientos para pasarse la pelota de uno a otro sin que el del centro la toque. Si toca la pelota se cambian los papeles. NOTA: si pasado un rato el jugador del centro no ha logrado tocar la pelota, indicar cambio.</p>	Tríos	7'	
Rae/Coord	<p>3. BARRER LA CASA. La clase se divide en 2 grupos situado cada uno a un lado de la pista y separados por una línea central. Cada niño tendrá una pelota pequeña. El juego consiste en lanzar las pelotas (con la mano que quieran) al otro lado del campo. A la señal del docente se cuentan las pelotas que hay en cada campo. Se anota un punto el equipo que más “limpia” (menor número de pelotas) tenga su casa. Repetir varias veces. VARIANTES: con el pie, con pelotas de mayor tamaño, frisbees.</p>	2 equipos	12'	
Rae/Coord	<p>4. EL PELOTAZO. Misma disposición que en el juego anterior, pero ahora colocamos conos o balones medicinales en la línea del centro. A la señal del docente todos los niños deben lanzar su pelota para desplazar los balones que están en medio hacia el campo contrario. REGLA: no puede sobrepasarse la línea de lanzamiento, los balones que quedan en la zona “muerta” (entre la línea de lanzamiento y la línea de medio campo) solo pueden recuperarse si estos son desplazados mediante golpeos. VARIANTE: realizar con el pie.</p>	2 equipos	10'	
Coord	<p>PARTE FINAL</p> <p>1 RISOTADA SERIA. Todos los niños formarán un gran círculo permaneciendo en silencio y con cara seria. El que inicia el juego mirará a su compañero de la derecha lo más serio posible diciéndole “¡ja!”, este pasará a otro compañero diciendo “¡ja, ja!”, luego “¡ja, ja, ja!” y así sucesivamente, hasta que alguno no pueda resistir la risa. Entonces se comienza de nuevo.</p>	Gran grupo	7'	