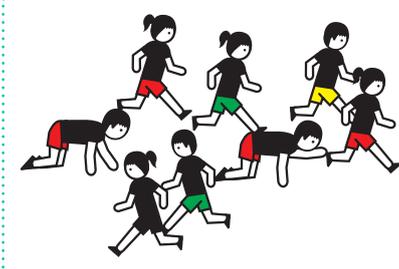
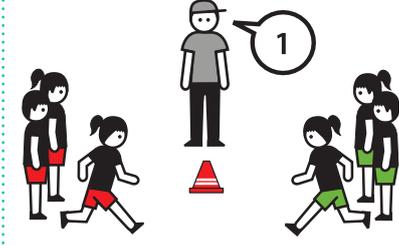
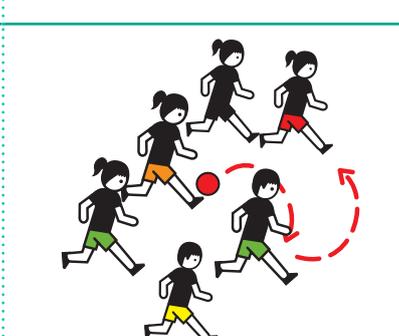
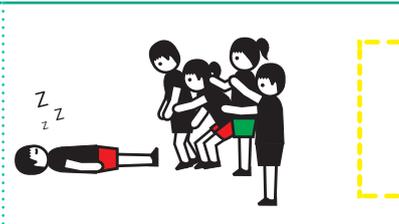


SESIÓN 7: CIRCUITOS Y JUEGOS DE HABILIDADES MOTRICES

MÓDULO DE ACTIVIDAD:
Juegos

DURACIÓN:
60 minutos

MATERIALES: pelotas y conos.

Objetivos	Actividades	Organización	Duración	Representación gráfica
Rae	<p>PARTE INICIAL</p> <p>1. MANCHA PULPO. Dos niños se la quedan y se colocan en posición de cuadrupedia (pulpos), el resto se mueve por todo el terreno de juego. Los “pulpos” han de pillar al resto, el niño que sea pillado se pone en posición de “pulpo”. El juego termina cuando todos los niños son pillados y convertidos en “pulpos”. VARIANTES: cambiar los animales: cangrejo, rana, canguro, etc.</p>	Gran grupo	8'	
Rae y Vel	<p>2. GIRATÚ. Variante del pañuelo. Dividimos a los niños en 2 equipos (azul y verde). Se coloca cada equipo en un extremo del terreno de juego y se asigna un número a cada niño. Cuando se diga en voz alta el número, tendrán que salir corriendo, girar alrededor del cono y volver a su sitio. El primero que termine se anotará 1 punto.</p>	2 grupos	8'	
Rae	<p>PARTE CENTRAL</p> <p>1. EL ENCUENTRO. Elegimos a 2 niños/as que se situarán a cada extremo del terreno de juego, mientras que el resto se distribuye por todo el espacio. A la señal, los 2 alumnos tienen que encontrarse y darse un abrazo, mientras que los demás tienen que impedir que se abracen. NOTAS: - Prohibido agarrar, golpear y pegar a los niños que intentan encontrarse. - Si hay muchos niños en clase dividir el grupo en 2 para que el juego sea más dinámico.</p>	Gran grupo/ 2 grupos	10'	
Rae/Fm	<p>2. EL CONTRABANDO: dividimos a los niños, en dos equipos “ladrones” y “policías”. El juego consiste en que los “ladrones” tienen que llevar un “diamante” (pelota) de un extremo a otro del campo sin que se lo quite la “policía”. Para ello, tendrán que pasárselo y esquivar a la “policía” que les perseguirá en todo momento. Cuando la “policía” les quite el “diamante” o consigan llevar el “diamante” al campo contrario, cambiaríamos los roles. VARIANTE: introducir más de un diamante.</p>	Gran grupo	13'	
Vel/Agil	<p>3. COCODRILO DORMILÓN. En un extremo de la pista se colocará un niño que será el “cocodrilo dormilón”. El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle “¡cocodrilo dormilón, cocodrilo dormilón!”. Cuando el “cocodrilo” decida despertarse, perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en “cocodrilo dormilón”. Cambiar roles.</p>	Gran grupo	13'	
Flex	<p>PARTE FINAL</p> <p>1. POBRE GATITO. Se colocan todos los niños en el suelo formando un círculo. Uno de ellos será el gatito que se situará en medio del círculo. El gatito se dirige a un niño y dice “miau miau”, y el compañero ha de decir “pobre gatito, pobre gatito” a la vez que lo acaricia. Esto ha de hacerse sin reírse; el niño que se ría pasará a ser el gatito.</p>	Gran grupo	8'	