




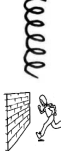






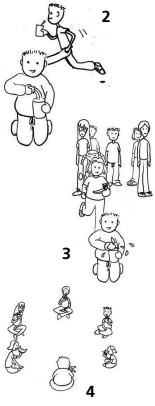





Material: Papel de periódico, tacos, aros, conos. Lugar: Pista polideportiva Objetivos: Vivenciar el ritmo por el movimiento espontáneo. Tomar conciencia de las distintas posibilidades de desplazamiento y salto		Pinocho. Sesión <b>2</b>	
<b>Parte previa</b>			
Recordar la sesión anterior. <i>Pasaban los días y Gepetto empezó a sentirse otra vez triste. Así que pensó una solución para aliviar su tristeza.</i> Bajamos las escaleras imitando a Gepetto, con cara pensativa y sin hablar.			
<b>Parte inicial</b>			
<p><i>¿Por qué estaba triste? Porque Pinocho, no hablaba, ni jugaba, ni era cariñoso, ni reía, ni cantaba. Pensando, se dio cuenta de que un muñeco no le hacía compañía.</i></p> <p><i>Un buen día un hada madrina se apiadó de nuestro amigo y decidió darle vida a Pinocho.</i></p> <p>1. Las Hadas Madrinas: Con un papel de periódico se hacen varitas. Se dará una varita a cada una de las cinco hadas; éstas tienen que ir corriendo y convirtiendo a los compañeros en distintos animales dándoles con la varita. Se cambiarán las hadas cuando todos sean animalitos.</p>			
<b>Parte principal</b>			
<p><i>Cuando Gepetto vio a Pinocho en movimiento se puso tan contento que empezó a dar saltos de alegría.</i></p> <p>2. Vamos a saltar como Gepetto: Se hacen tres equipos. Se colocan en hilera en una línea de fondo. Sale el primero de cada equipo, y da dos saltos seguidos dejando señalada con tiza una marca en el suelo. El segundo deberá comenzar a dar los dos saltos donde el primero lo dejó y así sucesivamente. Gana el equipo que más lejos llegue.</p>			
<p><i>Pinocho intentó saltar también y Gepetto vio que se caía, así que rápidamente se puso a enseñarle a andar, saltar...</i></p> <p>3. Andamos por las líneas del campo de juego al ritmo que marque el profesor (con botellas llenas de piedras, con una pica, un pandero, etc).</p>			
<b>Variante:</b> de puntillas, de talones, sobre tacos, saltando obstáculos, un alumno marca el ritmo, etc.			
<b>Parte final</b>			
<p><i>Pinocho aprendió a moverse, pero hace falta aprender más cosas ¿no?, ¿Dónde? ¡En el cole! Además Pinocho necesitaba amigos para jugar, así que Gepetto lo llevó al cole.</i></p> <p>4- Por grupos deben escenificar las situaciones que se producen por la mañana desde que te levantas hasta que llegas al cole.</p>			
<b>Variante:</b> distintas velocidades, distintos estados de ánimo.			

<p><b>Material:</b> Platos y cubiertos de plástico. Piezas de fruta: manzana, plátano...</p> <p><b>Lugar:</b> Pista polideportiva</p> <p><b>Objetivos:</b> Desarrollar hábitos saludables de alimentación. Conocer y utilizar relaciones espaciales con objetos y entre sí. Realizar transportes en equilibrio</p>	<p><b>Caperucita Roja. Sesión</b></p> <h1 style="font-size: 2em;">1</h1>	
<p><b>Parte previa</b></p>		
<p>Comentario del cuento. Que algún niño cuente su versión.</p>		
<p><b>Parte inicial</b></p>		
<p><i>Había una vez una niña muy bonita. Su madre le había hecho una capa roja y la muchachita la llevaba tan a menudo que todo el mundo la llamaba Caperucita Roja. Caperucita era una niña muy buena y ayudaba mucho a su madre. Cada día ponía la mesa, los vasos, los platos,...</i></p> <p>1. ¡Vamos a poner nosotros la mesa! Previamente mostramos a los alumnos como se pone la mesa para comer (objetos básicos.) Organización: se divide la clase en pequeños grupos. Cada grupo estará distribuido por la pista equidistante al centro de la misma donde se encuentra el material a colocar.</p> <p>El juego consiste en transportar los materiales y colocarlos correctamente en su mesa (rectángulo pintado en el suelo). Sólo pueden transportar uno cada vez e intentar ser más rápido que el niño travieso asignado a su mesa para evitar que terminen su trabajo.</p> <p><b>Variantes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar relaciones espaciales: tenedores a la izquierda, cuchillos a la derecha del plato, cucharilla de postre encima, servilletas debajo del plato, etc.</li> <li>- Limitando el tiempo de ejecución.</li> <li>- Variando la forma de desplazamiento.</li> </ul>		
<p><b>Parte principal</b></p>		
<p><i>Un día cortaron el agua porque había sequía. Su mamá entonces le mandó a la fuente del pueblo a por agua para el almuerzo.</i></p> <p>2. Relevos con botes de agua. Deben conseguir llenar un bote mediano (colacao, suavizante...) de agua con la ayuda de vasitos de yogur, cada equipo.</p> <p><b>Variantes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner obstáculos.</li> <li>- Cambiar la forma de llevar el vasito de yogur.</li> </ul> <p><i>Solían acabar el almuerzo con una pieza de fruta para el postre, así que antes había que lavarla.</i></p> <p>3. Relevo de la fruta. Llevar la pieza de fruta dentro disco volador hasta el bote que se llenó anteriormente de agua, lavar la fruta, llevarla de vuelta a su grupo y pasársela al compañero que hará lo mismo.</p> <p><i>Una vez lavadas, las piezas de fruta ya se podían comer.</i></p> <p>4. La comilona: Se repartirá una pieza de fruta a cada equipo, que sortearán y comerán entre sus componentes como ellos decidan.</p>		  
<p><b>Parte final</b></p>		
<p><i>Una vez acabados de comer, y después de lavarse los dientes, estaban todos tan felices que empezaron a cantar. Como a caperucita le gustaba mucho la música, fue siguiendo el ritmo con los cubiertos y platos.</i></p> <p>5. Juego de la orquesta. Todos siguen el ritmo que marca el director/a. Uno desde fuera del grupo debe tratar de adivinar quién es el director.</p>	