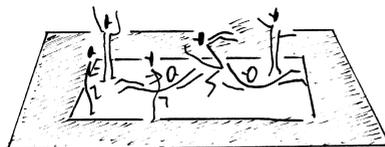


- Salta por encima del compañero que está en bolita así como al resto de niños que están en esta posición. Al acabar reemplazar al compañero que repetirá el mismo recorrido.
  - Saltar dentro y fuera de las piernas que abre y cierra el compañero sentado.
- “**Mancha pulpo**”. Todos los alumnos dentro de un espacio reducido (por ejemplo la superficie delimitada por la línea de 6,25 de básquet o del área de balonmano). Uno en el centro, es el “pulpo” que se desplaza a cuadrupedia tratando de tocar con sus tentáculos (brazos y piernas) a los demás que se alejan continuamente de él tratando de saltarle por encima. A medida que son tocados se convierten en nuevos pulpos, hasta que no quede nadie a salvo.



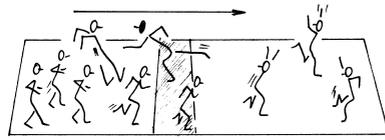
- “**El movimiento de la culebra**”. Dividimos la clase en cuatro equipos y repartimos una comba a cada grupo. Dos miembros del equipo, arrodillados o tumbados agarran la comba por cada extremo y la mueven continuamente a derecha e izquierda, sin levantarla del suelo, creando el máximo de ondulaciones que los otros miembros deberán saltar en zig-zag. El que sea tocado por la culebra pasará a dar a la comba, reemplazando al que estaba.



- “**La barca**”. Dos miembros del equipo balancean la comba mientras los demás, uno a uno, entrarán intentando dar 5 saltos consecutivos.



- **“Río de cocodrilos”**. Todos los niños colocados en el mismo extremo del gimnasio serán los “exploradores”, menos uno (o varios) que será el “cocodrilo” y estará situado dentro del río (el centro del gimnasio), que estará delimitado por cuerdas o colchonetas.



Cuando el “cocodrilo” de la señal, los “exploradores” pasarán al extremo opuesto atravesando el río. Cuando sean tocados por éste, que sólo se moverá horizontalmente, se convertirán en piedras y serán colocados a lo largo del río.

Los exploradores que no se atreven a cruzar una vez que el cocodrilo cuente hasta diez, se convertirán también en piedras.

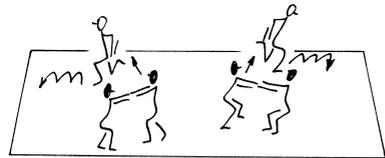
### Parte principal

- **“Cazapatos”**. Organizamos 4 equipos. Cada equipo se coloca su pañuelo o distintivo en el cuello.

Se enfrentan los equipos dos a dos:

Azules contra amarillos.

Rojos contra verdes.



Un equipo caza y el otro huye. Los que cazan van por parejas enlazados de las manos. Los que huyen lo hacen a la pata coja.

Se delimita un espacio: campo de baloncesto o similar.

A la señal, los “cazadores”, enlazados de las manos tratarán de cazar a los “patos” del equipo contrario metiéndoles entre sus brazos.

Cuando hayan cazado a todos los patos del equipo contrario, se cambian los papeles y al final el equipo que menos tiempo tarde en cazar a los patos, será el vencedor. Los patos cazados, se sientan.

Reglas:

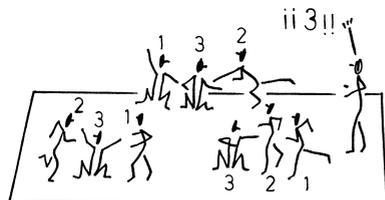
- El pato que apoye la otra pata queda automáticamente cazado.
- El pato huye siempre sobre una pata (cuando se cansa puede tocar con la mano el suelo y así cambiar de pie de apoyo).
- Los cazadores no pueden soltarse.
- Los cazadores deben abarcar con sus brazos al pato cazado.

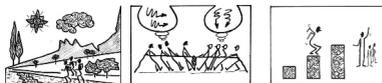
- **“Culos en el suelo”**. Organizados en tríos correr libremente por el gimnasio.

El profesor exclama un número del 1 al 3 (los grupos se numeran 1-2-3)

El que posea el número nombrado se sienta en el suelo; los compañeros le buscarán y se sentarán uno a cada lado.

Los tres del grupo no pueden ir juntos.



Unidad Didáctica: **V. Equilibrios**Sesión núm.: **1****Competencias básicas:****Objetivos**

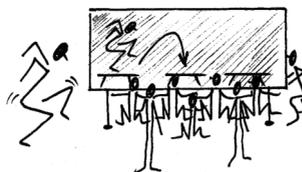
- Mantener el equilibrio sobre una base firme.

**Materiales**

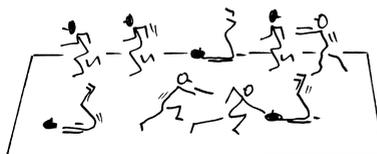
- 1 aro por alumno, dos periódicos y pañuelos.

**DESARROLLO DE LA SESIÓN****Parte inicial**

- Explicamos lo que vamos a realizar en la nueva Unidad Didáctica.



- **“La queda en alto”**. Un grupo de 5 ó 6 niños son los perseguidores. Se colocan un pañuelo al cuello para diferenciarlos. Los cazados se colocan tumbados con la espalda en el suelo y las dos piernas rectas hacia arriba.



Para ser salvados les tienen que tocar en la cabeza.

Si no quieres que te atrapen puedes decir antes “Alturitas” y colocarte en dicha posición.

Cada 1 minuto y 30 segundos se da una señal, se corta el juego y los niños que tienen los pañuelos se los entregan a otros.

Continuamos el juego con los nuevos perseguidores.

- **“Cazapatos”**. Se divide la clase en cuatro equipos. Cada uno se coloca su pañuelo o distintivo en el cuello.

Se enfrentan los equipos dos a dos: azules contra amarillos y rojos contra verdes.

Un equipo caza y el otro huye. Los que cazan van en parejas enlazados de las manos.

Los que huyen lo hacen a la pata coja.

Se delimita un espacio: campo de baloncesto o similar.

A la señal, los cazadores enlazados de las manos tratarán de cazar a los patos del equipo contrario metiéndoles entre sus brazos. Los patos cazados se sientan.

Cuando hayan cazado a todos los patos, se cambian los papeles y al final el equipo que menos tarde en cazar a todos, será el vencedor.

