

Unidad Didáctica: 1 - Desplazamientos		Sesión nº: 1
Objetivos de la sesión: trabajar los desplazamientos en el plano frontal, trabajar el compañerismo y concienciar acerca de la alimentación saludable.		
Estilo(s) de enseñanza utilizado(s): asignación de tareas y descubrimiento guiado.		Materiales e instalaciones: aros y conos para balizar espacios.
Duración: 1 hora		
DESARROLLO DE LA SESIÓN		
Tarea		Representación gráfica
<u>Parte inicial (calentamiento)</u> <ul style="list-style-type: none"> · Trabajo de movilidad articular (5 minutos). · Comecocos (6 minutos): se indica a los alumnos que deben desplazarse caminando por las líneas de la mitad de la pista. Uno de los alumnos se la queda y debe intentar pillar a sus compañeros que, a su vez, deben intentar no ser pillados. Se llevarán a cabo varias rondas, añadiendo alumnos que se la queden y finalizando con una/dos última/s ronda/s que se llevará/n a cabo corriendo en lugar de andando. 		
<u>Parte principal</u> <ul style="list-style-type: none"> · La isla se hunde (8 minutos): los alumnos se desplazarán caminando/corriendo por el terreno de juego y el profesor repartirá aros por toda la pista. Sonará música durante el tiempo en el que los niños se están desplazando por la pista. En el momento en el que deje de sonar música, todos deberán intentar colocarse dentro de un aro (que serán los únicos lugares en los que no corren el peligro de hundirse con la isla). En cada ronda, se retirará un aro, de manera que cada vez le resultará más difícil a los alumnos meterse todos dentro de los aros. Deberán encontrar la forma de conseguirlo trabajando en equipo. El grupo ganará si consigue que todos los alumnos se coloquen dentro de "x" aros. 		

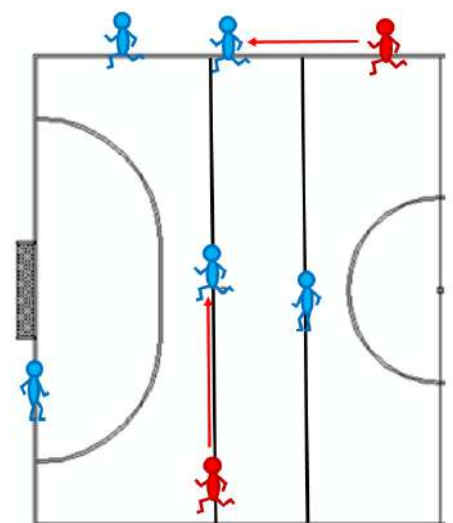
• **Caballería (6 minutos):** se colocará todo el grupo en un lado del espacio de juego. Uno de los alumnos, que es el que se la queda, se colocará en el centro del mismo. El alumno que se la queda llamará a uno de sus compañeros, que deberá cruzar al otro lado de la pista sin ser pillado. El compañero que pilla, sólo se podrá desplazar por la línea central. Si consigue alcanzar el otro lado, el alumno gritará “caballería” y el resto de alumnos deberán intentar cruzar al otro lado de la pista sin ser pillados. Si alguno es pillado, se incorporará a la línea central para intentar pillar al resto de sus compañeros.



• **La batalla de los alimentos (8 minutos):** se dividirá al grupo en dos subgrupos. Uno será el grupo de los alimentos saludables y el otro será el de los alimentos no saludables. El grupo de los alimentos no saludables, deberá intentar pillar y capturar a los alimentos saludables. Si alguno de los alimentos saludables es capturado, será llevado a la zona de vigilancia. Sus compañeros podrán salvarlo chocándole la mano, con mucho cuidado de no ser pillados. Si pasado “x” tiempo establecido por el profesor, los alimentos no saludables no consiguen capturar a todos los alimentos saludables, estos habrán ganado la partida.



• **Comecocos inverso (6 minutos):** los alumnos se desplazarán por las líneas de la pista, pero, en esta ocasión, el profesor irá indicando cómo se deben desplazar. Teniendo la posibilidad de desplazarse caminando o corriendo hacia delante o hacia atrás. Se la quedan dos de los jugadores, que deben intentar pillar a sus compañeros. En esta ocasión, la intensidad de la actividad será mayor que en el calentamiento, con menor tiempo de descanso y con un mayor dinamismo en el desarrollo del juego, pues el objetivo ya no es el calentamiento.



Parte final (vuelta a la calma)

• **Juego de la silla (6 minutos):** se colocará un número de aros en el suelo igual a una unidad inferior al número de alumnos que hay en la sesión y se dispondrán en círculo. Los alumnos deberán desplazarse hacia delante al ritmo de la música. Cuando suene la música, todos deben sentarse dentro de un aro. El que no consiga un aro, pasará a encargarse de la música o comenzará a recoger el material utilizado en la sesión.

