

SESIÓN: DESPLAZAMIENTOS
CICLO: 2º

OBJETIVOS

- Mejorar las habilidades básicas.
- Respetar las normas del juego.

MATERIALES

- Pelotas blandas.

PARTE INICIAL

- **JUEGO: "BOLITA".** Dos o tres alumnos con pelota blanda (para distintivo) deben pillar al resto de sus compañeros; cuando alguno es pillado debe ponerse en posición de bolita, de rodillas con la cabeza y sus manos recogidas. Para salvarle otro alumno debe saltarle
- Idem que el anterior pero cuando pillan en vez de colocarse en bolita, se ponen en cangrejo boca_abajo y sus compañeros, para salvarle han de saltarle.
- Idem que el anterior pero cuando son pillados se ponen en cuadrupedia y hay que pasar por debajo para salvarlos.
- Idem que el anterior, cuando son pillados irán a carretilla, con un compañero hasta un lugar fijado.
- Idem llevando a su compañero "a caballito".

PARTE PRINCIPAL

- **JUEGO: "SAFARI DE CANGUROS".** Cada niño/a con una pelota entre los pies, excepto dos o tres que se quedan y en cuadrupedia tratarán de **quitar** la pelota a los canguros que saltando huirán. Cuando un cazador **quite** la pelota de los pies de un canguro se intercambian los papeles.
- **JUEGO: "QUIEN ENGANCHAS DESENGANCHAS".** Los alumnos se organizan por parejas enganchados del brazo, excepto dos que serán perseguidor/a y perseguido. Las parejas deben estar separadas y dispersas. A la señal uno persigue a otro, que podrá liberarse cogiendo del brazo a alguien de cualquiera de las parejas. Se forma un trío en el que el del extremo contrario al enganchado se escapa porque ahora es él/ella el perseguido. Si el perseguido es chico, para salvarse debe coger el brazo de una chica y viceversa.
- **Variante:** los perseguidores son dos y van cogidos de la mano, los perseguidos serán dos y también irán cogidos de la mano.
- **JUEGO: "QUE TE ATRAPO".** Se hacen grupos de cuatro o cinco alumnos y uno de ellos se queda fuera del círculo (se agarran por las manos), dice el nombre de uno de sus compañeros e intenta atraparles; los demás intentan evitarlo, girando sin soltarse; cuando es pillado o se rompe el círculo, cambio de papeles.
- **JUEGO: "CARRERA DE REPTILES".** Mismos grupos colocados en hilera, cogidos por las caderas y con las piernas abiertas. A una señal el último de cada fila avanza por entre las piernas de sus compañeros/as hasta llegar al principio donde se pondrá de pie y avisará para que salga el siguiente. Gana el equipo que primero finaliza el recorrido todos sus miembros.

- ✓ Variante: podemos utilizar todo tipo de desplazamientos, tumbados boca_abajo, boca_arriba, en cuadrupedia, en zig_zag,...
- **JUEGO: "EL ENREDO".** Todos con los brazos arriba, nos enganchamos de las manos y vamos enredándonos a través de los compañeros. Una vez hecho esto iremos abriendo el ovillo hasta que quede en hilo. No vale soltarse.

VUELTA A LA CALMA

- Estiramientos.
- Aseo personal y vuelta al aula.