

SESIÓN: PERCIBIR LA DURACIÓN
CICLO: 3º

OBJETIVOS

- Percibir la duración de diferentes tiempos aplicadas a distintos juegos.

MATERIALES

- Aros.
- Pelotas
- Balón de baloncesto.
- CD de música.
- Escoba.

PARTE INICIAL

- Nos desplazamos con los aros por el espacio hacia los distintos puntos que va marcando el profesor: hacia la canasta, hacia una esquina, hacia la portería, hacia donde se encuentra un alumno... de diferentes formas, rodando el aro, llevándolo en la mano, por parejas...
- **“A CAZAR AL COMPAÑERO”** Dos o tres alumnos/as la ligan con un aro. Han de capturar a sus compañeros. Cuando sean dos y pillen a un tercero, este irá a por un aro, esperando a que capturen a otro compañero para pasar a su vez a pillar. El juego se acaba cuando todos han sido “cazados”.

PARTE PRINCIPAL

- **1.- JUEGO:**
- **MATERIAL:** aros, pelotas, balón de baloncesto.

Los alumnos/as forman 4 grupos: A, B, C Y D. Se enfrentan primero los equipos A y B y después los equipos C y D.

Cada niño coge un aro que será su casa. Cada uno se mete en su casa.

Las pelotas se distribuyen por el perímetro del espacio de juego.

El maestro deja caer el balón de baloncesto (desde la altura que él desee). Mientras el balón está botando, los niños salen a por las pelotas y las meten en su casa. Cada uno puede llevar a la vez todas las que quiera.

Cuando el balón deja de botar, el maestro da la señal para parar y todos deben quedarse quietos en el lugar en el que se encuentran. Aquel que en ese instante esté fuera de su casa queda eliminado y todas las pelotas que haya cogido no se contarán.

Se cuentan las pelotas que tiene cada equipo y se vuelven a repartir por toda la clase. Se repite el juego una segunda vez (el maestro puede lanzar el balón desde otra altura). Se cuentan también las pelotas. Gana el equipo que más pelotas haya reunido en los dos intentos.

Una vez hayan jugado los cuatro equipos, los dos que han ganado, disputan una final.

Los equipos que no estén jugando en un instante, participan vigilando para que los que juegan no hagan trampas.

- 2.- JUEGO: “A BARRER LA CASA”

- MATERIAL: pelotas.

Dividimos la clase en dos partes iguales, separadas por una línea.

Los niños forman dos grupos (puede servirnos la agrupación del juego anterior uniendo los grupos de dos en dos) y se coloca cada equipo en un campo.

Uno de los grupos coge pelotas de un color y el otro grupo coge el mismo número de pelotas de otro color. El maestro hace una señal y cada grupo intenta echar todas las pelotas de su campo al campo contrario. A la siguiente señal todo el mundo debe dejar de echar pelotas.

Se cuentan las pelotas que hay en cada campo. El equipo que tenga menos pelotas en su campo consigue un punto.

Se repite el juego 5 veces, con distinta duración (en progresión ascendente y descendente): 30 segundos, 1 minuto, 1,30 minutos, 30 segundos...

Gana el juego el equipo que consigue más puntos.

Se vigilará con gran atención el desarrollo del juego, de forma que:

- si un niño lanza una pelota fuera de tiempo, su equipo sumará en el recuento el balón lanzado más dos de penalización.
-

VUELTA A LA CALMA

- JUEGO.

- MATERIAL: cd de música, escoba o similar.

Se forman parejas. Las parejas bailan al ritmo de una música. Una de las parejas baila con la escoba. Mientras suena la música, las parejas pueden pasar la escoba unas a otras, (manteniéndola un tiempo prudencial).

La pareja que tiene la escoba en el instante en que para la música queda eliminada.

La música suena durante periodos de tiempo iguales.