



SOY LA ABEJITA BERTA

UNIDAD DIDÁCTICA: LA ABEJA BERTA Y EL ABUELO LI		4º PRIMARIA
SESIÓN: SOY LA ABEJITA BERTA. CUENTO MOTOR Nº 1.		Nº: 1/7
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none">• Presentar el cuento y motivar a partir de su vivencia motriz los posteriores trabajos de aula que se realizarán.• Mejorar las habilidades motrices perceptivas y coordinativas.• Propiciar el contacto corporal desinhibido y el sentimiento de grupo.• Repasar las tablas de multiplicar.	
ESPACIO: Patio del colegio o gimnasio.	TEMPORALIZACIÓN: 1 hora. OCTUBRE	
MATERIAL: Cuento para proyectar o contar. 5 Pelotas. Opcional: 5 colchonetas.		
METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado y mando directo.		

PARTE INICIAL

20´

• **Presentación y Cuentacuentos (GRAN GRUPO)**

Presentación del cuento motor que nos guiará por el proyecto de trabajo a lo largo del mes de octubre. La narración del cuento se puede realizar en el aula a través del cañón de proyección o si no se dispone de este recurso, se hará directamente en el patio o gimnasio usando como apoyo gráfico el cuento impreso.

En este último caso, los alumnos en semicírculo y el profesor de frente a ellos comienza a contar, que no a leer, el cuento. Se habrá pedido al alumnado la máxima atención pues como en todo cuento motor, los juegos que vendrán a continuación tienen que ver con él.

Terminado de contar el cuento aludimos al larguísimo viaje en avión del abuelo Li. Partió de China sobrevolando...



• **LA GRAN MURALLA CHINA**

En la época de los emperadores chinos, su inmenso imperio se veía a menudo amenazado por las invasiones de los pueblos mongoles. Para impedir su entrada en China, se construyó la mayor muralla de la Tierra, la única construcción humana que es visible desde el espacio cuando se observa nuestro planeta.

El campo de juego dividido en dos partes separadas por una línea que representa la gran muralla. Sobre ella, el emperador o emperatriz de China. El resto de jugadores, los mongoles, en la línea de fondo. Cuando el emperador grita: "Invasión", todos los mongoles corren a la línea opuesta del campo de juego atravesando la muralla sin que el emperador que la protege les toque.

Todo jugador tocado se une al emperador para defender la muralla. Los defensores deben permanecer siempre sobre ella, pudiendo desplazarse lateralmente sobre la línea pero no abandonarla.

Al grito de "invasión" se van sucediendo las oleadas de ataques, hasta que el último de los mongoles es capturado.

El avión de Li en su largo viaje desde China hizo escala en Alemania, en Frankfurt, lugar de origen de las famosas salchichas y no muy lejos de Hamburgo, la patria de las hamburguesas...

• **JUEGO DE LAS HAMBURGUESAS**

Juego de animación y contacto corporal muy divertido. Grupos de 5-6 niños. A cada uno le asignamos un papel: panecillo de abajo, panecillo de arriba, hamburguesa, tomate, pepino y queso. El profesor, que es un gran cocinero y muy comilón, va diciendo cada una de las partes (en el orden en que le apetezca) y los nombrados se tumban boca abajo sobre la bandeja (colchoneta) del equipo, uno sobre otro, hasta formar la hamburguesa completa.



Si lo consiguen hacer sin que se desmorone, el profesor pasa y se la “come”, para lo cual empuja la hamburguesa derribándola sobre su colchoneta. Varias partidas cambiando el orden de las partes de la hamburguesa para que todos sientan lo “pesada” que puede resultar una hamburguesa.

Berta escribe un poema sobre sí misma. A ver quién recuerda la palabra que falta en estos versos:

**Volé sobre un prado de flores
con más que el parchís (colores)**

• **EL JUEGO DE LOS COLORES**

En el centro del campo de juego, la colmena (puede estar representada por un círculo) con el profesor. Tocar rápidamente algo del color que nombre el profesor y volver a la colmena. No vale ropa ni las líneas del campo. La última abeja en llegar pierde una vida.

En sucesivas partidas el juego se complica nombrando más de un color seguido. Los niños tocan en el mismo orden que se nombran algún elemento de cada uno de los colores.

¿Y qué palabra falta ahora en estos versos del cuento?

**Volé sobre un prado de flores
con más colores que el parchís,
en seguida me dieron picores
y mi naricita dijo: ¡.....! (Aaa...chis)**



• **EL JUEGO DEL ESTORNUDO O LA ALERGIA MATEMÁTICA**

Antes de empezar comenta el profesor que a algunos niños las tablas de multiplicar les dan alergia, como las flores a Berta. Preguntamos a algún niño qué tabla le da más alergia. Si responde, por ejemplo, la del 7, jugamos con ella y en sucesivas partidas preguntamos a otros para cambiar de número.

Grupos de unos 5 niños en círculo se pasan la pelota en orden, con rapidez, del uno al otro por el aire. Al recibir la pelota vamos contando en voz alta desde el número 1 en adelante. Cada pase un número, pero a quien le llega un pase que corresponde a un número de la tabla del 7 (en este ejemplo) no puede decir el número sino estornudar, puesto que le da alergia.

Así en orden sucesivo los niños irán diciendo: 1, 2, 3, 4, 5, 6, achís, 8, 9, 10, 11, 12, 13, achís, 15, etc. hasta llegar a 70 (perdón a achís). Quien se equivoca y dice el número en vez de estornudar, recibe un “cariñoso” estirón de orejas de los compañeros que tiene a su lado, para que se acuerde de repasar la tabla de multiplicar.

VUELTA A LA CALMA:

10´

- Comentarios de la sesión y del cuento.

Berta se encontraba muy triste al descubrir que era alérgica a las flores. Su alergia le hacía sentir inútil porque no podría recoger polen como el resto de las abejas. El abuelo Li, al invitarle a escribir sobre ella misma le hace descubrir que sirve para muchas cosas más... Que puede hacer poesías, que es un abeja muy valiente capaz incluso de enfrentarse a los cazadores.

Como Berta **TODO--AS** tenéis cualidades, dones que os hacen muy especiales y valiosos.

- Vuelta a la clase. Aseo personal.

JUEGO DE RESERVA: LOS ANIMALES DEL BOSQUE

2 cazadores, como en el cuento, persiguen a los demás. Un bastón de papel o cualquier elemento vistoso sirve para identificarlos mejor. Cuando tocan a alguien le dicen en alto el animal en que se convierten (eres un lobo, o un jabalí o una lagartija).

El tocado debe quedarse donde está y actuar como ese animal (el lobo puede aullar, el jabalí hacer el cerdito, la lagartija contornear su cuerpo nerviosa...) hasta que algún jugador libre le salve dándole un gran abrazo.

Cambiar de vez en cuando de cazadores y permitir que conviertan en animales distintos a los del cuento para dar entrada a la creatividad.

