



LAS DOS HORMIGAS AMIGAS

UNIDAD DIDÁCTICA: LA ABEJA BERTA Y EL ABUELO LI		4º PRIMARIA
SESIÓN: LAS DOS HORMIGAS AMIGAS. CUENTO MOTOR Nº 2.		Nº: 2/7
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. NOVIEMBRE	
MATERIAL: Cuento para proyectar o contar. 1 silla o aro por niño. 1 tiza.		
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 noviembre. 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 anunciamos que a lo largo de la sesión Ami y Gas van a enseñarnos los juegos más divertidos del hormiguero...

Las hormigas son insectos rápidos y listos. Demostrad que también lo sois jugando al “círculo de las hormigas”. Un juego de cambios frenéticos y divertidos.

• **CÍRCULO DE HORMIGAS**

Las hormigas son insectos rápidos y listos. Demostrad que también lo sois jugando al “círculo de las hormigas”. Un juego de cambios frenéticos y divertidos.

Los niños se sientan en corro en sillas o aros, salvo uno de ellos y el profesor que son los que la pagan. Cada cual puede cambiar de sitio cuando quiera pero nunca al sitio que queda inmediatamente a la izquierda o a la derecha del que está en ese momento. Quien se queda sin sitio debe espabilar para encontrar pronto uno.

PARTE FUNDAMENTAL

25´

Ahora un juego de búsqueda y carreras rápidas...

• **DESBANDADA AL HORMIGUERO**

Todos los jugadores (las hormigas) dentro del hormiguero. Se sientan en el suelo con la cabeza sobre las piernas y tapando sus ojos cerrados con las manos para no ver nada.

Una hormiga sale del hormiguero y se aleja para ocultar una tiza. A su señal, todas las demás saldrán a buscarla guiados por las palabras “caliente” o “frío”, según se vayan acercando o alejando de la tiza escondida. Quien la encuentra grita “DESBANDADA” y persigue a todas las demás para marcarlas con la tiza antes de que consigan refugiarse en el hormiguero. Toda hormiga marcada pierde una vida.

En la siguiente partida esconde la tiza quien la encontró.

¿Conocéis el dicho popular: “cada oveja con su pareja”? En el hormiguero dicen: “cada hormiga con su amiga”...

- **CADA HORMIGA CON SU AMIGA**

Los jugadores en parejas. Formamos dos círculos concéntricos de igual número, colocándose para ello un jugador en el de fuera y su pareja en el de dentro justo enfrente. Los dos círculos están mirando hacia el interior.



A la señal del pito, cada círculo empieza a girar en sentido contrario. Cuando suene por segunda vez la señal, el círculo interior se queda quieto y las hormigas de fuera deben buscar rápidamente a su amiga y subirse sobre ella. Pero sin equivocaciones, cada hormiga con su amiga. Cuando suena el pito por última vez termina la partida y cada pareja que se ha juntado obtiene un punto. El profesor tocará este tercer pitido cuando ya casi todas lo hayan conseguido.

En cada nueva partida se cambian las hormigas cambian de círculo.

VUELTA A LA CALMA:

15'

Y para terminar, Gas y Ami nos presentan un divertido juego en el que conviene mover rápido el culete...

- **CARRERAS DE GUSANOS**

Formamos varios gusanos con grupos de unos 6 jugadores. Para ello se sientan en el suelo uno tras otro, con las piernas abiertas y sujetando con las manos los tobillos del compañero que tienen detrás. El último jugador lleva en sus manos 1 aro.

A la señal de inicia la carrera avanzando los gusanos con movimientos de cadera y piernas, y sin soltar los tobillos del compañero. Cuando el último jugador traspasa la línea de llegada, se levanta y corre con el aro a colocarse sentado en la cabeza del gusano. Con rapidez el aro se va pasando de uno a otro hacia atrás por encima de las cabezas. Al llegar al último se levanta y actúa como su anterior compañero. Así sucesivamente hasta que todos vuelven a estar en el mismo orden en el que empezaron la carrera.

O sea, es una carrera con dos partes. En la primera cuenta la velocidad de desplazamiento arrastrándose sobre el culete, y en la segunda además la velocidad gestual para pasarse el aro coordinadamente.

- Comentarios de la sesión y del cuento.

Dijo un sabio dicho popular, que la amistad vale un tesoro. Durante este mes vais a realizar con Ami y Gas varias tareas muy bonitas que os lo demostrarán.



- Vuelta a la clase. Aseo personal.