



LAS HIJAS DE LA REINA

UNIDAD DIDÁCTICA: LA ABEJA BERTA Y EL ABUELO LI		4º PRIMARIA
SESIÓN: LAS HIJAS DE LA REINA. CUENTO MOTOR Nº 3.		Nº: 3/7
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.	
ESPACIO: Patio del colegio.	TEMPORALIZACIÓN: 1 hora. DICIEMBRE	
MATERIAL: Cuento para proyectar o contar. 4 Pelotas de un par de colores.		
METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado y mando directo.		

PARTE INICIAL

20´

• Presentación y Cuentacuentos (GRAN GRUPO)

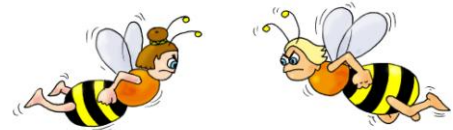
Presentación del cuento motor que nos guiará por el proyecto de trabajo a lo largo del mes de diciembre. La narración del cuento se puede realizar en el aula usando el cañón de proyección o si no se dispone de este recurso, se hará directamente en el patio o gimnasio usando como apoyo gráfico el cuento 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 motriz, los juegos que vendrán a continuación tienen que ver con el cuento.

Terminado de contar el cuento les anunciamos que hoy van a jugar con cada uno de los protagonistas del cuento. Y empezamos con...

• LAS HIJAS DE LA REINA

La clase dividida en dos grupos. Una persona de cada bando hace de hija de la reina y lleva una pelota de un color diferente para no confundirlas. En el bando atacante, la hija de la reina persigue a su hermana, que lleva la otra pelota, intentando darle con ella. Ambos personajes pueden pasar la pelota a otras abejas de su bando para que les den el relevo haciendo el juego más dinámico. Es decir, quien lleva la pelota se convierte en la "hija de la reina".



Cuando el equipo que ataca toca a la hija de la reina del otro bando, pasan a ser las perseguidas y viceversa. Si en algún pase la pelota cae al suelo, la puede recoger cualquier abeja del mismo equipo convirtiéndose en la hija de la reina.

PARTE FUNDAMENTAL

30´

Ahora tendréis que demostrar que habéis estado muy atentos al cuento porque la anciana y sabia abeja os propone el juego de...

• VERDAD O MENTIRA

Podemos jugar en el campo de baloncesto. Todos en parejas. Uno a cada lado de la línea central frente a su compañero a una distancia de unos 2 metros. El profesor, en el papel de la abeja sabia se coloca en un extremo de la línea. Quienes están a la izquierda de la línea serán el equipo de la verdad y los de la derecha el de la mentira. Es decir, el compañero de la pareja pertenece al otro equipo.



Si la frase que dice la abeja sabia es cierta, el equipo de la verdad persigue al otro hasta la línea de fondo del campo. Si la frase es falsa, el equipo de la mentira persigue al de la verdad. Es obligado correr en línea recta para evitar colisiones. En cada una de las 10 partidas gana un punto quien consiga tocar al otro antes de llegar a la línea de fondo, o bien quien consiga escapar. Las frases de la abeja sabia son:

1. La colmena de la reina estaba en un pueblo (mentira)
2. En su herencia, la reina dividió el reino en dos partes iguales (verdad)
3. Las hijas de la reina estaban muy contentas con la herencia (mentira)
4. Yo, la anciana y sabia abeja vivía cerca de la reina (mentira)
5. Al enterarme de lo sucedido pedí ayuda a una mariquita (verdad)
6. Las mariquitas no pueden volar (mentira)
7. La mariquita voló por encima de las montañas (verdad)
8. Aunque el viento era helador la mariquita no dejó de avanzar (verdad)
9. Cuando la mariquita llegó al reino, la guerra ya había empezado (mentira)
10. Gracias a mí y a la mariquita, ambos ejércitos ganaron la batalla (verdad)

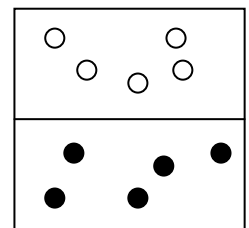
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Además de las hijas de la reina y de la abeja sabia, la mariquita también es la gran protagonista de este cuento. Juguemos con ella...

• **ATRAVESAR LAS MONTAÑAS**



Dos equipos de unos 5 ó 6 jugadores se enfrentarán entre sí. Dos zonas de juego simultáneas para que juegue toda la clase. Cada equipo tiene una pelota (roja si es posible), que representa la mariquita. El objetivo del juego es atravesar la línea de fondo del equipo contrario cuyos jugadores representan las montañas que se oponen a su viaje. Cada jugada de ataque debe realizarse en 10 segundos, lanzando ambos bandos su pelota. Si la altura del lanzamiento rebasa la cabeza de los jugadores no será válido.



VUELTA A LA CALMA:

10'

Y para terminar juguemos con...

• **LA REINA DE LA COLMENA**



Todas las abejas en corro de pie. En el centro de la colmena una abeja se la queda. Sin que ésta pueda ver de quién se trata, el grupo decide quién será la reina. Al igual que en el juego del director de orquesta, la abeja reina debe dirigir a su colmena que irá imitando todas las muecas, aspavientos, gestos graciosos y ruiditos que se le ocurran. Si la abeja

del centro adivina quién es la reina gana la partida y cambian los papeles. Tendrá dos intentos para adivinarlo.

Advertiremos al grupo que imiten a la reina pero disimulando mucho, mirando a todos lados para que la del centro no la descubra.

- Comentarios de la sesión y del cuento.

En el cuento la actitud egoísta de las hijas de la reina estuvo a punto de provocar una guerra. En los juegos las actitudes egoístas pueden provocar enfados o peleas que no debemos nunca permitir. Recordad que jugamos para divertirnos, y que lo más importante del juego son las PERSONAS. Lo demás está en segundo plano.

- Vuelta a la clase. Aseo personal.