



# LOS JARRONES MARAVILLOSOS

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b> LA ABEJA BERTA Y EL ABUELO LI		<b>4º PRIMARIA</b>
<b>SESIÓN:</b> LOS JARRONES MARAVILLOSOS CUENTO MOTOR Nº 6		<b>Nº: 6/7</b>
<b>OBJETIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentar el cuento y motivar a partir de su vivencia motriz los posteriores trabajos de aula que se realizarán.</li><li>• Mejorar las habilidades motrices perceptivas y coordinativas.</li><li>• Orientarse correctamente con la ayuda del plano para esconder o encontrar unas balizas. Interpretar la leyenda del plano.</li></ul>	
<b>ESPACIO:</b> Patio del colegio y gimnasio.	<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 1 hora. ABRIL	
<b>MATERIAL:</b> Cuento para proyectar o contar. Planos, balizas, lápices.		
<b>METODOLOGÍA:</b> Descubrimiento guiado y mando directo.		

## PARTE INICIAL

10´

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

Presentación del cuento motor que nos guiará por el proyecto de trabajo a lo largo del mes de abril. 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 el cuento.

## PARTE FUNDAMENTAL

40´

**El príncipe envió a sus mensajeros por toda Asia en busca de los maravillosos jarrones que tanto quería poseer. Ahora vosotros vais a ir en busca de esos jarrones...**

### ■ **JUEGO: EN BUSCA DE LOS SEIS JARRONES**

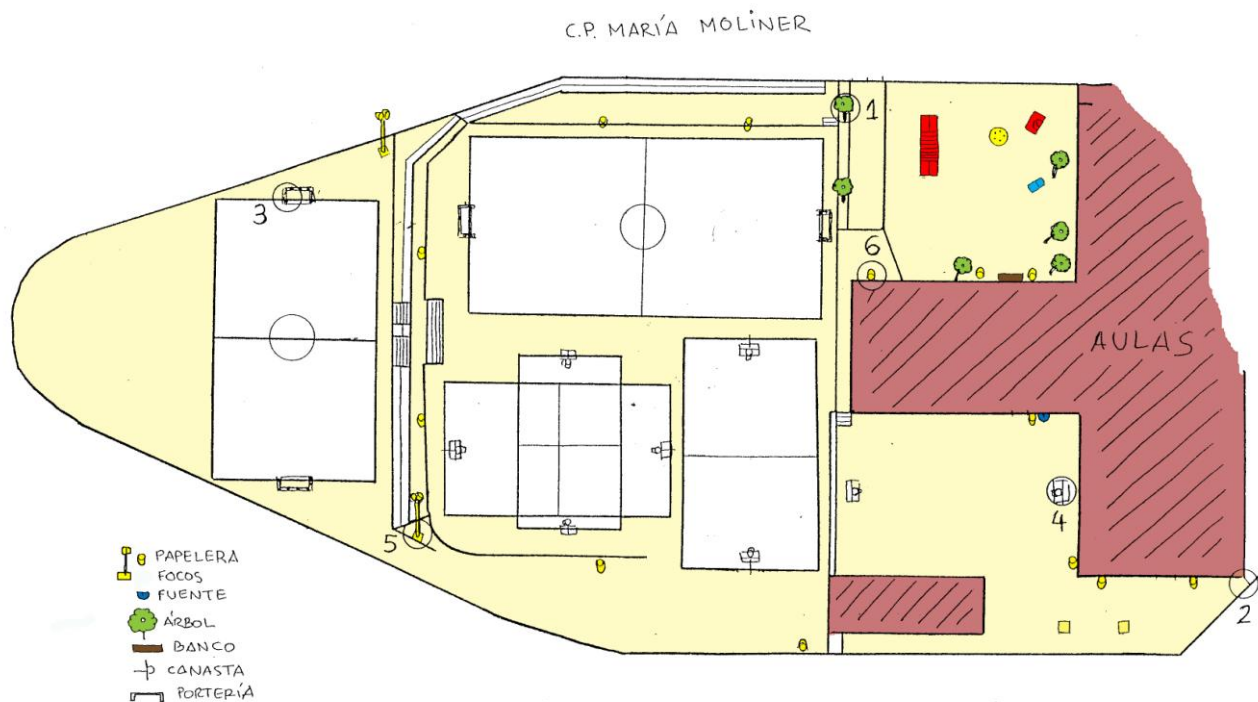
Grupos de 4 niños emparejados. Mientras una de las parejas espera en una zona desde donde no se vea el terreno de juego, la otra, con un plano del patio y un lápiz sale a esconder por el patio las seis tarjetas (las balizas) que representan a los seis jarrones. En cada baliza aparece la imagen del jarrón del equipo. Cada equipo de 4 cuenta con un tipo de jarrón distinto para evitar confusiones en la búsqueda con otros equipos.

Al colocarlas señalan sobre el plano con un círculo su posición exacta tal y como conocen por los juegos de orientación trabajados, y vuelven a dar el relevo a la otra pareja entregando el plano y el lápiz. Ahora les toca a ellos buscar las balizas marcadas y esconderlas después en una nueva posición repitiendo el proceso.

Hacer notar que el objetivo del juego no es en absoluto ganar a nadie sino divertirse practicando la orientación



deportiva colaborando entre los participantes para poder desarrollar el juego.



Mientras la pareja está colocando las balizas, preparamos algunas actividades para los que esperan en función del espacio disponible. Por ejemplo:

### ■ JUEGO: EL PUENTE DE LAS ALTURAS

Varios bancos suecos alineados. Los niños encima del “puente”. El objetivo ahora es colocarse por orden de altura pero sin que nadie se baje o se caiga de los bancos. Es necesario ayudarse entre sí para conseguirlo. Sólo cooperando lo conseguiréis.

*¿Cómo habéis conseguido que no se cayeran los compañeros cuando se cruzaban con vosotros?*

### ■ JUEGO: BOLOS EMPATE

Equipos de 4 jugadores. Jugamos dos equipos juntos como en el juego tradicional pero no a ganarle al otro, sino a empatar con él para ganar todos. Después de que hayan lanzado todos los jugadores de cada equipo, el tanteo debe coincidir para ganar la partida. Según evoluciona el juego hay que permanecer muy atento a los resultados porque quizá interese afinar mucho la puntería o fallar, depende de lo que se precise para empatar, y así ganar todos. Cada equipo con un juego de 6 bolos, tiran alternativamente.

### VUELTA A LA CALMA:

10'

Comentarios sobre la sesión.

- Vuelta a la clase. Aseo personal.

**A continuación se incluyen las balizas para los 6 equipos en juego**

