



LA ESCARABAJO MARIQUITA

UNIDAD DIDÁCTICA: LA ABEJA BERTA Y EL ABUELO LI		4º PRIMARIA
SESIÓN: LA ESCARABAJO MARIQUITA CUENTO MOTOR Nº 7		Nº: 7/7
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.• Ponerse en la piel del otro a través de una visualización guiada.	
ESPACIO: Patio del colegio y gimnasio.	TEMPORALIZACIÓN: 1 hora. MAYO	
MATERIAL: Cuento para proyectar o contar. 6 aros medianos, hojas de papel usadas. 1 pelota de goma roja. Pañuelos.		
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 mayo. 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.

Los escarabajos son los verdaderos protagonistas de este cuento y de este juego que vamos a hacer a continuación...

• ESCARABAJOS AL NIDO

Grupos de 4 persona. La que hace de "nido" sujetará verticalmente un aro mediano sobre su cabeza. El resto, llevará cada uno una pelota de papel que representa el escarabajo. El objetivo es conseguir pasar los escarabajos por el interior del aro mediante lanzamientos, el mayor número de veces posible. Por supuesto, el nido corre que se las pela de un lado a otro para ponérselo difícil al resto. El grupo decide cuando cambian de papeles para que todos lleven el aro.



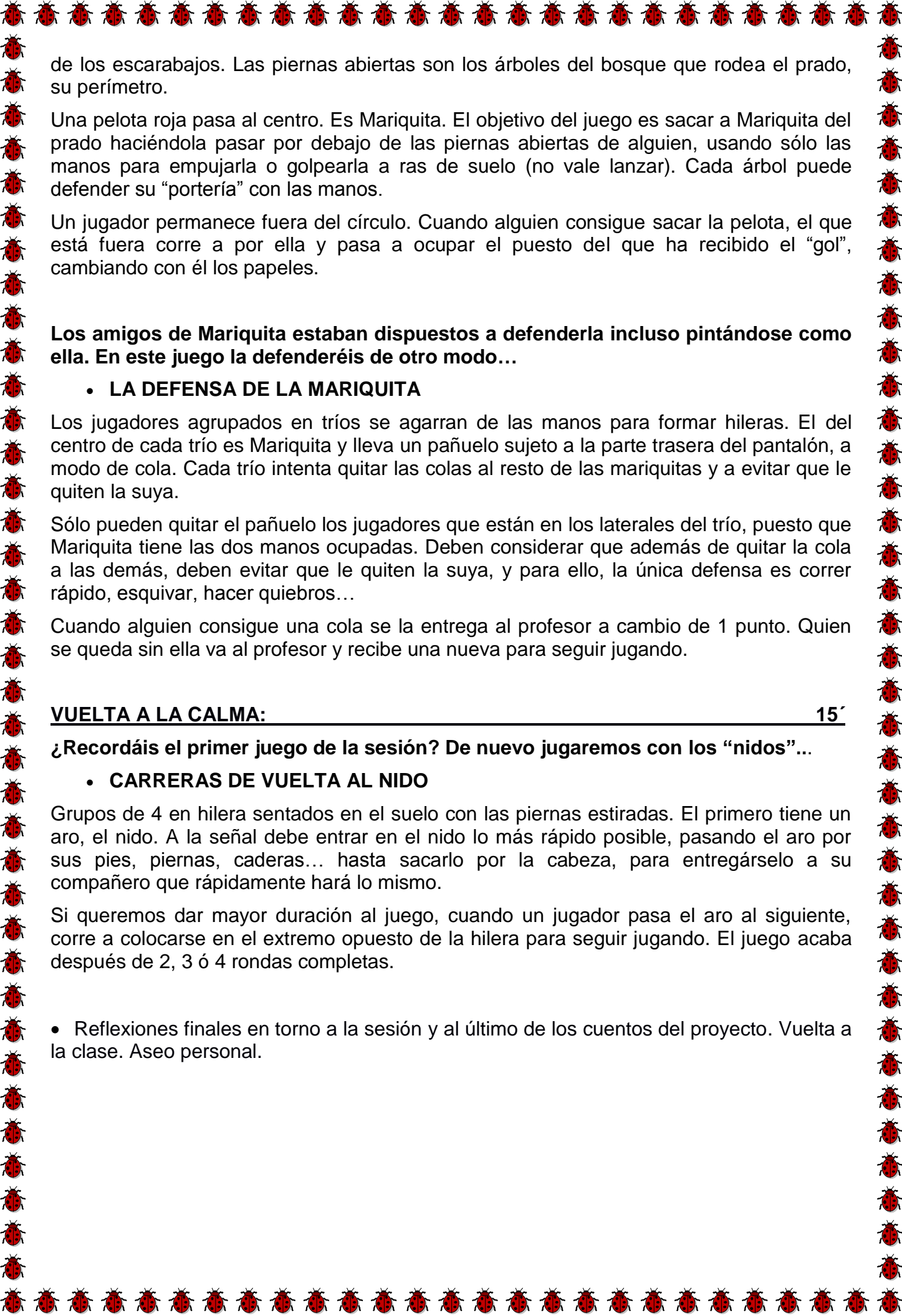
PARTE FUNDAMENTAL

25´

Muchos escarabajos se burlaban de Mariquita por ser distinta a ellos, no la querían en su grupo, querían que se fuera del prado...

• SACAR DEL PRADO

Todos en círculo formando un gran corro con las piernas bien abiertas de forma que nos mantengamos en contacto por los pies. El interior del corro, el círculo representa el prado



de los escarabajos. Las piernas abiertas son los árboles del bosque que rodea el prado, su perímetro.

Una pelota roja pasa al centro. Es Mariquita. El objetivo del juego es sacar a Mariquita del prado haciéndola pasar por debajo de las piernas abiertas de alguien, usando sólo las manos para empujarla o golpearla a ras de suelo (no vale lanzar). Cada árbol puede defender su “portería” con las manos.

Un jugador permanece fuera del círculo. Cuando alguien consigue sacar la pelota, el que está fuera corre a por ella y pasa a ocupar el puesto del que ha recibido el “gol”, cambiando con él los papeles.

Los amigos de Mariquita estaban dispuestos a defenderla incluso pintándose como ella. En este juego la defenderéis de otro modo...

- **LA DEFENSA DE LA MARIQUITA**

Los jugadores agrupados en tríos se agarran de las manos para formar hileras. El del centro de cada trío es Mariquita y lleva un pañuelo sujeto a la parte trasera del pantalón, a modo de cola. Cada trío intenta quitar las colas al resto de las mariquitas y a evitar que le quiten la suya.

Sólo pueden quitar el pañuelo los jugadores que están en los laterales del trío, puesto que Mariquita tiene las dos manos ocupadas. Deben considerar que además de quitar la cola a las demás, deben evitar que le quiten la suya, y para ello, la única defensa es correr rápido, esquivar, hacer quiebros...

Cuando alguien consigue una cola se la entrega al profesor a cambio de 1 punto. Quien se queda sin ella va al profesor y recibe una nueva para seguir jugando.

VUELTA A LA CALMA:

15'

¿Recordáis el primer juego de la sesión? De nuevo jugaremos con los “nidos”...

- **CARRERAS DE VUELTA AL NIDO**

Grupos de 4 en hilera sentados en el suelo con las piernas estiradas. El primero tiene un aro, el nido. A la señal debe entrar en el nido lo más rápido posible, pasando el aro por sus pies, piernas, caderas... hasta sacarlo por la cabeza, para entregárselo a su compañero que rápidamente hará lo mismo.

Si queremos dar mayor duración al juego, cuando un jugador pasa el aro al siguiente, corre a colocarse en el extremo opuesto de la hilera para seguir jugando. El juego acaba después de 2, 3 ó 4 rondas completas.

- Reflexiones finales en torno a la sesión y al último de los cuentos del proyecto. Vuelta a la clase. Aseo personal.