

EL CIRCO

1.- OBJETIVOS:

- Conocer y valorar las posibilidades expresivas de nuestro cuerpo (manos, cara, piernas, etc) y del movimiento rítmico.
- Interpretar gestos y expresiones de los demás.
- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo (gesto y movimiento) para imitar o escenificar.
- Experimentar las calidades del movimiento corporal.

2.- CONTENIDOS:

- CONCEPTOS:

- El cuerpo como instrumento de expresión y comunicación.
- Recursos expresivos del cuerpo: el gesto y el movimiento (mímica, danza y dramatización).
- Las calidades del movimiento.

- PROCEDIMIENTOS:

- Trabajos de expresión, de sensaciones, sentimientos y estados de ánimo.
- Actividades de calidades del movimiento (pesado/ligero, fuerte/suave, rápido/lento etc).
- Juegos de improvisación de movimientos expresivos de forma individual y en grupos.

- ACTITUDES:

- Expresividad y sensibilidad.
- Imaginación y creatividad.
- Coeducación.

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Expresa con el gesto sensaciones, sentimientos, situaciones y estados de ánimo.
- Representa objetos y personajes, utilizando el gesto y el movimiento en situaciones de juego.
- Se integra con sus compañeros de forma natural y espontánea, en juegos de dramatización u mímica.
- Colabora con los compañeros de su equipo.

UNIDAD DIDÁCTICA: EL CIRCO**SESIÓN N° 1****OBJETIVOS:**

- Conocer y valorar las posibilidades de expresión de su cuerpo.
- Desinhibirse a nivel corporal en el grupo.

MATERIALES: Radiocasete

CALENTAMIENTO

1.- Calentamiento estático y dinámico alrededor de la pista.

2.- “ La araña “.

Juego de pilla pilla en la que se la quedan varios alumnos que son arañas. Éstos van en cuadrupedia. Cuando pillen a alguno, pasan a ser arañas y también se desplazarán en cuadrupedia.

PARTE PRINCIPAL

Todas las actividades irán acompañadas de música:

1.- “ Technotronic “.

Cuando haya silencios deben interpretar que abren y cierran puertas y ventanas y se asoman.

2.- “ West side store “.

Se mueven al ritmo de la música y cuando pare adoptamos posturas en equilibrio.

3.- “ Sonrisas y lágrimas “.

Hacer equilibrios en grupos de tres. A la señal del maestro, cambio.

4.- “ My fair lady “.

Todos en círculo, pelota entre compañeros y el que pasa dice su nombre. La actividad continúa con 2 o 3 pelotas. Después imaginariamente sin balón.

5.- Sin música

Imaginamos que estamos jugando al voleibol. El que pasa dice el nombre a quién va dirigida.

La pelota es muy pesada, muy ligera, muy grande, muy pequeña, a ras de suelo,...

6.- “ Cabaret “.

Por parejas, uno de ellos debe motivar el acercamiento del otro hacia él ya que es un imán. Los movimientos son muy lentos.

7.- “ Cantando bajo la lluvia “.

Dos grupos, unos son imán y otro virutas de hierro. Cada vez que se acerca el imán las virutas se mueven aunque éstas son más fuertes y repelen el imán.

8.- “ I love París “.

Por parejas, uno tiene que ir modelando al compañero hasta formar una escultura.

9.- “ Old man river “.

Por parejas, formar figuras simétricas o asimétricas.

VUELTA A LA CALMA

1.- “ Memory “.

Relajación con la música de fondo.

UNIDAD DIDÁCTICA: EL CIRCO

SESIÓN N° 2

OBJETIVOS:

- Interpretar gestos y expresiones comunes.

MATERIALES: Bolsas, fichas con nombres de sentimientos, cosas, animales y nombres adjetivados, una cuerda

CALENTAMIENTO

1.- Calentamiento estático y dinámico alrededor de la pista. En este calentamiento introduciremos acciones como llorar, reír, animales, etc

PARTE PRINCIPAL

1.- Formar grupos de 4. Meter en una bolsa las tarjetas escritas de animales, cosas o sentimientos. El maestro será el que tenga siempre las bolsas (3).

Uno de cada grupo saca una tarjeta de la bolsa y lo representa a su grupo. El compañero que antes lo adivine será el siguiente. Así sucesivamente.

Variantes: todos juntos y se representa por parejas.

2.- Igual al anterior pero se representan nombres adjetivados.

3.- “ El circo “.

Los alumnos se colocan en círculo y el maestro será el domador.

Previamente se habla sobre los animales del circo y sus características. Al final el maestro da con el látigo y dice el nombre de un animal. Los alumnos que sean ese animal saldrán a representarlo imitando sus actitudes, movimientos y ruidos

VUELTA A LA CALMA

Las actividades de hoy son muy livianas y no necesita esta sesión de vuelta a la calma

OBJETIVOS:

- Improvisar y crear personajes
- Realizar dramatizaciones sencillas en grupos

MATERIALES: Fichas de comida y platos de plástico

CALENTAMIENTO

1.- Calentamiento estático y dinámico alrededor de la pista. En este calentamiento introduciremos acciones como llorar, reír, animales, etc

PARTE PRINCIPAL

1.- “ Personajes “.

Imitamos diferentes personajes como: tarzán, miss universo, rambo, Julio Iglesias, Michael Jordan, Arancha Sánchez Vicario, Chiquito de la Calzada, Ronaldinho, un payaso de la tele, Los Lunnis.

2.- “ Autopintado “.

Vamos a imaginar que tenemos botes de pintura y vamos a pintarnos enteros. Metemos la brocha, removemos la pintura, con cuidado de no manchar el suelo, nos pintamos enteros. Luego perfilamos la silueta de un compañero y tenemos que juntarnos para llenar de pintura a los demás. Al final nos metemos en una ducha y nos quitamos la pintura.

3.- “ El banquete “.

Los alumnos sentados como en una mesa de banquete. Delante de ellos platos con etiquetas de diferentes comidas. Deben expresar la sensación que les produce esas comidas. Deben rotar para probar de todo.

4.- “ Acciones diarias “.

Por parejas deben representa acciones diarias como: ir al colegio, la tarde en casa, mover caja pesada, coger el autobús, ir al supermercado, ducharse, salir de paseo.

VUELTA A LA CALMA

1.- “ Mímica grupal “.

En círculo y el profesor en medio. Éste hace un movimiento y da una palmada. Los demás lo repiten hasta dar una vuelta completa.