

**BLOQUE:** Todos  
**UNIDAD:** El Reencuentro  
**SESION:** 06

1<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**  
1º y 2º :**NIVEL**

**MATERIAL:** aros.

**ORG. ALUMNOS:** parejas y gran grupo.

**OBJETIVOS:**

1. Comprobar la evolución de la lateralidad.
2. Recordar juegos del curso pasado.
3. Favorecer un clima positivo desde el comienzo del curso y el sentido de grupo.
4. Desarrollar la creatividad y la espontaneidad.

**TEC. ENSEÑANZA:** Resolución de Problemas.



**ANIMACIÓN**

1. **Pillar por Parejas.** Juego de Persecución. Por parejas agarrados de la mano. Una pareja se la queda, y tiene que pillar a otra pareja. Cuando lo logre, se la quedará la pareja que ha sido pillada. No vale devolver.

**PARTE PRINCIPAL**

1. **Evolución de la Lateralidad.** A través de las siguientes pruebas, comprobamos en nuestros alumnos la dominancia lateral en manos, pies, ojos y oídos.

<b>MANO</b>	<b>PIE</b>	<b>OJO</b>	<b>OIDO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Comer con una cuchara.</li><li>- Cepillarse los dientes.</li><li>- Peinarse.</li><li>- Repartir cartas.</li><li>- Lanzar una pelota</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saltar a la pata coja.</li><li>- Mantener equilibrio sobre una pierna.</li><li>- Dar un pisotón.</li><li>- Chutar una pelota.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mirar a través de un tubo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Hablar con un teléfono de juguete.</li></ul>

2. **Policías y Ladrones.** Un grupo de 2 o 3 alumnos con aro son los "policías". Los demás son los "ladrones". A la señal los policías intentan atrapar a los ladrones con los aros. Los ladrones atrapados son conducidos a la cárcel.

VAR: vale salvar.



**VUELTA A LA CALMA**

**La Orquesta.** Toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.