

MATERIAL: aros y pelotas.

ORG. ALUMNOS: gran grupo, individual y parejas.

OBJETIVOS:

1. Afirmar la lateralidad.
2. Desarrollar las aptitudes de lateralidad y esquema corporal.
3. Mejorar la dominancia lateral.

TEC. ENSEÑANZA: Asig directa y Res de Problemas.

1

ANIMACIÓN



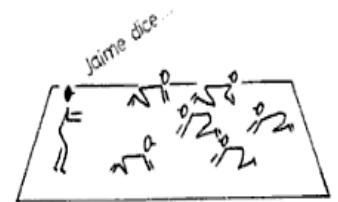
1. Pillar por Parejas. Por parejas agarrados **mano derecha con mano derecha**. Una pareja se la queda, y tiene que pillar a otra pareja. Cuando lo logre, se la quedará la pareja que ha sido pillada. No vale devolver.

VAR: cogidos **mano izquierda con mano izquierda**.

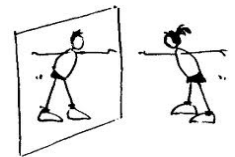
PARTE PRINCIPAL

1. Jaime dice... Todos dispersos por la sala con la vista puesta en el profesor y atentos a sus órdenes que sólo serán obedecidas si van precedidas de la frase "Jaime dice..." El profesor comienza lentamente dando las órdenes para dar confianza a los alumnos más despistados:

- Jaime dice que levantéis la mano derecha.
- Jaime dice que bajéis la mano derecha.
- Jaime dice que os sentéis.
- Jaime dice que levantéis la mano izquierda.
- Bajarla... los que obedezcan pagan prenda
- Jaime dice que bajéis la mano izquierda.
- Jaime dice que andéis a cuatro patas.
- Jaime dice que andéis a zancadas.
- Jaime dice que os piséis las zapatillas.
- Jaime dice que saltéis como ranas.
- Pararos...
- Jaime dice que os paréis.



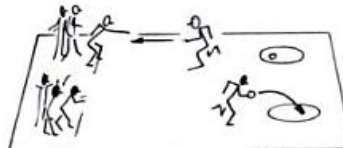
2. El Espejo. Por parejas, reproducir el movimiento que haga el compañero.



3. El Espejo al Revés. Por parejas, hacer algo diferente a lo que el compañero haga.

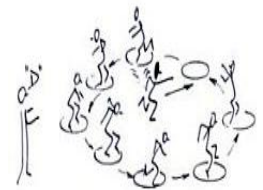
4. Relevos. Por parejas hacer relevos:

- Botando una pelota y dejarla dentro del aro.
- Ídem, conduciendo la pelota con el pie.



5. Las Olas. Todos los alumnos en círculo y dentro de un aro. Uno se coloca en el centro, sin aro. El profesor, desde fuera dice:

- Olas a la "derecha", y todos pasan al aro de la derecha.
- Olas a la "izquierda", y todos pasan al aro de la izquierda.
- "Tempestad", todos cambian de aro, aprovechando el del centro para coger un aro.



6. Frente a Frente. Disponemos aros formando un círculo y un aro en el medio. Dos niños en cada aro, excepto en el centro, que solo habrá uno. El director del juego situado en el aro central irá nombrando partes del cuerpo. Los demás deberán tocar la parte nombrada con la suya (mano con mano, hombro con hombro...) y diferenciando si la parte es derecha o izquierda. Cuando se exclame algo que no sea una parte del cuerpo, todos cambiaran de aro y de pareja. El del medio, aprovechará para colocarse dentro de un aro de los del círculo.



1

VUELTA A LA CALMA



1. El Aposento. Todos sentados en círculo en una silla. Se coloca una silla de más libre. El que la tenga a su derecha comienza diciendo "el sitio de mi derecha está libre, quiero que se siente... Pepito" El nombrado se sienta en la silla libre y continua el juego el que ahora tiene la silla libre a su derecha.

VAR: pedir al que va a ocupar la silla libre, que venga realizando algo.