

MATERIAL: pelotas de foam y tizas.

ORG. ALUMNOS: individual, grupos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Repasar contenidos de sesiones anteriores.
2. Afirmar la lateralidad de las extremidades superiores.
3. Desarrollar las aptitudes de lateralidad y esquema corporal

TEC. ENSEÑANZA: Asig directa y Res de Problemas.

1



ANIMACIÓN

1. **Tuli-Pan.** Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser pillados, dicen “TULI”, quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo “PAN”.

VAR: Golpear con las manos.

Posición de puente.

Sentados/as.

PARTE PRINCIPAL

1. **Pies Quietos.** Uno de los jugadores, a suertes, se la queda. Se coloca en el centro y tira la pelota en alto nombrando a un jugador. Éste la recoge lo más rápido que pueda y los demás se escapan. Cuando la coge grita: ¡Pies quietos!, y los demás se quedan parados en su sitio.

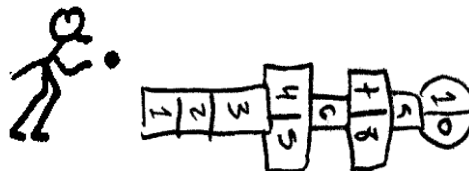


El jugador que tiene la pelota da tres altos hacia uno de los jugadores y le lanza la pelota. Si le da pierde una vida y si no, la vida la pierde él. Todos parten con cuatro vidas: Herido, Herido Grave, En Coma y Muerto. El juego continúa hasta que quede uno solo.

2. **El Tejo.** Por grupos dibujar el campo de juego y jugar con las siguientes reglas:

No pisar la ralla.

- No dar pasitos
- No tocar ralla con la piedra.
- No apoyar las manos.
- Si lo hago bien, sigo.



3. **Las Vidas.** Dos se la quedan en los extremos del campo. El resto de compañeros en el medio. Los de las puntas, con una pelota y de forma alternativa, intentan dar a los del medio lanzándoles la pelota con la mano. Al que dan lo eliminan. Si alguien coge la pelota en el aire, tiene “una vida” que se la puede guardar o para salvar a un compañero eliminado.

4. **Pelota Sentada.** Juegan todos contra todos. Se sueltan unos balones por el campo previamente marcado, no demasiado amplio, los que consiguen el balón deben intentar golpear con el mismo a los otros jugadores lanzándoselo, si lo golpean con el balón, el golpeado deberá sentarse. Cualquier otro jugador puede hacerse con la posesión del balón y continuar con el juego. Los jugadores tocados (que se encontrarán sentados) pueden volver a la vida recogiendo uno de los balones que pasen por sus alrededores. No está permitido pasarse el balón, salvo entre los que están sentados.



1



VUELTA A LA CALMA

1. **La Piedra Mágica.** Por parejas de frente. Uno esconde en una mano la piedra. El otro intenta adivinar en que mano está nombrando primero en que mano cree que está (derecha o izquierda).