

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Lateralidad

SESION: 01

1^{er} ciclo :**CICLO**

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: aros, pelotas y ladrillos.

ORG. ALUMNOS: gran grupo, individual y tríos.

OBJETIVOS:

1. Afirmar la lateralidad de las extremidades superiores.
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. **Palomas y Gavilanes.** Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.
2. Repartir una pelota por alumno y que hagan lo que quieran, pero solo con la MANO.

PARTE PRINCIPAL

1. Con una pelota, soy capaz de:

- botar la pelota con la mano. Primero varias veces con la mano dominante. Posteriormente con otra. ¿Con cuál se os da mejor?
- lanzar la pelota hacia arriba de diferentes formas y cogerla. Primero varias veces con la mano dominante. Posteriormente con otra. ¿Con cuál se os da mejor?
- lanzar la pelota contra un ladrillo para derribarlo. Primero varias veces con la mano dominante. Posteriormente con otra. ¿Con cuál se os da mejor?
- lanzar la pelota para que bote dentro de un aro situado a 5 metros. Primero varias veces con la mano dominante. Posteriormente con otra. ¿Con cuál se os da mejor?



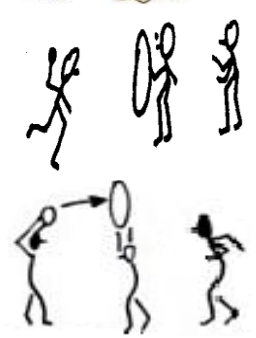
2. Pato Mareao. Por tríos, dos se pasan el balón con las manos. El otro compañero, intentará hacerse con el balón, intercambiando su posición con el que la ha perdido.

VAR: uno tiene el balón botándolo. Los otros dos, intentarán robarla para ser (el que la ha robado) el que tenga ahora el balón.



3. Por tríos, con una pelota, soy capaz de:

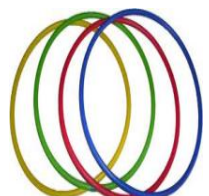
- un compañero colocado en el centro sujetando un aro. Hay que pasar la pelota por el aro con una y otra mano; el compañero que está en el centro cambiará la posición del aro.
- colocados en triangulo, con aros entre medias en el suelo. Pasarse la pelota entre ellos, botando dentro del aro que tienen entre medias.
- jugar a los bolos con ladrillos.
- colocar aros en el suelo a cierta distancia. Lanzar cada uno su pelota para acertar dentro de los aros. Dar distintos valores a los aros, para ver quien suma más puntos.



4. 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.

1

VUELTA A LA CALMA



1. **Rodar aros.** Cada alumno con su aro, lo lanza para que ruede lo más lejos posible. VAR: Lanzarlo y que vuelva rodando hacia nosotros.