

BLOQUE: Cuerpo y Movimiento

UNIDAD: Lateralidad

SESION: 05

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

1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: cuerdas y pelotas de foam.

ORG. ALUMNOS: gran grupo y parejas.

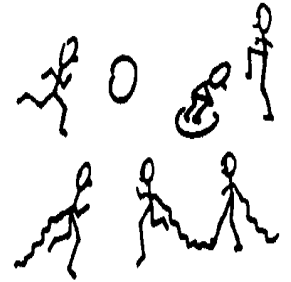
OBJETIVOS:

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.

ANIMACIÓN

1. **Casa Cuerda.** Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (circulo hecho con la cuerda en el suelo).
2. **Pisar la Cuerda.** Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando por el suelo siempre.

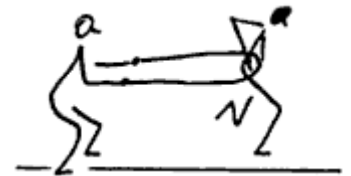


PARTE PRINCIPAL

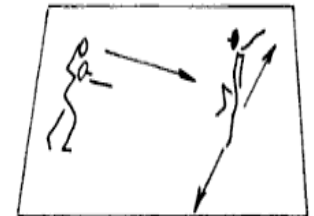
1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante.
VAR: a la pata coja.



2. **El Burrito Ciego.** Por parejas con una cuerda. Uno hace de “Burrito Ciego” con los ojos cerrados. El otro le dirige con la cuerda con ordenes: “a la derecha”, “a la izquierda”, “alto”. Al rato, cambio de rol.



3. **Tiro al Mono.** Separados unos 5 metros, lanzar a dar al compañero, este para evitar ser golpeado puede moverse a derecha e izquierda.



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.

5. **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. **Pares y Nones.** Dos jugadores sacan a una señal los dedos de la mano que quieran. Previamente habrán elegido si la cifra que va a salir entre los dos va a ser par o impar diciendo pares o nones. El que gana comienza a elegir equipo. Se juega durante todo el año.