

**MATERIAL:** aros, pelotas y sillas.

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

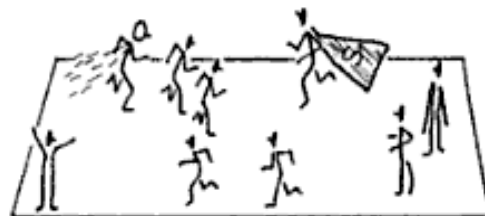
**OBJETIVOS:**

1. Mejorar las aptitudes perceptivo-motrices de lateralidad y direccionalidad.
2. Situar un objeto con relación a nuestro cuerpo.
3. Mejorar la dominancia lateral.

**TEC. ENSEÑANZA:** Asig directa y Res de Problemas.

**ANIMACIÓN**

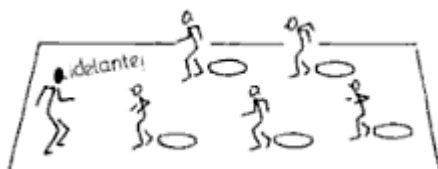
1. **Supermán y El Viento.** Se designa al “Viento” que pesca y a “Supermán” que salva. Todos corren por la pista. Cuando el “Viento” toca a alguien, éste cae derrumbado al suelo hasta que llegue “Supermán” y les salve tocándolos. El “Viento” puede pillar a todos menos a “Supermán”.



**PARTE PRINCIPAL**

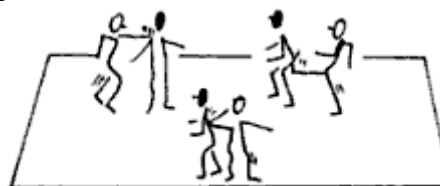
1. **Ubícate.** Cada alumno con un aro, se coloca en función de cómo se le indique:

- delante/detrás.
- derecha/izquierda.
- dentro/fuera.
- encima/debajo.

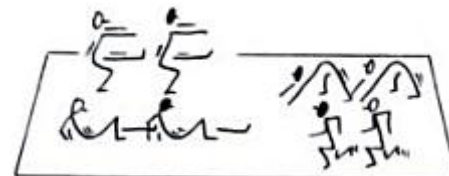


2. **El Pelmazo.** Por parejas, uno camina por la pista. Su compañero se coloca conforme se le va indicando:

- Ponerse delante/detrás del compañero.
- Ponerse a la derecha/izquierda del compañero.
- Correr con las manos derechas/izquierdas cogidas.
- Andar hombro con hombro.
- Andar cadera con cadera.



3. **La Sombra.** Por parejas, situados uno detrás del otro. Al oír la señal, el alumno colocado delante empieza a moverse libremente. El que está situado detrás imita sus movimientos como si de su sombra se tratara. Al rato, cambio de rol.

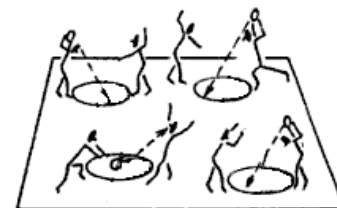


4. **El Maniquí.** Por parejas, situados uno enfrente del otro. Ejecutan las siguientes órdenes:

- Mano izquierda en la cabeza y mano derecha en el hombro izquierdo.
- Mano derecha en la mano izquierda y mano izquierda en su nariz.
- Mano derecha en la oreja izquierda y mano izquierda en la rodilla derecha.
- Otras combinaciones.



5. **Botados.** Parejas, con un balón, de frente con un aro entre medias. El que tiene el balón, lo bota dentro del aro. El otro tiene que cogerlo antes de que dé el segundo bote. Si no lo consigue, o se le cae el balón, punto para el adversario. También es punto para el adversario si el balón bota fuera o toca el aro. Gana quien más puntos tenga al finalizar el juego.



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.