

CONTENIDO:

5. Lateralidad confrontada

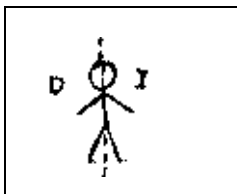
OBJETIVOS:

- Reconocer la situación lateral de otra persona o cosa en relación a uno mismo.
- Reconocer I/D de objetos y personas enfrentadas a el.

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL:



1. Hablar del eje de simetría de nuestro cuerpo. La lateralidad en relación con los hemisferios cerebrales. La lateralidad confrontada.

PARTE DE LA SESIÓN: PF
foam 71mm.

ORGANIZACIÓN: 2

MATERIAL: Pelotas



2. El comecocos.

Por parejas, enfrentadas. Uno tiene en su mano el comecocos (pelota de espuma pequeña). Con ella debe recorrer toda la parte D/I del cuerpo de su pareja a muy pocos cm. del cuerpo, al mismo tiempo que aprieta y abre la pelota produciendo el sonido ñam, ñam, ñam....

VTE: Recorrer la parte del cuerpo que diga el maestro. Hacerlo por tríos: dos compañeros recorren el cuerpo de uno al mismo tiempo.

PARTE DE LA SESIÓN: PI

ORGANIZACIÓN: 2

MATERIAL:



3. Por parejas. Desplazándose por el espacio. A la señal, juntar diferentes partes del cuerpo: rodillas D, codos I

Preguntar después de cada actuación "¿Qué estás haciendo?"

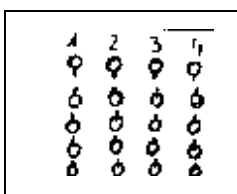
Hacer ver que el compañero/a tiene la parte D/I al otro lado.

VTE: Por tríos.

PARTE DE LA SESIÓN: PF

ORGANIZACIÓN: 4x6

MATERIAL:



4. Bailo con el espejo.

Se forman 4 grupos en frente de los cuales se coloca un representante que realiza movimientos suaves y sencillos. Los de enfrente deben imitarlos, teniendo en cuenta la lateralidad confrontada.

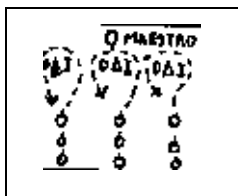
VTE: El grupo 2 imita al 3

(conviene poner soporte musical).

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 4x6

MATERIAL: Conos



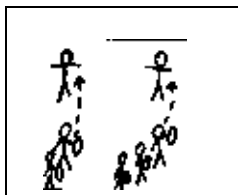
5. En grupos de 6. Realizar carreras de ida y vuelta con la consigna: "gira por la D/I del cono".
(hacer entender que este objeto está confrontado a los corredores).
Penalizaciones: Si algún jugador se equivoca de lado, se quedará inmóvil durante 3 seg.

Ir cambiando la consigna D/I durante el transcurso de la carrera. (ver en el dibujo la colocación del maestro).

Variar la manera de desplazarse: pata coja, cuclillas, cangrejo...

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 4x6 MATERIAL: Aros

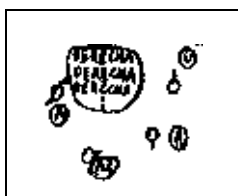


6. Carreras de relevos. Cada alumno con un aro. Un alumno del equipo se coloca con los brazos extendidos al final del campo. A la señal, sale el primero de cada grupo que debe colocar el aro en el brazo que indique el profesor.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 4x6 MATERIAL: Papel y

lápiz para hacer la orden.



7. Se forman 4 grupos (rojos, amarillos, verde y azul). Se coloca un representante de cada grupo (robot) en distintas partes del patio. A cada uno de los robots se les ha dado previamente una orden de actuación en un papel escrito. El primer robot repetirá de manera automatizada (como un robot) el lado de su cuerpo donde se deberán colocar todos los compañeros. Las órdenes deberán darse con cierta rapidez para que el juego sea activo.

Cada grupo inicia su carrera desde su cuartel general.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Cintas

rojas y verdes

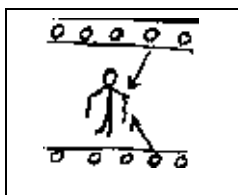


8. Divididos en dos grupos. Los que llevan una cinta roja en el brazo, pierna..... y los que la llevan verde. Distribuidos por el espacio estáticos el grupo de cinta roja, las cintas verdes se mueven libremente y a una señal deben colocarse a la D/I de un compañero de cinta roja. Luego cambian.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2x12

MATERIAL: Pañuelos



9. El pañuelo a dos.

Dos grupos de 12 niños. Cada uno tendrá un numero. El profesor con un pañuelo en cada mano, nombra un numero y una parte del cuerpo (P.ej. muñeca derecha). Los niños que tienen ese número salen a coger su pañuelo y corren al equipo contrario a atar el pañuelo en la parte nombrada de cualquier niño de dicho equipo. Luego corren a su equipo a desatar el pañuelo que había atado el otro niño. Una vez desatado corre a darle el pañuelo al profesor y dice "hecho". El grupo que primero lo dice se anota un

punto.

