

CONTENIDO:

9. Las referencias sensoriales.

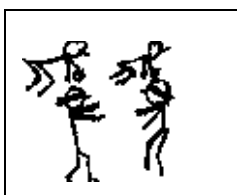
OBJETIVOS:

- Desarrollar la sensibilidad auditiva y táctil.
- Orientarse en el espacio a través del movimiento en función de referencias sensoriales móviles.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25

MATERIAL: Cascabeles, Pañuelos



1. Gatos con cascabeles.

Los gatos son dos niños/as que llevan cascabeles en las manos o en los tobillos que están moviéndose por el espacio. Los demás niños, con los ojos vendados deben intentar atrapar a alguno. Si lo consiguen pasan a ser gatos.

Se puede aumentar la dificultad reduciendo la zona de movilidad para los

gatos.

VTE: - Mitad de la clase con ojos vendados y mitad con cascabeles o algún instrumento.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2

MATERIAL: Pelotas



2. Por parejas, uno lanza una pelota y el otro, colocado de espaldas, al verla, debe ir a por ella. El de detrás, al lanzar deberá decir "bola".

Se aconseja que el niño mire hacia el cielo para facilitarle la acción.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2

MATERIAL: Pelotas



3. Parejas. Uno bota un balón con fuerza. El otro, de espaldas, al oír el bote debe ir a coger el balón antes de que de un segundo bote.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2

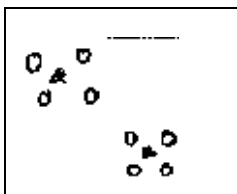
MATERIAL:



4. Parejas. Un compañero se desplaza dando palmadas. El otro con los ojos cerrados deberá seguirle.

PARTE DE LA SESIÓN: PF

ORGANIZACIÓN: 3x4 MATERIAL: Pañuelos



5. A buscar.

Sentados en círculo en el suelo. Se forman 3 equipos de 4 personas. De cada equipo saldrá un jugador al cual se le venda los ojos. Dentro del círculo colocamos dos objetos. Con la ayuda de los compañeros (derecha, izquierda, delante....) tratan de encontrar el objeto. Siempre habrá uno que se quede sin objeto. Quien lo consiga nombrará a un compañero para que continúe el juego. Cada objeto conseguido es un punto. Así hasta que todos hayan participado. Se aconseja dividir la clase en dos grupos que realicen la actividad al mismo tiempo.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pañuelos



6. Buscar el sonido.

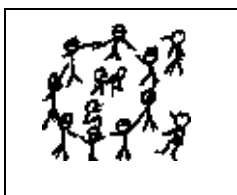
Se divide la clase en dos grupos. Un grupo se pone vendas en los ojos. Los otros se encargarán de emitir sonidos cambiando de posición cada x tiempo transcurrido. Los emisores de sonidos irán en grupo y harán siempre el mismo sonido.

Al cambio de un tiempo se cambian los papeles.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pañuelos,

Cuerdas



7. Salvar a los prisioneros.

Se divide la clase en 3 grupos. Los prisioneros, los guardianes y los rescatadores.

Los guardianes tienen los ojos vendados y forman un corro cogidos de las manos. Dentro de este estarán los prisioneros maniatados y sentados. Fuera del círculo estarán los rescatadores que intentarán rescatar a los prisioneros

sin ser tocados por los guardianes en el intento de penetrar por el corro. Si uno es tocado, se convertirá en prisionero.

Una vez dentro del círculo no podrán ser capturados pero si, al intentar salir.

El juego termina cuando algún equipo se queda sin jugadores o cuando pasa un tiempo determinado.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 3 MATERIAL: Pañuelos



8. La manada.

Grupos de 3. El maestro/a elige unos cuantos animales que emiten un sonido característico y lo reparte entre los grupos diciéndoselo al oído individualmente. A la señal, todos hacen la voz del animal que les ha

correspondido. Se han de encontrar sin hacer ningún gesto los que representan un mismo animal. Todo el mundo va con los ojos vendados.
Es conveniente poner ayudantes para delimitar el espacio.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Pañuelos



9. Busca tu pareja.

Se forman parejas con todos los niños del grupo. Se vendan los ojos y se separan. A la señal, han de encontrarse las parejas sin decirse nada. Una vez emparejados se cogen de la mano y se quitan el pañuelo, pasando a vigilar el contorno del espacio delimitado para que nadie se salga.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Cartulinas en forma de triángulo, cuadrado, estrella, Sedal, Vendas



10. Cada oveja a su rebaño.

Todos los niños/as con los ojos vendados con una forma colgada de la cintura en la espalda (grupos de 5 figuras iguales). Cada niño tratará de encontrar a su rebaño. Cuando localice a uno con la misma figura que el, se juntarán de la mano hasta completar el rebaño de 5 o 6.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 6x3 MATERIAL: Cuerdas, Pañuelos, Conos, Envase de yoghurt.

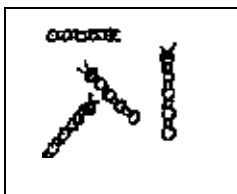


11. El burro ciego.

Parejas, uno vendado (burro); otro, jinete llevará la cuerda para dirigir tipo riendas en la cintura del burro. Las parejas formarán parte de un equipo. Habrán tres equipos. Realizar carreras de ida y vuelta hasta llegar a unos conos.

El burro deberá llevar un envase de yoghurt o similar en la cabeza . Si se cae deberán parar y recogerlo.
Carreras individuales, representando cada pareja a un equipo; se disputan un punto. Gana el equipo que primero consigue x puntos.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 5x5 MATERIAL: Vendas



12. El submarino.

Grupos de 5 enlazados por los hombros; uno delante de otro, los 4 primeros son torpedos y el último conduce el submarino. Es el único que no lleva los ojos tapados.

Las indicaciones para movilizar al submarino se transmiten de atrás a delante.

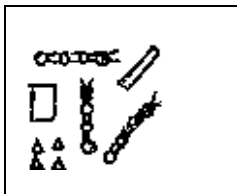
Agitar ligeramente los hombros, avanzar hacia adelante. Golpear el hombro derecho, girar a la derecha. Golpear el hombro izquierdo, girar a la izquierda. Tirar los hombros hacia atrás, parar. Golpe en el centro de la espalda, sale el primer torpedo.

Torpedo que sale tiene que ir en línea recta hasta chocar con un submarino o salirse del campo.

Los torpedos lanzados se quitarán las vendas y ayudarán a los nuevos en su lanzamiento a que hagan diana.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 6x4 MATERIAL: Vendas



13. Tren ciego.

Grupos de 3-4 cogidos por el hombro. El último, a través de un código manda una señal al de delante y este al de delante hasta que llega a la locomotora que ejecuta la orden y que se desplaza con los ojos vendados (los códigos deben resolver el ir a D/I, pararse.....).

VTE: Aumentar la velocidad, poner obstáculos....
