

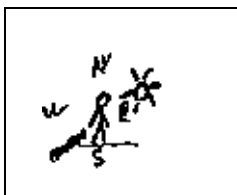
CONTENIDO:

8. El plano y el espacio. Juegos de orientación.

OBJETIVOS:

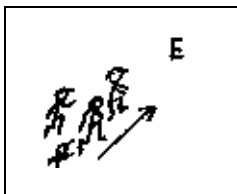
- Plasmar en el espacio las instrucciones de un plano. Orientación.
- Plasmar en un plano diversos recorridos propuestos localizando obstáculos y orientándose.

PARTE DE LA SESIÓN: PI ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



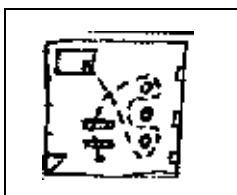
1. Descubrir el Norte, Sur, Este y Oeste a través de la sombra producida por nuestro cuerpo.

PARTE DE LA SESIÓN: PI ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



2. A la señal, nos dirigimos al N, S, E, W del patio. Cambiar la forma de desplazamiento. Por parejas y por tríos.

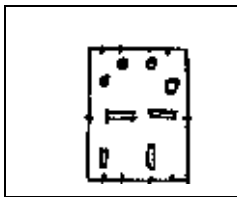
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL: Hojas cudriculadas, Bancos suecos, Aros, Lápiz, Goma.



3. En una hoja cuadriculada y respetando una proporción dada (P.ej. 1 metro = 2 cuadrícula) dibujar las paredes de la sala de psicomotricidad (antes, dar los símbolos para dibujar, es decir, ventanas, puertas y columnas). Según el nivel, colocamos en la sala bancos suecos y aros que también serán dibujados.

- Poner una cruz en el lugar donde estamos situados.
 - Intercambiamos los planos y nos colocamos donde indica la cruz del papel.
 - Cada uno marca en la hoja un recorrido y lo realiza. Después se intercambian los planos y se realizan los recorridos.
- Antes se ha tenido que explicar como debemos mover el plano, teniendo claro uno o dos puntos de referencias.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL: Hojas cudriculadas, Bancos suecos, Aros, Lápiz, Goma.



4. Ídem. pero en el patio. Se dibuja una pista (p.ej. la de balonmano) colocando las líneas del perímetro y una señal en la intersección de estas con las demás. De esta manera tendremos dibujado el rectángulo de la pista con unas referencias en su perímetro, además de los bancos y aros que queramos colocar.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 4x6 MATERIAL: Plano de la sala o pista, Objetos varios (bancos, aros, colchonetas...)



5. Se da a cada niño un plano de la sala o la pista dividido en cuatro cuadrantes. Dentro de cada cuadrante están dibujados una serie de objetos (aros, bancos, cajas de plinton...).

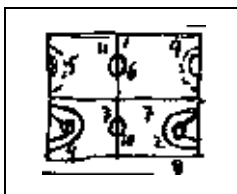
Estos objetos están dibujados según una nomenclatura simbólica que se presenta en la hoja.

Se forman 4 grupos. Cada grupo deberá rellenar su cuadrante con los

objetos propuestos.

- Haciendo rotaciones, cada grupo comprueba el cuadrante de los otros viendo si las cosas están bien colocadas.
- Trabajar el movimiento del plano para dirigirnos a algún objeto, teniendo claro uno o dos puntos de referencias.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 4x6 MATERIAL: Plano del patio y pistas



6. Se entrega a los niños un plano del patio donde estén claramente dibujadas las pistas deportivas. En el plano aparecerán colocados varios números. Se forman 4 grupos. A cada uno de ellos se les dice un número al cual tendrán que dirigirse orientándose con el mapa.

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL: Planos, Tarjetas con los códigos, Tarjetas de anotaciones, Cronómetro.



7. Carrera de orientación.

Se consigue un plano de :

- Todo el recinto escolar visto desde arriba.
- Plano de la 1ª planta del edificio escolar
- Plano de la 2ª planta del edificio escolar

Previamente se colocan las estaciones en los puntos convenientes. En cada estación se coloca una tarjeta con el código de la estación (letras que al unirlas con las demás estaciones nos de una palabra, mensaje etc....).

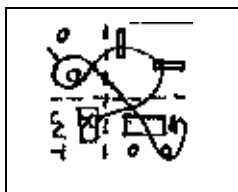
Después se coloca el itinerario en el plano para llegar hasta las estaciones.

Cada participante lleva una tarjeta de anotación con tantas casillas como estaciones hayan en las pruebas, así como un espacio donde anotaremos el tiempo tardado en realizar la prueba y un mapa con el itinerario a seguir.

Cuando está todo preparado, se da la señal al primer participante y este individualmente irá en busca de las estaciones lo más rápido que pueda para poder anotar en su ficha las consignas de la prueba.

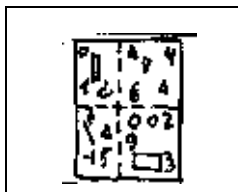
NOTA: Es conveniente avisar al claustro de esta actividad si colocamos estaciones en el interior del edificio.

ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL: Plano, Lápiz,



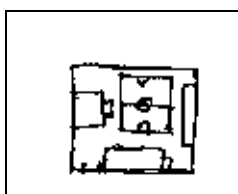
8. Damos al alumno un plano sin paredes, con 4 cuadrantes y objetos de referencia. Cada niño señalará con un lápiz un recorrido, con una salida y una llegada cualquiera. Dibujado este recorrido deberá realizarlo. Intercambiarse los planos y repetir la acción.

ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL: Plano, Objetos



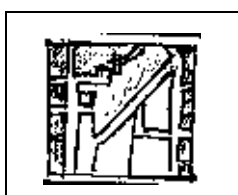
Los números están dibujados en tarjetas que tienen, además, un código detrás (pueden ser letras, dibujos.....) y los niños deben escribir al lado de cada número la letra correspondiente.

ORGANIZACIÓN: 1 MATERIAL: Mapa



10. Dando un mapa del patio a cada alumno, deben buscar unos controles que hemos dibujado en el suelo. Se sugiere tener los controles dibujados con pintura de forma permanente.

ORGANIZACIÓN: 1 **MATERIAL:** Mapas del



11. Ofrecer un mapa del barrio al niño y buscar su casa y otras direcciones. Borrar los nombres de las calles y orientarse. Por último, dibujar un recorrido sobre ese mapa y hacer una salida al barrio siguiendo el recorrido.
