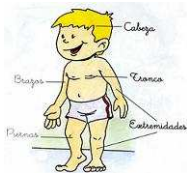
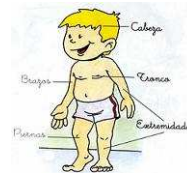


ELEMENTOS PSICOMOTORES BÁSICOS



JUEGOS DE ESQUEMA CORPORAL



Juego nº 1		"El Pelele"
Ciclo: 1º - 2º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Conocer el esquema e imagen corporal		
Organización y Desarrollo: Por parejas, uno tumbado en supino, el otro mueve los segmentos y partes del cuerpo que el maestro o maestra va citando. El o la que está tumbada no ofrecerá resistencia. A la señal cambio de rol.		
Variantes: Individual. Somos vehículos y corremos. A la señal, adoptamos posturas graciosas. Me auto observo y compruebo la posición de los segmentos corporales.		

Juego nº 2		"La Sombra"
Ciclo: 1º - 2º- 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Conocer el esquema e imagen corporal		
Organización y Desarrollo: Por parejas, los alumnos /as situados uno detrás del otro/a. Al oír la señal el alumno/a colocado delante comienza a moverse libremente. El que está situado detrás imita los movimientos del compañero/a como si de su sombra se tratara. Al oír nuevamente la señal se cambia de roles.		
Variantes: Sin variantes.		

Juego nº 3		"La Estatua"
Ciclo: 1º - 2º- 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Conocer el esquema e imagen corporal		
Organización y Desarrollo: Un alumno/a tratará de pillar a los demás, y éstos para evitar ser pillados, se salvarán diciendo "estatua", quedándose estáticos en el sitio con brazos y piernas extendidas. Para ser salvados, los compañeros le tendrán que chocar la mano.		
Variantes: En lugar de chocar las manos, pasaremos por debajo de las piernas (entre las piernas de los compañeros/as).		

Juego nº 4		"La Mancha Venenosa"
Ciclo: 1º - 2º- 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Explorar y conocer las posibilidades y limitaciones del propio cuerpo.		
Organización y Desarrollo: Igual que el pilla pilla, pero cuando te cogen o te tocan deben llevar la mano puesta donde te dieron, hasta que coges a alguien.		
Variantes: No hay variantes.		

ELEMENTOS PSICOMOTORES BÁSICOS

Juego nº 5		"Simón dice que..."
Ciclo: 1º - 2º - 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Reconocer el esquema e imagen corporal		
Organización y Desarrollo: Uno se la queda que será el director del juego y dirá la coetilla "simón dice..." por ejemplo "que levantemos una de las extremidades superiores" y todos los demás deberán ejecutar lo que se mande; al cabo de un tiempo, cambio de director.		
Variantes: Sin variantes.		

Juego nº 6		"Arrancar Cebollas"
Ciclo: 2º - 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Desarrollar la precisión en el dominio del cuerpo		
Organización y Desarrollo: Pequeño grupo, un niño se sienta. Abre las piernas y delante suyo se van sentando con las piernas abiertas, muy apretados, los demás compañeros (si hay muchos niños/as, lo mejor es formar varias hileras). Se cogen todos/as con fuerza por la cintura. Después un niño/a coge de las manos al primero de la fila e intenta arrancarlo del resto de sus compañeros; cuando lo consigue el niño/a arrancado se pone detrás de quien lo ha arrancado, lo coge de la cintura y le ayuda a arrancar a los demás.		
Variantes: Sin variantes.		

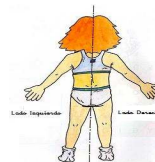
Juego nº 7		"Pies por manos"
Ciclo: 1º - 2º - 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Una Pelota
Objetivo: Valorar la importancia de los segmentos corporales		
Organización y Desarrollo: Los jugadores sentados en círculo en el suelo con las piernas extendidas y los pies juntos. Quien inicie el juego se colocará la pelota entre los tobillos. Este jugador levantará ambas piernas, teniendo mucho cuidado para no tirarla al suelo, y se la pasará al compañero/a de al lado dejándosela en sus pies para que este realice la misma acción.		
Variantes: Sin variantes.		

Juego nº 8		"Parte con parte"
Ciclo: 1º - 2º - 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Distinguir las distintas partes corporales en sí mismo y en los demás.		
Organización y Desarrollo: Parejas. El maestro dará las órdenes que inmediatamente deberán realizar las parejas: de espaldas, mano con hombro del compañero...Cuando la orden sea "frente a frente", cambio de parejas.		
Variantes: No hay variantes.		

ELEMENTOS PSICOMOTORES BÁSICOS



LATERALIDAD



Juego nº 9		"Director de Banda"
Ciclo: 1º - 2º- 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Descubrir y afirmar la preferencia lateral		
Organización y Desarrollo: Individual. Corriendo libremente, realizar las acciones que van marcando los diferentes alumnos/as. Ejemplo: Apoyamos en el suelo una mano y el pie contrario-Apoyamos una rodilla y un codo.		
Variantes: Por parejas, Saltando por el espacio...		

Juego nº 10		"Pares o Nones"
Ciclo: 1º - 2º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Distinguir las distintas partes corporales en sí mismo y en los demás.		
Organización y Desarrollo: Gran grupo. Todos corren por el espacio, a la señal han de seguir la consigna. PAR: tocar una parte del compañero/a que tenga dos; NONES: tocar una parte del compañero/a que tenga una.		
Variantes: Sin Variantes		

Juego nº 11		"Pelota Viajera"
Ciclo: 1º - 2º- 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Pelotas
Objetivo: Conocer la posición relativa de los objetos respecto de sí mismo		
Organización y Desarrollo: Gran grupo. Sentados en el suelo en círculo. Dos pelotas. Pasamos las 2 pelotas hacia la derecha, cada una por una "esquina", intentado que no lleguen a encontrarse. Si el maestro hace una señal cambiamos rápidamente a la izquierda.		
Variantes: Sin Variantes		

Juego nº 12		"Culo-Tortazo"
Ciclo: 1º - 2º- 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Adquirir y comenzar a afianzar los conceptos de derecha e izquierda		
Organización y Desarrollo: Gran grupo. Los alumnos/as se desplazarán por todo el espacio disponible. Cada niño/a intentará dar una palmetada, "tortazo", en el culo del resto de los compañeros evitando al mismo tiempo que a uno mismo se la den (No dar la palmetada muy fuerte; sólo se podrá utilizar la mano asignada previamente por el maestro).		
Variantes: Dar la palmetada en otras partes del cuerpo; Con el pie dando pequeños pisotones.		

ELEMENTOS PSICOMOTORES BÁSICOS



PERCEPCIÓN ESPACIAL



Juego nº 13		"El Canario busca jaula"
Ciclo: 1º - 2º - 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Desarrollar la percepción espacial a través de diferentes juegos.		
Organización y Desarrollo: Tríos. Dos alumnos/as se dan las manos formando una jaula. En el interior está el canario que es el otro alumno/a. Hay un alumno libre sin jaula. A la señal la jaula se abre y los canarios han de buscar nuevas jaulas, y el que está libre tratará de coger una. No se puede volver a la misma jaula. Pasado un tiempo cambio de rol.		
Variantes: Sin variantes		

Juego nº 14		"El Maremoto"
Ciclo: 1º - 2º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Estructurar el espacio y orientarse según los elementos que lo forman		
Organización y Desarrollo: Todos libres por el espacio. Las cuatro esquinas de la pista corresponden a una zona determinada: mar, barco, playa, tierra. Se nombra una de estas zonas y deben ir allí lo antes posible. A la voz de "maremoto" deben acudir a una zona segura, playa o tierra para no ahogarse.		
Variantes: Cambio de lugares		

Juego nº 15		"Que no se junten"
Ciclo: 1º - 2º - 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Desarrollar la percepción espacial a través de diferentes juegos.		
Organización y Desarrollo: Gran grupo. Se sitúan 2 jugadores lo más separado posibles que permita el terreno de juego. Intentarán reunirse y agarrarse de las manos; los demás jugadores tratarán de impedirlo, haciendo barrera con el cuerpo.		
Variantes: Varias parejas a la vez.		

Juego nº 16		"Lo que hace el primero yo lo supero"
Ciclo: 1º - 2º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Pelotas
Objetivo: Identificar direcciones y distancias ya percibidas.		
Organización y Desarrollo: Tríos. Observar el desplazamiento de un compañero. El 2º lo reproduce conduciendo una pelota con el pie. El 3º lo reproduce botando una pelota. Cambio de rol.		
Variantes: Sin variantes.		

ELEMENTOS PSICOMOTORES BÁSICOS

Juego n° 17		"Los Vehículos"
Ciclo: 1° - 2°- 3°	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Utilizar los cambios de dirección para dar respuestas motrices adecuadas.		
Organización y Desarrollo: Los niños son vehículos que se desplazan por encima de las líneas del campo, sin poder salirse de ellas.		
Variantes: No hay variantes.		

Juego n° 18		"El Aeropuerto"
Ciclo: 1°- 2°- 3°	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Aros
Objetivo: Conocer y Utilizar cambios de dirección adecuados.		
Organización y Desarrollo: Aros dispersos por la pista, cada alumno/a en un aro menos un niño/a. A la señal de este niño/a todos los alumnos/as tienen que cambiar de aros y no pueden volver al mismo en el que estaban; mientras el niño/a que estaba fuera, tratará de ocupar uno.		
Variantes: Sin variantes.		

Juego n° 19		"Mantener las Distancias"
Ciclo: 1° - 2°- 3°	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Aros
Objetivo: Apreciar y mantener las distancias respecto a sí y a un compañero/a.		
Organización y Desarrollo: Por parejas. Distribuiremos aros por todo el espacio de que dispongamos, los alumnos/as se desplazarán por todo el espacio tratando de sortear todos los aros que hay por el suelo y manteniendo la distancia de separación inicial con el compañero/a.		
Variantes: Variaremos los tipos y forma de desplazamientos: hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda, la derecha...; en cuclillas, cuadrupédias...; La distancia entre los		

Juego n° 20		"Me agrupo"
Ciclo: 1° - 2°- 3°	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Ser capaz de ocupar racionalmente el espacio mayor o menor.		
Organización y Desarrollo: Los alumnos se desplazan libremente por todo el espacio disponible. Cuando se indique, se deberán reunir todos según el número que se diga, teniendo que levantar los brazos cuando estén todos juntos. Cuando se hayan juntado deben formar una figura geométrica estando sentados, por ejemplo, un triángulo.		
Variantes: Los tipos de figuras geométricas a realizar: círculos, cuadrados..., la forma de hacerlas: de pie...		

ELEMENTOS PSICOMOTORES BÁSICOS



PERCEPCIÓN TEMPORAL



Juego nº 22		"El Cochecito de Papa"
Ciclo: 1º - 2º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Desarrollar la percepción temporal a través del juego		
Organización y Desarrollo: Gran grupo. Realizar mímicamente los gestos de una acción de película conocida y propuesta por los alumnos/as a diferentes velocidades (Trazan, superman, el rey león...)		
Variantes: Sin Variantes		

Juego nº 23		"Traslado de Heridos"
Ciclo: 1º - 2º- 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Picas
Objetivo: Conocer y estructurar el tiempo y los elementos que lo integran: apreciación de velocidades y distancias		
Organización y Desarrollo: Por tríos, en fila y sujetando dos picas con las manos. Intentar realizar un circuito en el menor tiempo posible.		
Variantes: Sin Variantes		

Juego nº 24		"Agáchate"
Ciclo: 1º - 2º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Un Silbato
Objetivo: Desarrollar la percepción temporal y la velocidad de reacción		
Organización y Desarrollo: Gran grupo. Los alumnos/as estarán saltando, corriendo, andando... en el interior de un círculo. Cuando el maestro o maestra toque el silbato deberán agacharse. El último en agacharse será sancionado con un punto. Ganará el que tenga menor puntuación.		
Variantes: En lugar de usar un silbato podemos utilizar un pandero, poner música y quitarla y entonces se agachan, etc.		

Juego nº 25		"Pilla la Pelota"
Ciclo: 1º - 2º- 3º	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Pelotas blandas
Objetivo: Desarrollar la percepción temporal a través de diferentes actividades		
Organización y Desarrollo: Pequeño Grupo. Grupos de ocho alumnos/as colocados en círculo. Una pelota por grupo. Uno se sitúa fuera del grupo a la altura de la pelota, y a la señal corre por fuera tratando de llegar al mismo punto antes que la pelota, que se la van pasando los que forman el círculo. Después cambio de rol.		
Variantes: Sin Variantes		

ELEMENTOS PSICOMOTORES BÁSICOS

Juego n° 26		"Rueda que te pilló"
Ciclo: 1° - 2° - 3°	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Pelotas
Objetivo: Utilizar variaciones de velocidad para provocar respuestas motoras.		
Organización y Desarrollo: Gran grupo. El niño/a debe hacer rodar la pelota y avanzar a la misma velocidad a un lado de la misma; al otro lado; rodando entre las piernas; correr detrás de ella a la misma velocidad.		
Variantes: Rodar la pelota y correr tras ella llevando la misma velocidad, cambiando de velocidad, etc.		

Juego n° 27		"Los Animales"
Ciclo: 1° - 2°	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: Un pandero
Objetivo: Identificar el orden creciente de velocidad y responder con cambios de ritmo		
Organización y Desarrollo: Gran grupo. Los alumnos/as se colocan libremente. El maestro irá tocando el pandero con diferentes ritmos: 1 golpe se desplazan al ritmo de las tortugas; 2 golpes saltan como canguros, 3 golpes simularán el trote de los caballos, 4 golpes correrán como el correcaminos.		
Variantes: Sin Variantes		

Juego n° 28		"Atento al color"
Ciclo: 1° - 2° - 3°	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Desarrollar la percepción temporal a través del juego		
Organización y Desarrollo: Grupos de 6 colocados en fila y cogidos a la cintura, desplazándose o pararse según el color que indique el maestro. Por ejemplo: Verde-Desplazarse; Rojo-Pararse.		
Variantes: Más colores: Azul-Saltar; Amarillo-Desplazarse en cuclillas...		

Juego n° 29		"Carrera de Números"
Ciclo: 1° - 2° - 3°	Lugar: Pista-Gimnasio	Materiales: No hay
Objetivo: Desarrollar la percepción temporal a través de diferentes actividades lúdicas		
Organización y Desarrollo: Todos los alumnos/as sentados en círculo y enumerados de 3 en 3. El maestro dice un número. Todos los que tengan ese número salen corriendo en el mismo sentido, intentando volver a ocupar su sitio antes que sus compañeros.		
Variantes: Los pares hacia la derecha y los impares hacia la izquierda.		