

SEMANA DO 8 DE XUÑO

EDUCACIÓN INFANTIL

IMPORTANTE: Necesítase dun adulto/a que dirixa a actividade.

1. **No paseo:** 1 xogador/a. Trátase de realizar durante o paseo distintos movementos, dirixidos polo adulto :
 - a) Ir correndo a tocar dúas árbores(ou dúas farolas).
 - b) Dar 3 voltas ao redor da persoa adulta, saltando con pés xuntos.
 - c) Separarse contando dez pasos e regresar saltando á pata coxa.
 - d) Camiñar cara atrás ata tocar un obxecto situado a varios metros de distancia(pode ser unha árbore, unha papeleira, unha farola...).
 - e) Camiñar 10 pasos sobre a punta dos pés, volver pisando sobre os talóns.

2. **O cego escoitando:** 2 xogadores/as e 1 pano. Buscamos un espazo libre de obstáculos e pouco transitado. O xogador/a 2 venda os ollos do xogador/a 1 e se alonxa varios metros, permanecendo quieto nese lugar. A continuación empeza a falar en voz alta para que o xogador/a 1 se despraze e chegue onda el/ela guiándose tan so polo oído. Cando o logra, intercambian roles.

Variante: Pódese aumentar a dificultade espaciando as voces que da o xogador/a que fala, ou deixando que cambie de posición de vez en cando.

3. **As viaxes da auga:** 2 xogadores/as, 2 botellas chea de auga e 2 cubos de praia. O mesmo espazo de xogo. Colocamos as botellas no centro e cada xogador/a, co seu cubo valeiro, se coloca aproximadamente a uns 4 metros de distancia, un/unha fronte ao outro/a. O obxectivo do xogo é que cada xogador/a realice tres viaxes entre si, levando o seu cubo cheo de auga. Comeza o xogador/a 1. O primeiro que debe facer é ir xunto ás botellas, encher de auga o seu cubo, levalo en equilibrio e verter con coidado a auga sobre o cubo do xogador/a 2. Éste/a probablemente note que o seu cubo non esté cheo (porque seguramente perdeu auga polo camiño ou no proceso de vertido). Irá enchelo coas botellas antes de realizar o mesmo proceso. Repetir ata completar cada un as súas tres viaxes

4. **As pinzas:** 2 xogadores/as, 1 mesa, 1 papel e 2 pinzas da roupa. O xogo consiste en coller cunha pinza un papel que hai sobre o borde da mesa e pasalo dun xogador/a a o outro. Mentres xogan, desprázanse polo interior da vivenda. Non se pode tocar o papel coas mans.

5. **Lento ou rápido:** 2 xogadores/as e un aparato de música. Nun espazo amplo da casa colocamos o aparato de música. Seleccionamos dúas cancións que se correspondan unha cun ritmo lento e outra cun rápido. A continuación, segundo o que sone debemos facer estas accións:

- a) Andar/correr.
- b) Saltar lentamente/rápidamente.
- c) Tocar palmas despacio/rápido.
- d) Arrolar lentamente /rápidamente.
- e) Bailar despacio/rápido.