

# SEMANA DO 16 DE MARZO

## EDUCACIÓN INFANTIL

*IMPORTANTE: Necesítase dun adulto/a que dirixa os xogos e actividades*

1. **OS INDIOS:** Consiste en que o neno/a baile libremente mentres soa a música. Cando o adulto/a pare a canción, o neno/a debe sentarse como un indio.
2. **A MÍMICA:** Ante a indicación do adulto/a, o neno/a fará os xestos seguintes sen facer ruído:

Lavar os dentes	Estornudar	Xogar ao fútbol	Comer
Rir	Subir a montaña	Bailar	Conducir
Berrar	Durmir	Beber	Nadar

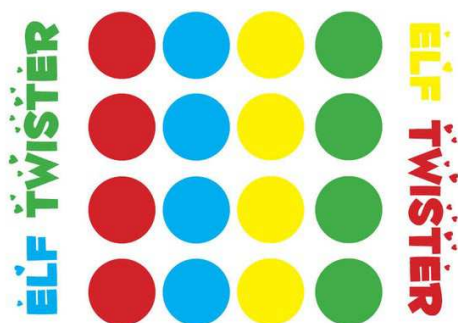
3. **OS GLOBOS:** Xogar a que non caia o globo dando golpes cara arriba. Tamén podemos xogar a pasar o globo
4. **A PUNTERÍA:** Marcamos no chan una liña desde onde lanzar e a liña a onde hai que chegar. O neno/a ten tres intentos. Podemos empregar calcetíns.
5. **AS MASAXES:** O neno/a tumbado boca abaixo, o adulto dalle una pequena masaxe coas dúas mans nun ombro, no outro, na cabeza, no pescozo, nas costas, nunha perna...



## 3º-4º PRIMARIA

*IMPORTANTE: Necesítase dun adulto/a que dirixa os xogos e actividades*

1. **O CEGO:** Un/una fai de cego (venda os ollos) e o outro/a diríxeo. Por exemplo, (andando en cuadrupedia) desde a porta da sala ata tocar un obxecto colocado na metade do chan da sala, seguindo as ordes do/a que dirixe (un paso adiante, dous á dereita...)
2. **TWISTER:** Traballaremos a flexibilidade e tamén afianzaremos a esquerda e dereita. Primeiro dirixe un xogador/a ao outro/a e viceversa. Poden pintar no chan con tizas de cores círculos ou cadrados de diversas cores.

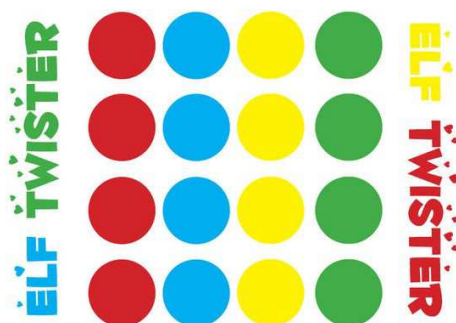


3. **BAILE:** Inventar os pasos para un fondo musical escollido polo neno/a.
4. **CARREIRA DE CARTÓNS:** Cada xogador/a ten dous cartóns. Parten da mesma liña e deben chegar á meta colocándose enriba dos seus cartóns que van poñendo como camiños.

## 5º-6º PRIMARIA

*IMPORTANTE: Necesítase dun adulto/a que dirixa os xogos e actividades*

1. **SALTO DA COMBA:** empregaremos este xogo para quentar un pouco. No caso de que non teñamos corda pois facemos os saltos imaxinando que temos una.
2. **TWISTER:** Traballaremos a flexibilidade e tamén afianzaremos a esquerda e dereita. Primeiro dirixe un xogador/a ao outro/a e viceversa. Poden pintar no chan con tizas de cores círculos ou cadrados de diversas cores.



3. **BAILE:** Inventar os pasos para un fondo musical escollido polo neno/a. Logo actuar para os/as que viven na casa.
4. **A DURACIÓN DOS TEMPOS:** Previamente ao inicio do xogo, os nenos/as interiorizan o que duran 5 segundos, 10, 20, 30 ou 40 segundos. Un/una ordea ao outro/a que se mova (camiñe, salte, gatee...) durante 20 segundos e o outro/a mide co reloxo o tempo. Anota canto se pasou ou canto se quedou de curto. Intercambio de papeis. Gaña o/a que máis se aproxime ao tempo pedido.