

1 EL TRAGAPECES

Situación inicial

Todos los jugadores se colocan en una línea de fondo excepto uno, el tragapeces, que se encuentra en el centro de la pista.

Desarrollo

El tragapeces pretende cazar al resto de los jugadores (peces). Puede dar dos consignas, en función de las cuales los peces deberán actuar: si "costa", todos los peces deben tratar de llegar a la otra línea de fondo sin que el primero les pille; si grita "tragapeces" los peces deben agruparse por parejas para poder cruzar el campo y llegar a la otra línea de fondo. En este caso solo puede pillar a los peces que no han encontrado pareja aún.

Propósito

Coordinación motora, habilidades de adaptación (seguir instrucciones)

Material

No es necesario

Organización/ agrupaciones

Gran grupo

Variantes

En lugar de jugar a pillar, los peces se ponen un pañuelo sujeto en la parte de detrás del pantalón, y el tragapeces debe coger ese pañuelo para considerar que el pez ha sido capturado.

Adaptación silla de ruedas

Cuando se dice costa, para poder pillar a los jugadores que van en silla de ruedas el tragapeces debe coger un pañuelo que llevará sobre las rodillas.

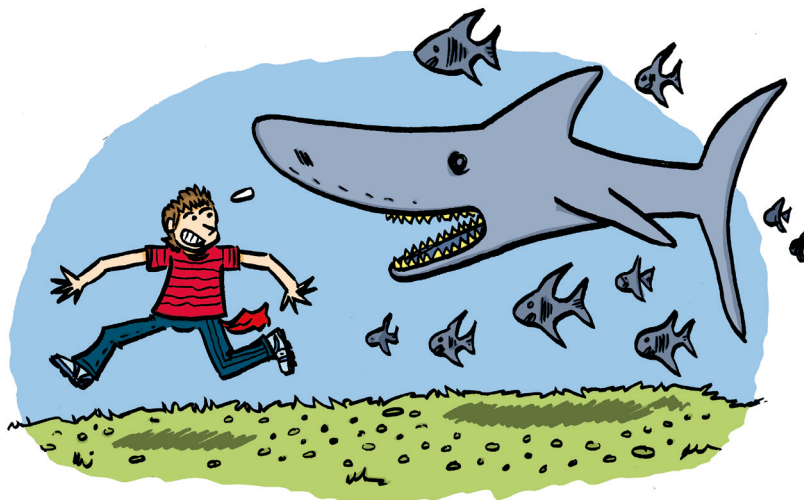
Si el tragapeces es un alumno que va en silla de ruedas, los peces deben desplazarse sin doblar las rodillas para dificultarles el movimiento.

Observaciones:

Trabajo de aspectos perceptivos y decisionales.

Desarrollo social (cooperación, conductas de ayuda al formar las parejas).

Desarrollo afectivo (placer en el movimiento, placer en el juego).



4 BUSCANDO A MI FAMILIA

Situación inicial

Todos los jugadores se colocan detrás de una línea de salida. Por delante de ellos están repartidas por el suelo las cartas de una baraja puestas boca abajo.

Desarrollo

A la señal del director/a de juego, todos los jugadores salen corriendo en busca de una de las cartas. Cuando la cogen deben agruparse con el resto de cartas del mismo palo. Gana el grupo del palo que antes consigue juntarse y ponerse en fila ordenados por el número de su carta.

Propósito	Material	Organización/ agrupaciones
Habilidades motoras (correr y caminar).	Una baraja de cartas y ringos.	Gran grupo.

Variantes

Agruparse por el número de la carta en lugar de por el palo.
Para agruparse no pueden hablar.

Adaptación silla de ruedas

Si hay algún jugador que va en silla de ruedas, el resto debe llevar un ringo encima de la cabeza sin que caiga, de forma que verá dificultado su desplazamiento.

Observaciones:

Trabajo de aspectos decisionales y control postural.
Desarrollo social (comunicación verbal/ no verbal, interacción y conductas de ayuda).
Desarrollo afectivo (autoestima y sentimiento de aceptación).

