

Actividad: 13

MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA

OBJETIVOS

- Desarrollar su motricidad fina y gruesa.
- Realizar juegos cooperativos.
- Disfrutar de juegos al aire libre.

DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s de Educación Infantil

MATERIAL

- 5 platos de plástico o cartón.
- Pelotas pequeñas o bolas de papel reciclado.
- Raquetas (si no tenéis: unir un plato de cartón a un palito).
- Globos.
- Una cuerda de saltar.

DESARROLLO

- ✚ **Tiro al plato:** para esta actividad solo necesitas unos platos de plástico o cartón y unas pequeñas pelotas, que pueden ser hechas con papel reciclado. En cada plato tenéis que escribir con rotulador una puntuación, empezando por el 1 punto y hasta el máximo de platos que queráis utilizar, pueden ser 5. Colocaréis cada plato en el suelo, cuanto más puntuación, más alejado estará de vosotros. Los jugadores se situarán en fila con una pelota en la mano y, por turnos, lanzarán la pelota para encestarla en los platos. Según el plato en el que caigan, sumarán una puntuación u otra. Se hacen varias rondas para ir sumando puntos.



- ✚ **Tenis con globos:** ahora os propongo hacer un partido de tenis por parejas. Solo necesitáis una raqueta para cada uno y un globo hinchado. Si no tenéis raquetas, podéis crear una uniendo un plato de cartón a un palito. Cada jugador tendrá una raqueta y se situarán uno enfrente del otro a cierta distancia. El juego consiste en pasarse el globo dando toques con la raqueta. El objetivo es que el globo no caiga al suelo, pero tampoco podéis tocarlo con el cuerpo, solo con la raqueta. ¡Que no caiga el globo!



- ✚ **Tira de la cuerda:** para este juego solo necesitáis una cuerda, como las de saltar a la comba. Los jugadores se dividen en dos grupos lo más compensados posible. En el medio de la cuerda se ata un pañuelo, para marcar el centro. Después, los jugadores de cada equipo tienen que sujetar la cuerda, cada equipo en un extremo. El juego consiste en que los jugadores tiren de la cuerda hacia sí mismos, para intentar quedarse con toda la cuerda, sobrepasando el centro de la misma. El equipo que consigue tirar más y quedarse con la cuerda, ganará.

