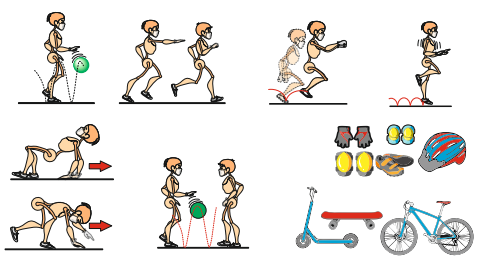
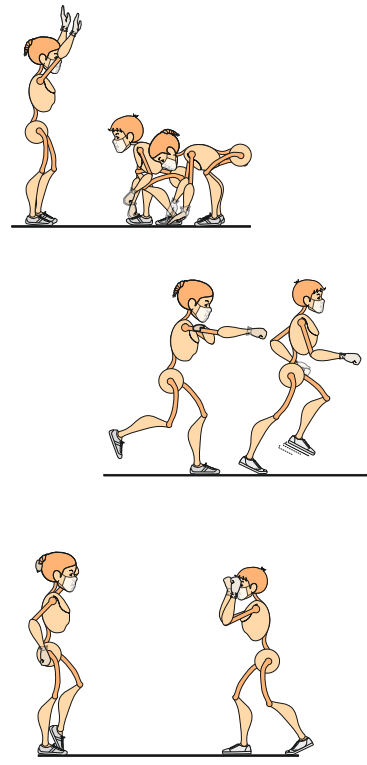
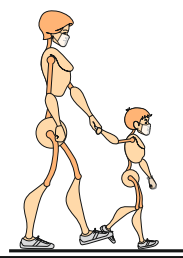


AVISO: No es una sesión de psicomotricidad al uso, es una adaptación a la nueva realidad con la familia al aire libre.

OBJETIVOS	Desarrollar imaginación y creatividad. Saber expresar a través del movimiento estados de ánimo. Mejorar la expresividad corporal. Conseguir comunicarse mediante el propio cuerpo.			
CONTENIDOS	Expresión corporal. Desplazamientos (lento/rápido), coordinación motriz. Identificación de sentimientos, emociones y vivencias. Esquema/imagen corporal.			
NIVEL DE LA SESIÓN	Complicar la norma del juego progresivamente, adecuándola a la edad del niño/a.	DURACIÓN (minutos)		Entre 30 -60 min.
PARTES DE LA SESIÓN	DOSIS/CARGA	EJERCICIOS	IMÁGENES/DIBUJOS	MATERIAL
ENCUENTRO INICIAL ACTIVACIÓN	Entre 5 y 15 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Juego Libre Espontaneo: según desarrollo de material, zona a la que se sale (calle, parque, etc) y distribución de juego. - Actividades Motoras Básicas: andar, correr, saltar, galopar, parar, botar, esquivar, subir, bajar... - Acuerdos de las reglas de juego de la actividad principal, a modo de asamblea. 		<p>LIBRE: Pelotas, Patín, bici, etc. Juguetes que le apetezca usar al aire libre</p>
PARTE PRINCIPAL	Entre 20 y 40 minutos	<p>1.- El mundo al revés: Uno de los niños es el "gimnasta principal", los demás, tienen que prestar atención porque no pueden imitar nada, sino que tienen que hacer exactamente lo contrario. Si el "gimnasta" levanta los brazos, los otros tienen que estirar los brazos hasta el suelo, si él ríe, los otros tienen que sollozar. Quien se equivoque se convierte en gimnasta.</p> <p>2-La mancha contagiosa: delimitamos un espacio amplio (con algunas referencias). El perseguidor "manchado" intenta tocar a uno de los niños/as, cuando consigue tocar a uno de ellos deja de ser perseguidor. Y el jugador deberá llevar la mano pegada a la zona del cuerpo en la que fue tocado por el perseguidor. No dejará de ser perseguidor hasta que toque a alguien con la mano libre.</p> <p>3.-Vamos al teatro: Somos fotógrafos, uno hace de modelo y otro le fotografía y pone diferentes poses. Somos televisiones parlanchinas. Nos encienden, apagan, suben volumen, bajan. Somos dinosaurios, nos ponemos un nombre y andamos por el espacio. Somos payasos y hacemos reír. Hacemos una película de miedo y somos monstruos.</p>		Ninguno
VUELTA A LA CALMA	Entre 5 y 10 minutos	<p>Paseo de vuelta a casa: Dando a conocer a nuestros hijos/as que el reposo en los juegos tiene un sentido recuperador, bien de la propia actividad de juego o bien de cualquier otra, al margen del mismo.</p> <p>Reflexión final a modo de charla – paseo para dar sentido al juego como elemento de desarrollo personal del niño.</p>		Sin material
AUTOEVALUACIÓN	Desarrollo / reflexión sobre la capacidad de juego, si hemos disfrutado de los juegos, conocimiento de diferentes posibilidades de movimiento, si hemos sido capaces de expresarnos de forma verbal y no verbal, capacidad de juego en compañía (compañía reducida), si hemos sido creativos, si hemos actuado con respeto y aceptación de nuevas normas de juego y/o seguridad: todo ello dentro del concepto de la nueva realidad de desescalada. Vuelta a la normalidad progresiva.			
CONOCIMIENTOS PARA LA AUTONOMÍA	REFLEXIÓN PADRES/MADRES/NIÑOS/AS: Hablar de la importancia del descanso, hidratarse... ¿Qué juego te ha gustado más? ¿Te lo has pasado bien? ¿Prefieres estos juegos en grupo o en solitario? ¿Cuál es la parte más divertida del juego que hemos hecho?			