

PSICOMOTRICIDAD

1. ¡A BAILAR!

Colocamos folios de colores en el suelo. Ponemos música para bailar de forma libre. Cuando paremos la música decimos un color y los niños deberán colocarse en el folio de dicho color.

2. LANZA PELOTAS.

Para este juego necesitamos celo, pelotas o bolas de papel. Ponemos celo al revés para que se quede la parte que pega hacia arriba y así cuando lancen las pelotas o bolas de papel se queden pegadas. Podemos poner varios trozos para intentar pegar las pelotas a diferentes alturas.

3. EL JUEGO DE LOS ANIMALES.

Nos vamos a convertir en animales y nosotros les vamos a ir dando las siguientes órdenes:

- Ve a la cocina con pasos grandes como si fueses un elefante y trae un trapo.
- Ve al baño con el cuello estirado y de puntillas como si fueses una jirafa y trae la colonia.
- Ve al salón a cuatro patas como si fueras un perro y trae el mando de la televisión.

- Ve a la habitación a la pata coja como si fueses un flamenco y trae un juguete.
- Ve a la habitación de ... reptando como una serpiente y trae un calcetín.
- Ve a la cocina de espaldas como un cangrejo y trae una cuchara.
- Ve a la habitación de ... con los brazos abiertos, muévelos de arriba abajo como si fueses un pájaro y trae un libro.