

Bloque 1. ACTIVIDAD 3: “El color de las casillas. 2”

OBJETIVO GENERAL: “Continuar adquiriendo nociones sobre las casillas blancas y negras”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Adquirir nociones espaciales.
- Fomento del autocontrol.
- Entrenamiento de la capacidad de reacción.
- Adquirir sentido del ritmo y del control corporal.
- Trabajo en equipo.

UBICACIÓN: Tres niños de pie, en Tablemind, en distintas casillas del tablero (se van alternando). El resto con el monitor alrededor de Tablemind.

EDAD RECOMENDADA: De tres años en adelante.

MODO TABLEMIND: No se utiliza.

CONSIGNAS DE JUEGO:

- Nadie puede ponerse en una casilla donde esté otro, se juega a no coincidir en ninguna casilla.
- Previamente se habrá acordado que cuando termine la canción, levantarán la mano solo los que estén en una casilla de color concreto (blanca o negra).

DESCRIPCIÓN: Ejercicio similar a la Actividad 2, en la que monitor y niños se moverán a ritmo de rap, muy despacio y gesticulando, sobre Tablemind. En esta actividad, preferentemente se cantará la canción (ya se sabrá por actividades anteriores). Cuando se termine la canción y el monitor pregunte “¿DE QUÉ COLOR?” levantarán la mano con máxima rapidez **SOLAMENTE LOS CHICOS QUE SE HALLEN** en las casillas de un color ya preestablecido (el monitor previamente habrá fijado con anterioridad el color; este procedimiento se repetirá muchas veces, cambiando aleatoriamente el color).

RECURSOS NECESARIOS:

- Tablemind.
- Canción del tablero cantada.

NÚMERO DE SESIONES: Es una actividad que se puede repetir todas las veces que considere necesarias el monitor.

