

SESIÓN: AUTOESTIMA

CICLO: 3º

OBJETIVOS

- Estimular la desinhibición del grupo, la confianza y la autoestima.

MATERIALES

- Pelota.
- Pica.
- Pañuelos.
- Radiocasete y cinta de música.

PARTE INICIAL

- **JUEGO: “Pelota pasa”.** En círculo, sentados, uno comienza a pasar la pelota al compañero de su derecha, antes de pasar la pelota, cada uno debe hacer algo agradable a la pelota. Cuando todo el círculo ha tenido su turno, se deja la pelota, y cada uno debe hacer al compañero de la derecha lo mismo que le hizo a la pelota.

PARTE PRINCIPAL

- **JUEGO: “El baile de la escoba”.** Ponemos música y comienzan a bailar por parejas excepto uno que baila con una pica o escoba; cuando paremos la música cambian de pareja, el que se quede sin pareja deberá bailar con la escoba.
- **JUEGO: “Cinco espacios”.** Delimitamos cinco espacios. En cada una hay que representar una acción (cantar, vender, hablar, observar, susurrar...). Al sonar la música nos desplazamos por los espacios, cuando la música se detenga, en el espacio en el que nos hallemos se representará la acción que corresponda.
- **“DRÁCULA”.** Todo el grupo disperso por el gimnasio con los ojos tapados y uno o varios niños serán drácula. Todos los niños se desplazan, cuando nos encontremos con otro preguntaremos: ¿eres drácula?. Si no lo es, contestaremos negativamente y continuamos paseando, pero si es drácula solo le dará un mordisco en la oreja. Todos los mordidos se convierten en drácula.

VUELTA A LA CALMA

- **JUEGO: “DIRECTOR DE ORQUESTA”.** Todos sentados en corro; un niño sale fuera o se pone de espaldas. El maestro le dice a algún otro niño del corro que es el “director de orquesta” y tiene que hacer gestos. El que está de espaldas se pondrá en medio del corro, cuando el director haga un gesto, los demás lo imitarán, intentando no ser vistos por el compañero que está en el centro. Este alumno tiene tres posibilidades de dar nombres, si acierta quién es el director, éste pasa a ocupar su sitio.