

Un estudiante hace de abuelito, los demás lo siguen en hilera desplazándose preguntando ¿qué hora es?, contesta diferentes horas (5, 3...) cuando dice las 12 todos deberán correr al refugio, el abuelito perseguirá y al que atrape pasa a ser abuelito.

“¿Abuelito/a qué hora es?”

El grado de dificultad depende de la localización de los refugios y de la distancia a los mismos

ANÁLISIS - COMPONENTES

PERCEPTIVO



Discriminación del espacio general y propio.
Visualización de la ruta de carrera a elegir.
Estímulos auditivos

DECISIVO



Comprensión normas del juego. Atención a las indicaciones.
Memoria.
Concentración.

EJECUTIVO



Capacidad de desplazamiento.
Velocidad y coordinación.
Fuerza. Equilibrio.
Estabilidad.

ADAPTACIÓN

Indicaciones auditivas.
Indicaciones visuales.
Discriminación de distancia para evitar accidentes.
Cartones de colores.
Horas de manera visual

Explicación clara y concisa.
Demostración visual.
Limitaciones claramente definidas.

Utilización de ayudas técnicas.
Reducción de distancia.
Compañero como asistente o auxiliar.

ADAPTACIÓN NIVEL 1

Utilización de colores llamativos para delimitar la zona y al abuelito.
Utilización de cartones para indicaciones al alumnado con discapacidad auditiva

Explicación clara y sencilla del juego.

Mayor zona de refugio.
Reducción de distancias.

ADAPTACIÓN NIVEL 2

Indicaciones auditivas desde dentro o desde fuera del campo.

Utilización de banderas de colores para saber si hay que ir a refugiarse. (Es más fácil reconocer colores que horas)

Andar en lugar de correr.
Reducción de distancias.

ADAPTACIÓN NIVEL 3

Se juega en parejas. Compañero como guía o auxiliar.

Jugamos en parejas. Compañero como guía o auxiliar.

Jugamos en parejas. Compañero como guía o auxiliar.
Introducir más jugadores en silla de ruedas.

EQUIPO DE:

Limón

AUTOR:

Carlos Maceo Soto