

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 05

2^{do} ciclo :**CICLO**
4^o :**NIVEL**

MATERIAL: pelotas de foam y petos.

ORG. ALUMNOS: individual, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Conocer lógica interna de ataque y defensa de los juegos predeportivos.
2. Mejorar la precisión en los lanzamientos.
3. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.
4. Respetar a los compañeros, adversarios, árbitro y saber ganar y perder.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

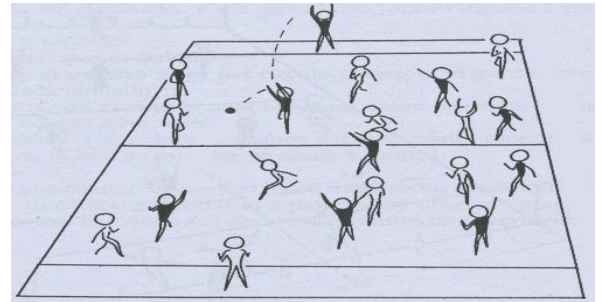


ANIMACIÓN

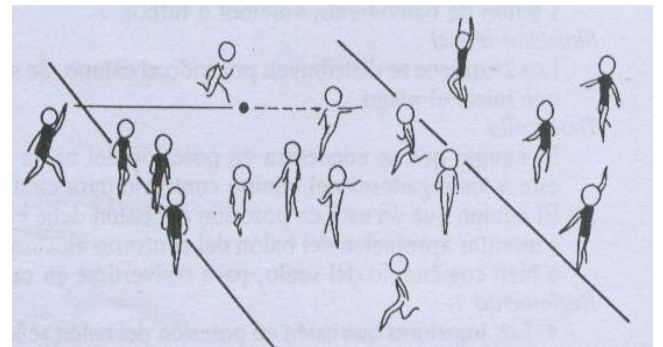
1. **Pelota Cazadora.** Dos se la quedan con una pelota de foam. Tratan de dar a los demás pasándosela. Con la pelota no pueden correr. A los que van dando se integran en el equipo que pilla. Gana el último en ser dado.

PARTE PRINCIPAL

1. **Las Vidas.** Todos los jugadores se colocan en el centro de la pista, salvo dos niños, que se ponen en los extremos o fondos de la pista. Éstos, lanzando con la mano por turnos, intentarán dar a los niños que están en el medio. Al que den, se elimina. Si un niño consigue coger al vuelo la pelota, consigue una vida, que puede utilizar para salvar a algún niño eliminado, o bien, quedársela. El último niño en ser eliminado, gana.



2. **Esquivar el Balón.** Se forman dos equipos. Uno se coloca en los extremos del campo y el otro entre medias. El equipo del exterior, con una pelota, intenta dar a los jugadores de dentro, para ir eliminándolos. Si los del centro lo cogen al vuelo, eliminan al lanzador. Los de fuera se pueden pasar el balón, pero no pueden desplazarse. Luego se juega otra manga cambiando los papeles de cada equipo. Gana el equipo que consiga eliminar antes al equipo contrario.



3. **Pelota Sentada por equipos.** Se hacen dos equipos. Se suelta uno balón de foam por el campo previamente marcado, no demasiado amplio, El equipo que consiga el balón debe intentar golpear al otro equipo lanzándoselo. Si lo logra, el golpeado deberá sentarse. Cualquier otro jugador puede hacerse con la posesión del balón y continuar con el juego. Los jugadores tocados (que se encontrarán sentados) pueden volver a la vida recogiendo el balón o de pase de un compañero. Gana el equipo que logre dejar sentados al otro equipo.



VUELTA A LA CALMA



1. **La Orquesta.** toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director de la orquesta.