

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 16

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

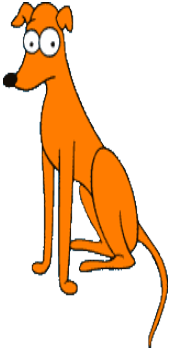
MATERIAL: aros, conos, picas, pelota de foam y petos.

ORG. ALUMNOS: individual, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Conocer y practicar juegos predeportivos.
2. Mejorar la precisión en los pases.
3. Conseguir hábitos de práctica deportiva.
4. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.
5. Participar activamente en juegos de equipo.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.



ANIMACIÓN

1. **Los Galgos.** Todos los alumnos dentro de una de las áreas de balonmano. Uno se la queda en el centro de la pista. Al que está en el medio se le pregunta: ¿hay galgos? Éste responde SI o NO. Si dice NO, todos los niños cruzan la pista para llegar sin ser pillados a la otra área. Si el que se la queda responde SI, se le pregunta: ¿Quién? Entonces dice un nombre. El nombrado tiene que salir y cruzar la pista hasta llegar a la otra área de balonmano. Cuando lo consigue, o si es pillado, salen el resto de niños para llegar al área de enfrente. Los pillados, se ponen en el medio para pillar también, hasta que todos son pillados.

PARTE PRINCIPAL

1. **Futbeisbol.** Igual que el juego del beisbol, pero se lanza una pelota de fútbol y se golpea con el pie.

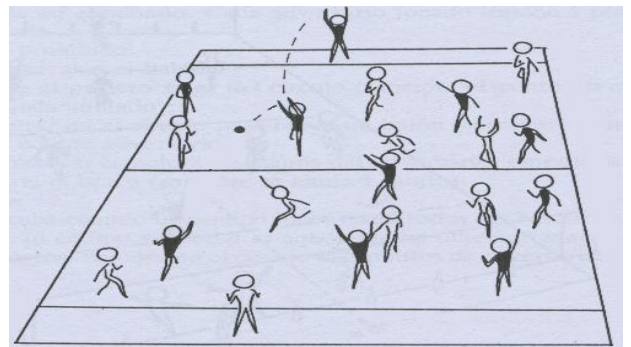
Más información, reglas y fotos en:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ceipmanantiales/futbeisbol.html>

<http://colenoez.blogspot.com/2010/01/futbeisbol-normas-equipos-mixtos-maximo.html>



2. **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.



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.