

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 23

2^{do} ciclo :**CICLO**
3º y 4º :**NIVEL**

MATERIAL: aros, pelotas de foam y petos.

ORG. ALUMNOS: equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Recordar 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.
6. Reproducir ritmos con el cuerpo.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

1

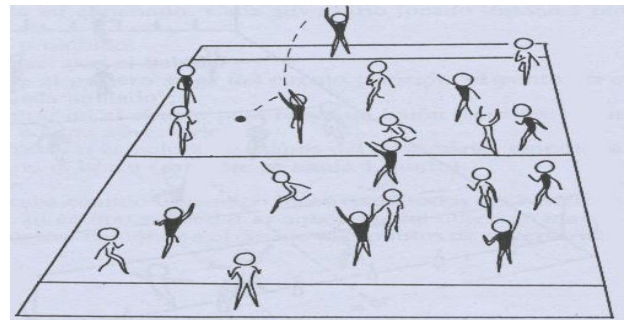


ANIMACIÓN

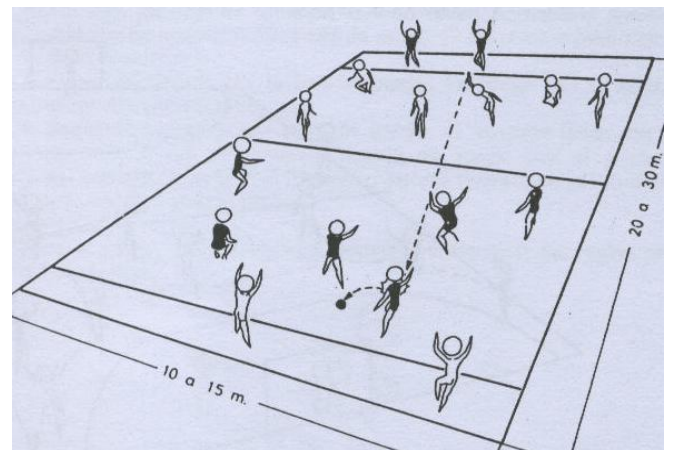
1. **Palomas y Gavianes.** Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavianes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.

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. **El Cementerio.** Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de "cementerio". Se pueden aprovechar las líneas de los campos de voleibol, baloncesto, tenis, etc. dependiendo del número de alumnos. Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda "muerto" pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera "muerto", pero si se le cae sí; Cuando en un equipo quede un solo jugador y no le dan en diez lanzamientos, éste puede recuperar a un compañero.



1

VUELTA A LA CALMA

1. **Ritmos 3-5.**