

**BLOQUE:** Juego y Deporte  
**UNIDAD:** Juegos Predeportivos  
**SESION:** 24

2<sup>do</sup> ciclo :**CICLO**  
3º y 4º :**NIVEL**

**MATERIAL:** pelotas de foam, aros y petos.

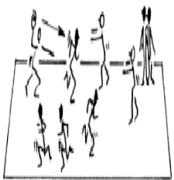
**ORG. ALUMNOS:** equipos y gran grupo.

**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

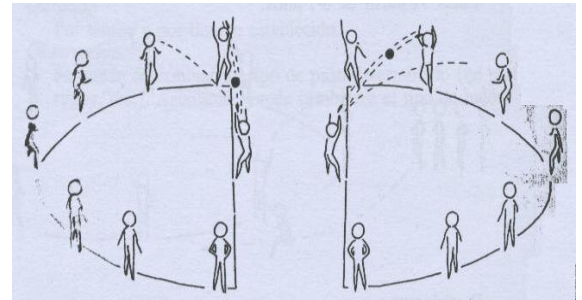


**ANIMACIÓN**

1. **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. **El Abanico.** Se forman dos equipos, formando un semicírculo, colocándose en el centro un jugador. El juego consiste en el intercambio de pases lo más rápidamente posible. El jugador central envía el balón al primer jugador del “abanico”, que se lo devuelve inmediatamente; y así sucesivamente hasta el último. Gana el equipo que antes complete el abanico.  
VAR: con diferente tipo de balones.



2. **Pelota Sentada.** Juegan todos contra todos. Se sueltan unos balones por el campo previamente marcado, no demasiado amplio, los que consiguen el balón deben intentar golpear con el mismo a los otros jugadores lanzándoselo, si lo golpean con el balón, 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 uno de los balones que pasen por sus alrededores. No está permitido pasarse el balón, salvo entre los que están sentados.



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.

1

**VUELTA A LA CALMA**

1. **Ritmos 3-5-7-9.**