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

3er ciclo **:CICLO**
5º y 6º **:NIVEL**

MATERIAL: pelotas, un balón de foam y petos.

ORG. ALUMNOS: individual y equipos.

OBJETIVOS:

1. Progresar con el balón con los compañeros frente a los adversarios.
2. Conocer lógica interna de ataque y defensa de los juegos predeportivos.
3. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.

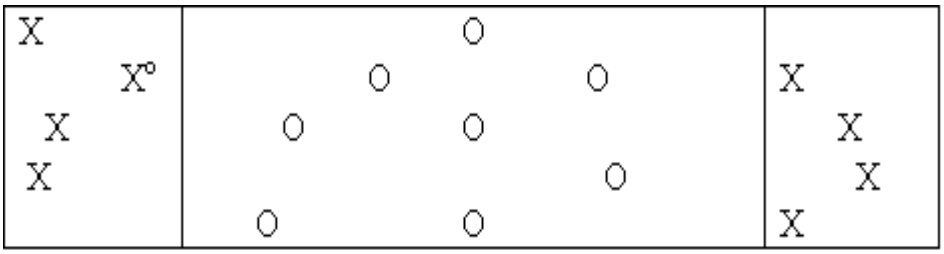
TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

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 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. **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.



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.

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. **Balón Danzarín**. Cada alumno con un balón. Con música de fondo, desplazarse con el balón por donde quieran, al ritmo que marque la melodía seleccionada en cada momento.