

**BLOQUE:** Juego y Deporte  
**UNIDAD:** Juegos Predeportivos  
**SESION:** 01

1<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**  
1º y 2º :**NIVEL**

**MATERIAL:** un balón para cada alumno y aros.

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

**OBJETIVOS:**

1. Mantener el balón solo.
2. Progresar con el balón frente a los adversarios.
3. Afirmar la lateralidad de las extremidades superiores.
4. Utilizar cambios de direcciones para dar respuestas adecuadas.
5. Representar oficios con sonidos y movimientos.

**TEC. ENSEÑANZA:** Asig. Tareas y Res. Problemas.



**ANIMACIÓN**

1. **Cocodrilo.** En mitad del campo, si dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se la queda. El resto de niños, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar “Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar? El que se la queda, dice “SI”, y los niños pasarán corriendo al otro lado. El que es pillado, se la queda de cocodrilo.

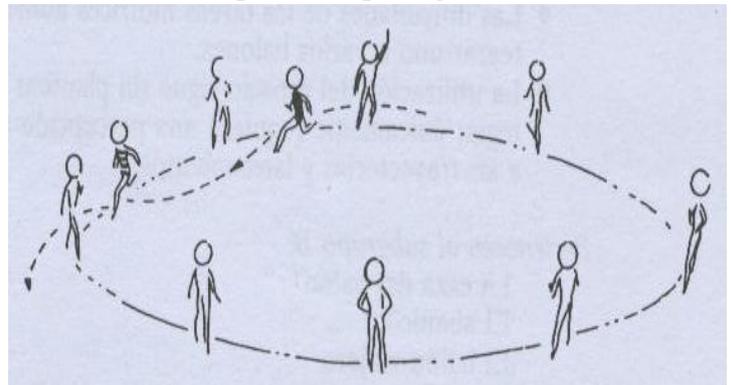
**PARTE PRINCIPAL**

**1. Con una pelota, soy capaz de:**

- botar la pelota con la mano de diferentes formas, en desplazamiento, etc.
- lanzar la pelota hacia arriba de diferentes formas y cogerla, con y sin bote.
- golpear la pelota con la palma de la mano y recepcionarla.
- golpear la pelota con la parte del cuerpo que se indique y recepcionarla.
- lanzarla contra una pared y recepcionarla, con y sin bote.

**2. El Robabalones.** Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón menos 3 o 4 niños. Éstos intentan “robar” un balón para poder botarlo intentando que ya no se lo quiten más.

- 3. El Ratón y el Gato.** Los alumnos se colocan formando un gran círculo, salvo uno que hace de ratón y otro que hace de gato que intenta pillarlo. A una señal, el ratón se desplazará en carrera alrededor de sus compañeros, procurando no ser tocado por el gato, el cual buscará la forma de hacerlo, pero siempre siguiendo el mismo itinerario que su adversario. Si el ratón toca a alguno de sus compañeros, este se convierte automáticamente en ratón, debiendo salir del círculo y continuar la carrera iniciada por el anterior. Si durante el recorrido, el gato toca al ratón, cambiaran las funciones sin pausa, cambiando el sentido de la carrera.



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Bolsa Mágica de Oficios con balón.** De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos, sonidos y con ayuda de su balón para que sus compañeros lo adivinen.