

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 03

1^{er} ciclo :**CICLO**
1º y 2º :**NIVEL**

MATERIAL: un balón para cada alumno y aros.

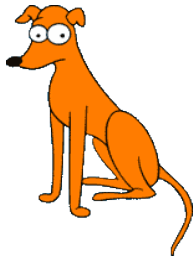
ORG. ALUMNOS: individual, parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Mantener el balón solo.
2. Progresar con el balón frente a los adversarios.
3. Orientarse con el balón frente a los adversarios.
4. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.
5. Aprender a ganar y perder.

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

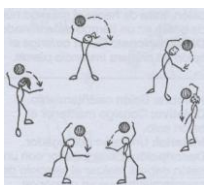
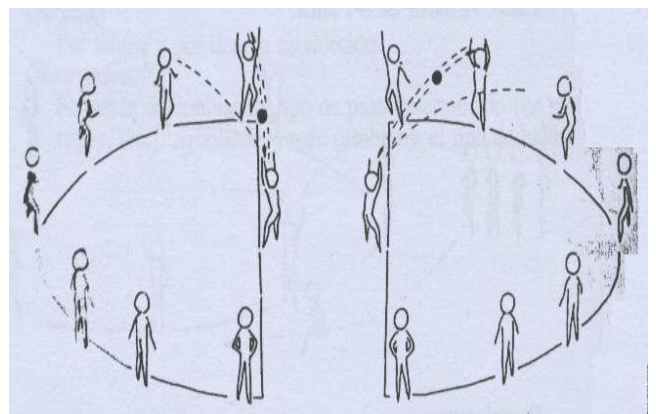
ANIMACIÓN



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. **Balón que veo, manotazo que arreo.** Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón intentan dar un manotazo a los balones de los demás sin que no se lo den al suyo.
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. **Por parejas, con una pelota, soy capaz de:**
 - Pasársela sin bote.
 - Pasársela con bote.
 - Pasársela en carrera desde un fondo a otro fondo de la pista.
4. **La Sombra con balón.** Por parejas, cada uno con su balón. El compañero que va delante se desplaza botando su balón. El otro imita sus acciones. Luego, cambio de rol.
5. **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.



VUELTA A LA CALMA

1. **¿Qué sé hacer con un Balón?** En círculo, por turnos, salen al medio y proponen una acción a realizar con el balón. El resto intentará realizar esa acción sugerida.