

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 04

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

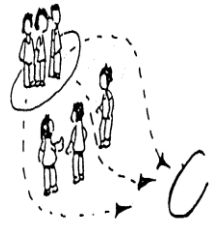
MATERIAL: un balón para cada alumno y aros.

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. Utilizar cambios de direcciones para dar respuestas adecuadas.

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

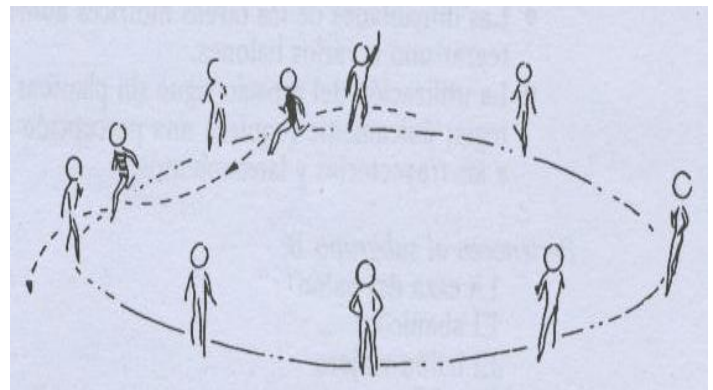


ANIMACIÓN

1. **Palomas y Gavilanes.** Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes 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. **Balón que veo, patada que arreo.** Todos repartidos por la pista conduciendo cada uno su balón intentan dar una patada a los balones de los demás sin que no se la den al suyo.
2. **El Robabalones.** Todos repartidos por la pista conduciendo cada uno su balón menos 3 o 4 niños. Éstos intentan “robar” un balón intentando que ya no se lo quiten más.
3. **Por parejas, con una pelota, soy capaz de:**
 - Pasársela con el pie.
 - Pasársela con el pie frente a una pared.
 - Pasársela con el pie 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 conduciendo con el pie su balón. El otro imita sus acciones. Luego, cambio de rol.
5. **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, cambiarán las funciones sin pausa, cambiando el sentido de la carrera.



VUELTA A LA CALMA

1. **1, 2, 3 Pollito Inglés con balón.** Uno la liga de cara a una pared. Los demás con su balón se sitúan en la línea de salida. El que la liga, de espaldas al resto de jugadores, dirá: "1, 2, 3... pollito inglés". El resto avanzan conduciendo su balón con el pie hacia la pared sin ser vistos en su movimiento. Si el que la liga los ve retroceden al principio. Gana quien llegue a la pared sin ser visto, y pasará a ser quien la ligue.