

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

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

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

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Identificar direcciones y distancias en desplazamientos.
2. Progresar con el balón con los compañeros frente a los adversarios.
3. Orientarse con el balón frente a los adversarios.
4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

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

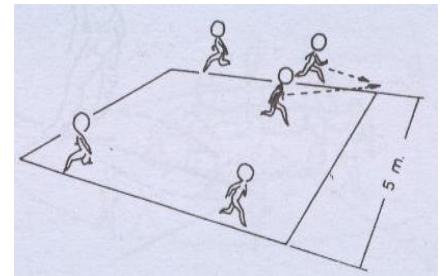


ANIMACIÓN

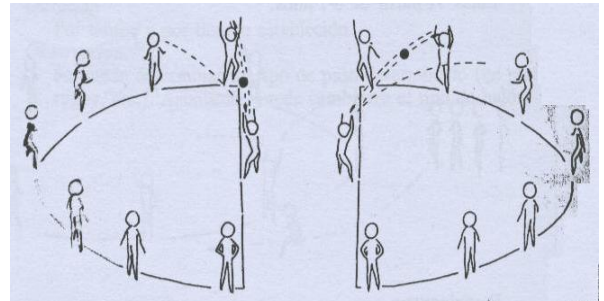
1. **Cocodrilo Dormilón.** En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo Dormilón". El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en "Cocodrilo Dormilón".

PARTE PRINCIPAL

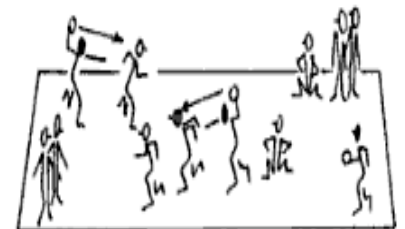
1. **Las 4 Esquinas.** Se señalan 4 esquinas con aros y en cada aro un niño. Otro jugador se situará en el medio. Éste, intentará ocupar un aro cuando sus compañeros cambien de sitio. El que se queda sin aro, pasa entonces a ocupar el lugar de jugador libre.



2. **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.



3. **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 lanzándose, 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.



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.