

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 22

2^{do} ciclo :**CICLO**
3º y 4º :**NIVEL**

MATERIAL: pelotas de foam, ladrillos y petos.

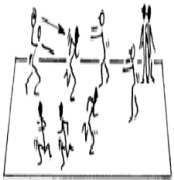
ORG. ALUMNOS: equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Recordar y practicar juegos predeportivos.
2. Mejorar la precisión en los pases.
3. Conseguir hábitos de práctica deportiva.
4. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.
5. Participar activamente en juegos de equipo.
6. Reproducir ritmos con las manos y el cuerpo.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

1



ANIMACIÓN

1. **Pelota Cazadora.** Dos se la quedan con una pelota de foam. Tratan de dar a los demás pasándosela. Con la pelota no pueden correr. A los que van dando se integran en el equipo que pilla. Gana el último en ser dado.

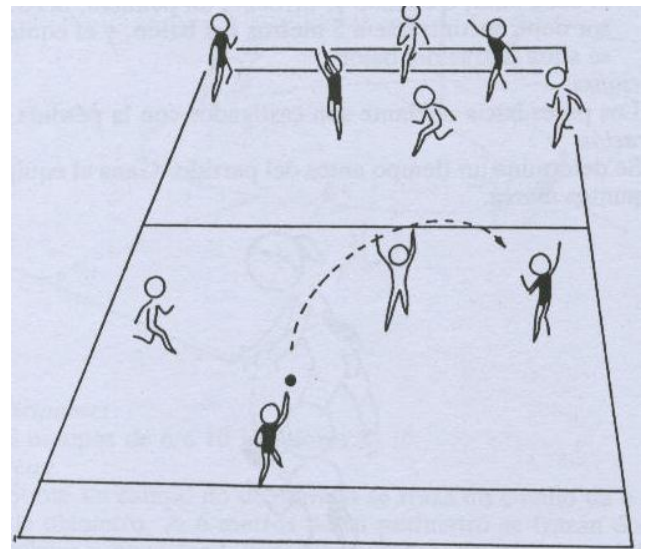
PARTE PRINCIPAL

1. **Las Banderas.** Se hacen dos equipos. Cada uno tiene que robar la bandera del equipo contrario y llevarla a su campo a la vez que tiene que defender la suya. Cada equipo está detrás de una línea que divide el terreno de juego en dos. Cuando un jugador pasa al campo contrario, puede ser atrapado quedándose quieto en el sitio donde le han cogido. Pueden ser salvados si otro compañero le toca. Gana el equipo que antes traiga su bandera a su campo.

- No vale hacer perrito guardián ni con los pillados, ni con la bandera.
- No vale lanzar la bandera.



2. **Pelota Plantada.** Se forman dos equipos. El objetivo del juego es llevar el balón mediante pases con las manos a la línea de fondo para “plantar” el balón (similar al rugby). El que tiene el balón no puede correr con él. No está permitido el contacto físico. Gana el equipo que más puntos logre.



1



VUELTA A LA CALMA

1. **La Mano Roja.** Colocados en círculo y con música de baile, se van pasando una mano de madera o plastificada para marca un ritmo y una acción (golpes en el pecho, subirla y bajarla...) y el resto le imita. Al rato, se pasa la mano al que esté al lado.