

**BLOQUE:** Juego y Deporte  
**UNIDAD:** Iniciación Deportiva  
**SESION:** 06

3<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**  
5º y 6º :**NIVEL**

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

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

### **OBJETIVOS:**

1. Conocer 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.

**TEC. ENSEÑANZA:** Resolución de Problemas.



### **ANIMACIÓN**

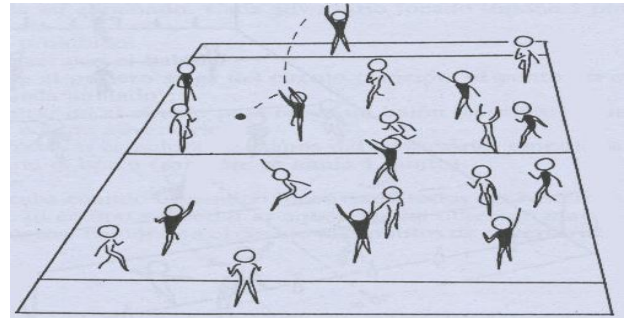
1. **Pelota Cazadora.** Dos se la quedan con una pelota de foam. Tratan de dar a los demás pasándosela. Con la pelota no pueden correr. A los que van dando se integran en el equipo que pilla. Gana el último en ser dado.

### **PARTE PRINCIPAL**

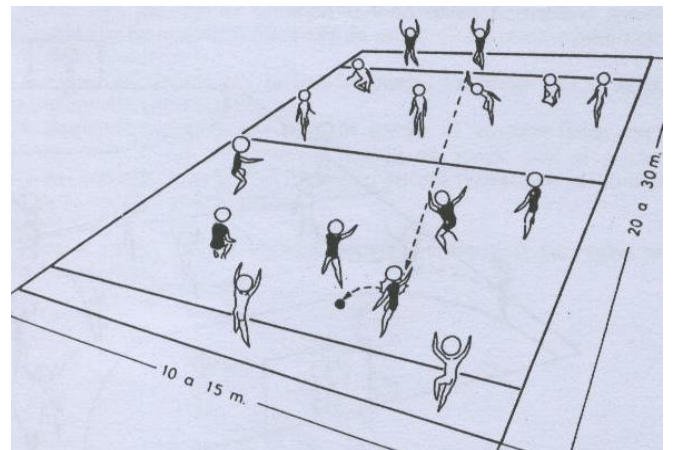
1. **Pato Mareao 2x2.** Grupos de 4, para jugar dos contra dos. La pareja que inicie el juego, se va pasando la pelota con el pie con el fin de conservarla el mayor tiempo posible sin que sea "robada" por la pareja contraria.



2. **Las Vidas.** Todos los jugadores se colocan en el centro de la pista, salvo dos niños, que se ponen en los extremos o fondos de la pista. Éstos, lanzando con la mano por turnos, intentarán dar a los niños que están en el medio. Al que den, se elimina. Si un niño consigue coger al vuelo la pelota, consigue una vida, que puede utilizar para salvar a algún niño eliminado, o bien, quedársela. El último niño en ser eliminado, gana.



3. **El Cementerio.** Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de "cementerio". Se pueden aprovechar las líneas de los campos de voleibol, baloncesto, tenis, etc. dependiendo del número de alumnos. Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda "muerto" pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera "muerto", pero si se le cae sí; Cuando en un equipo quede un solo jugador y no le dan en diez lanzamientos, éste puede recuperar a un compañero.



### **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.