

MATERIAL: un balón para cada alumno y pelotas de foam.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Mantener y progresar con el balón frente a los adversarios.
2. Orientarse con el balón frente a los adversarios.
3. Conocer y practicar juegos predeportivos.

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



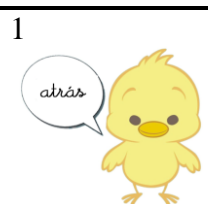
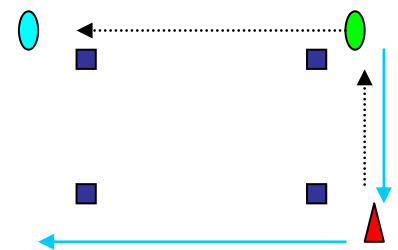
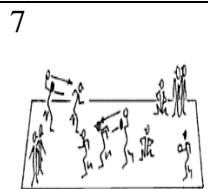
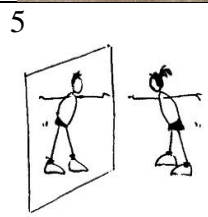
ANIMACIÓN

1. **Cocodrilo Dormilón con balón.** En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo Dormilón". El resto del grupo se acercará, conduciendo un balón con el pie, 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. **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. **Con una pelota, soy capaz de:**
 - hacer toques con el pie.
 - golpear la pelota con el pie y recepcionarla.
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 Espejo con Balón.** Por parejas uno enfrente de otro cada uno con su balón. Con el pie, uno realiza acciones con el balón y el otro le imita. Al tiempo, cambio de rol.
6. **La Esquina Libre.** So forman grupos de cuatro, aunque solo juegan tres, es un espacio cuadrado. Se colocan tres en una esquina del cuadrado, quedando siempre una libre. Con el pie, el que inicia el juego la pasa a derecha o izquierda, intentando buscar la "esquina libre" para eliminar al jugador que no la cubre por llegar tarde.
7. **Pelota Sentada.** Explicado en la sesión nº 2 de esta Unidad de Trabajo.



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.