

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 06

3^{er} ciclo :**CICLO**
 5º y 6º :**NIVEL**

MATERIAL: pelotas, 1 balón de foam, 2 ladrillos o conos y petos.

ORG. ALUMNOS: equipos.

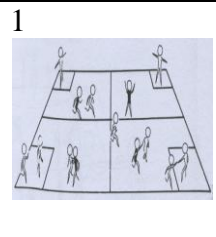
OBJETIVOS:

1. Progresar con el balón con los compañeros frente a los adversarios.
2. Conseguir hábitos de práctica deportiva.
3. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

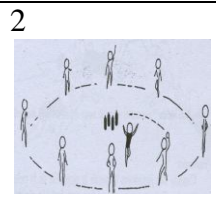
ANIMACIÓN

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.

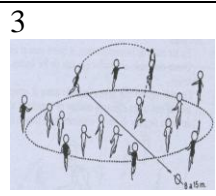


PARTE PRINCIPAL

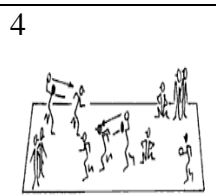
1. **Los Patios.** Se divide la pista por zonas, y en cada zona hay un patio con su guardián. Los jugadores se desplazan libremente por toda la pista, con cuidado de no ser capturado por los guardianes. Los capturados son llevados al patio del guardián, pudiendo ser salvados por compañeros que estén en libertad.



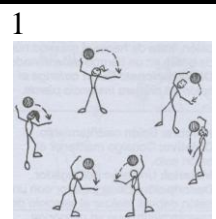
2. **Ataque al Castillo.** Los alumnos se colocan formando un gran círculo, menos uno en el centro protegiendo los conos o ladrillos. Los jugadores de círculo lanzan la pelota intentando derribar los ladrillos o conos. Está permitido pasársela.



3. **Esquivar el Balón.** Se hacen dos equipos. Uno formando un gran círculo y el otro equipo en su interior. El equipo exterior intenta dar con el balón a los jugadores del interior para eliminarlos. El equipo interior intenta esquivar el balón o cogerlo al vuelo para eliminar al lanzador. Los lanzadores pueden pasarla, pero no puedes desplazarse con el balón en las manos. Se juega otra manga cambiando los papeles. Gana el equipo que elimine al otro en el menor tiempo posible.
 VAR: el jugador del interior que coja el balón al vuelo intercambia su puesto.



4. **Pelota Sentada por equipos.** Se hacen dos equipos. Se suelta uno balón de foam por el campo previamente marcado, no demasiado amplio, El equipo que consiga el balón debe intentar golpear al otro equipo lanzándoselo. Si lo logra, 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 el balón o de pase de un compañero. Gana el equipo que logre dejar sentados al otro equipo.



VUELTA A LA CALMA

1. **¿Qué sé hacer con un Balón?** En círculo, por turnos, salen al medio y proponen una acción a realizar con el balón. El resto intentará realizar esa acción sugerida.

