

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 01

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

MATERIAL: un balón para cada alumno, dos ladrillos y petos.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y equipos.

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.
4. Representar oficios con sonidos y movimientos.

TEC. ENSEÑANZA: Man Directo y Res de Problemas.

ANIMACIÓN

1. **Dao botando.** Uno la liga, teniendo que pillar a cualquier compañero, que pasará entonces a ligársela. Todos van botando un balón. No vale devolver hasta pasado un rato.

PARTE PRINCIPAL

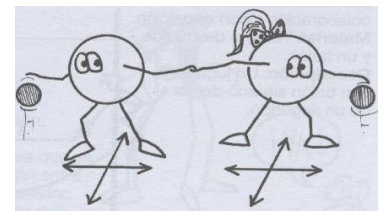
1. Con una pelota, soy capaz de:

- botar la pelota con la mano de diferentes formas, en desplazamiento, etc.
- lanzar la pelota hacia arriba de diferentes formas y cogerla, con y sin bote.
- golpear la pelota con la palma de la mano y recepcionarla.
- lanzarla contra una pared y recepcionarla, con y sin bote.



2. **Balón que veo, manotazo que arreo.** Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón intentan dar un manotazo a los balones de los demás sin que no se lo den al suyo.

3. **El Robabalones.** Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón menos 3 o 4 niños. Éstos intentan “robar” un balón para poder botarlo intentando que ya no se lo quiten más.



4. **Pulso Botando.** Dos jugadores cogidos de la mano y botando cada uno un balón tratan de desequilibrar y hacer perder el control a su adversario, estirando o empujando a su rival en diferentes direcciones.

5. **Te la Quito.** Por parejas, con una pelota. El que tiene la posesión del balón, trata de conservarla botándola. El otro, intentará arrebársela. Si lo consigue cambio de papeles.

6. Por parejas, con una pelota, soy capaz de:

- Pasársela sin bote.
- Pasársela con bote.
- Pasársela en carrera desde un fondo a otro fondo de la pista.



7. **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.



VUELTA A LA CALMA

1. **Bolsa Mágica de Oficios con balón.** De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos, sonidos y con ayuda de su balón para que sus compañeros lo adivinen.