

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 11

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

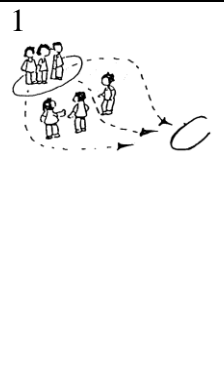
MATERIAL: aros, diferentes balones y petos.

ORG. ALUMNOS: equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Mantener y progresar con el balón con los compañeros frente a los adversarios.
2. Transferir principios tácticos en situaciones de juego conocidas para resolver nuevos problemas.
3. Respetar a los compañeros, adversarios, árbitro y saber ganar y perder.
4. Reproducir ritmos con el cuerpo.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.



ANIMACIÓN

1. **Palomas y Gavilanes.** Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.

1

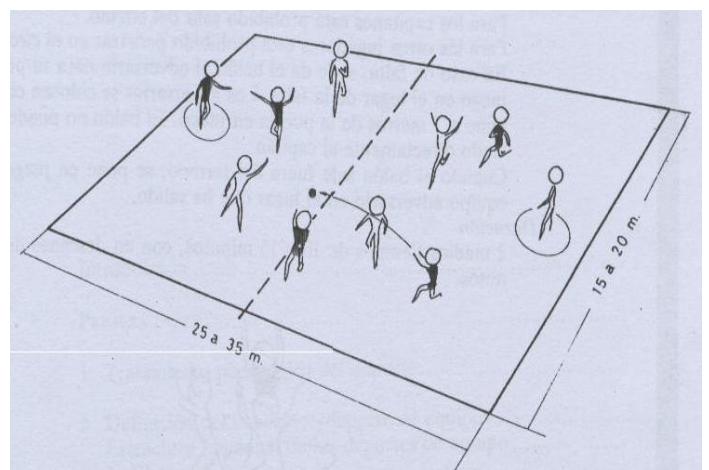
PARTE PRINCIPAL

1. **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.

2

2. **Balón Torre.** Se forman dos equipos. Cada capitán, metido en un aro en cada fondo del campo contrario. El equipo que comienza va progresando mediante pases, mientras que los adversarios intentan impedir la progresión del balón para apoderarse de él. El equipo que consigue llevar el balón a su capitán consigue un punto. Después de cada punto, se saca de centro. Gana el equipo que más puntos consiga. No está permitido:

- contacto físico.
- arrebatarse el balón de las manos.
- dar más de 3 pasos con el balón.



3

4

5

1

VUELTA A LA CALMA

1. **Ritmos 3-5.**

2