

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 07

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

MATERIAL: pelotas de tenis, diferentes balones y petos.

ORG. ALUMNOS: equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Incrementar la coordinación y el equilibrio.
2. Mejorar la velocidad de reacción.
3. Percibir la fuerza del adversario.
4. Reproducir ritmos con las manos y el cuerpo.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

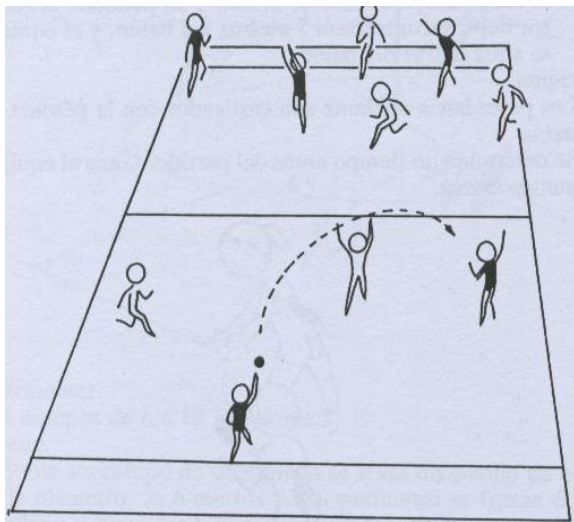


ANIMACIÓN

1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

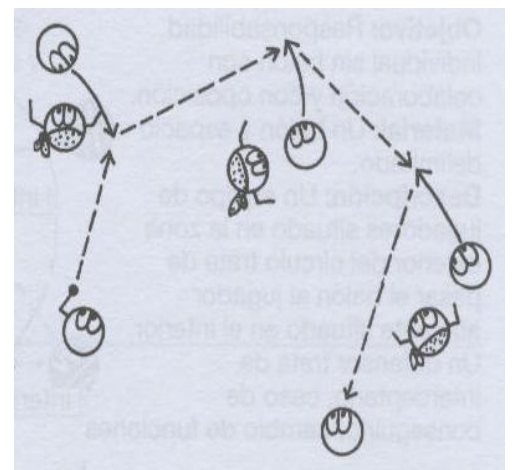
PARTE PRINCIPAL

1. **El Beisbol.** Se forman dos equipos y se juega de forma adaptada. En vez de batear, el lanzamiento se realiza con la mano utilizando una pelota de tenis.



2. **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.

3. **El Saque de Banda.** Dos grupos del mismo número de jugadores. Un pasador con balón. A la señal dada por el pasador, los jugadores atacantes se desmarcarán sin balón para poder recibirlo. Una vez recibido, tratan de realizar tres pases entre ellos, sin que el balón sea interceptado. Caso de conseguirlo, siguen atacando volviendo a iniciar la situación de juego. Si los defensores interceptan el balón, se produce un cambio de roles atacantes-defensores.



VUELTA A LA CALMA

1. **La Mano Roja.** Colocados en círculo y con música de baile, se van pasando una mano de madera o plastificada para marca un ritmo y una acción (golpes en el pecho, subirla y bajarla...) y el resto le imita. Al rato, se pasa la mano al que esté al lado.