

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

1^{er} ciclo :**CICLO**
1º y 2º :**NIVEL**

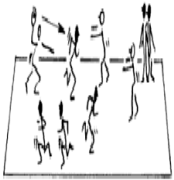
MATERIAL: aros, pelotas de foam y petos.

ORG. ALUMNOS: individual, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Identificar direcciones y distancias en desplazamientos.
2. Mejorar la precisión en los pases.
3. Orientarse con el balón frente a los adversarios.
4. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.
5. Participar activamente en juegos de equipo

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

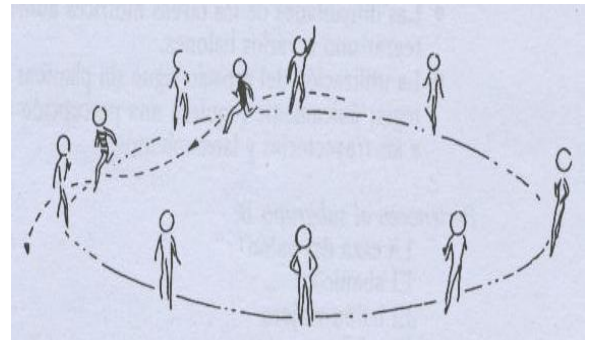


ANIMACIÓN

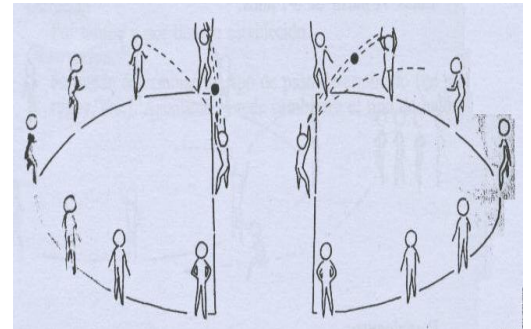
1. **Pelota Cazadora.** Dos se la quedan con una pelota de foam. Tratan de dar a los demás pasándosela. Con la pelota no pueden correr. A los que van dando se integran en el equipo que pilla. Gana el último en ser dado.

PARTE PRINCIPAL

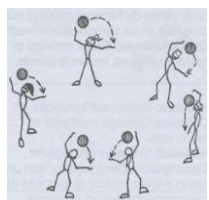
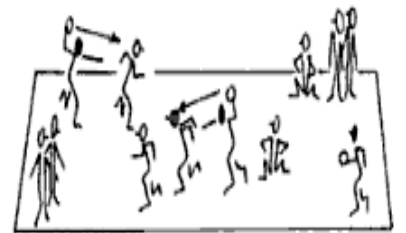
1. **El Ratón y el Gato.** Los alumnos se colocan formando un gran círculo, salvo uno que hace de ratón y otro que hace de gato que intenta pillarlo. A una señal, el ratón se desplazará en carrera alrededor de sus compañeros, procurando no ser tocado por el gato, el cual buscará la forma de hacerlo, pero siempre siguiendo el mismo itinerario que su adversario. Si el ratón toca a alguno de sus compañeros, este se convierte automáticamente en ratón, debiendo salir del círculo y continuar la carrera iniciada por el anterior. Si durante el recorrido, el gato toca al ratón, cambian las funciones sin pausa, cambiando el sentido de la carrera.



2. **El Abanico.** Se forman dos equipos, formando un semicírculo, colocándose en el centro un jugador. El juego consiste en el intercambio de pases lo más rápidamente posible. El jugador central envía el balón al primer jugador del "abanico", que se lo devuelve inmediatamente; y así sucesivamente hasta el último. Gana el equipo que antes complete el abanico.



3. **Pelota Sentada.** Juegan todos contra todos. Se sueltan unos balones por el campo previamente marcado, no demasiado amplio, los que consiguen el balón deben intentar golpear con el mismo a los otros jugadores lanzándoselo, si lo golpean con el balón, 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 uno de los balones que pasen por sus alrededores. No está permitido pasarse el balón, salvo entre los que están sentados.



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.