

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 12

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

MATERIAL: aros y pelotas de foam.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Identificar direcciones y distancias en desplazamientos.
2. Mejorar la precisión en los lanzamientos.
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.

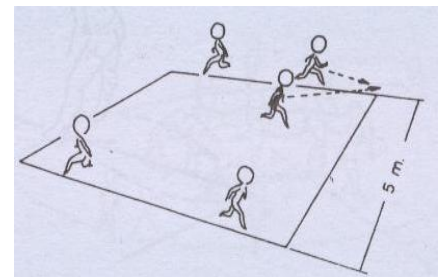


ANIMACIÓN

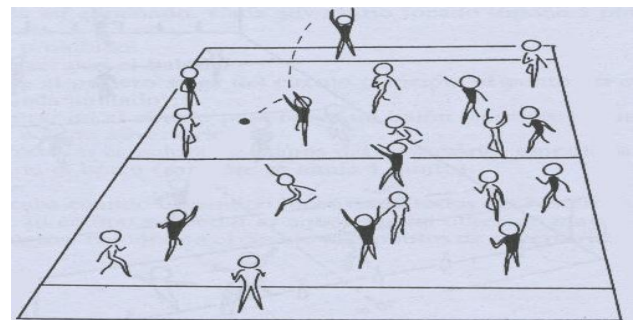
1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

PARTE PRINCIPAL

1. **Las 4 Esquinas.** Se señalan 4 esquinas con aros y en cada aro un niño. Otro jugador se situará en el medio. Éste, intentará ocupar un aro cuando sus compañeros cambien de sitio. El que se queda sin aro, pasa entonces a ocupar el lugar de jugador libre.



2. **Las Vidas.** Todos los jugadores se colocan en el centro de la pista, salvo dos niños, que se ponen en los extremos o fondos de la pista. Éstos, lanzando con la mano por turnos, intentarán dar a los niños que están en el medio. Al que den, se elimina. Si un niño consigue coger al vuelo la pelota, consigue una vida, que puede utilizar para salvar a algún niño eliminado, o bien, quedársela. El último niño en ser eliminado, gana.



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. **Balón Danzarín.** Cada alumno con un balón. Con música de fondo, desplazarse con el balón por donde quieran, al ritmo que marque la melodía seleccionada en cada momento.