

BLOQUE: Juego y Deporte
UNIDAD: Juegos Predeportivos
SESION: 13

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

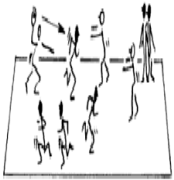
MATERIAL: aros, pelotas de foam y balones de diferentes tipos.

ORG. ALUMNOS: individual, equipos 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.

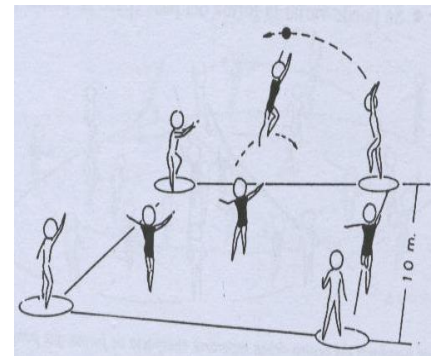


ANIMACIÓN

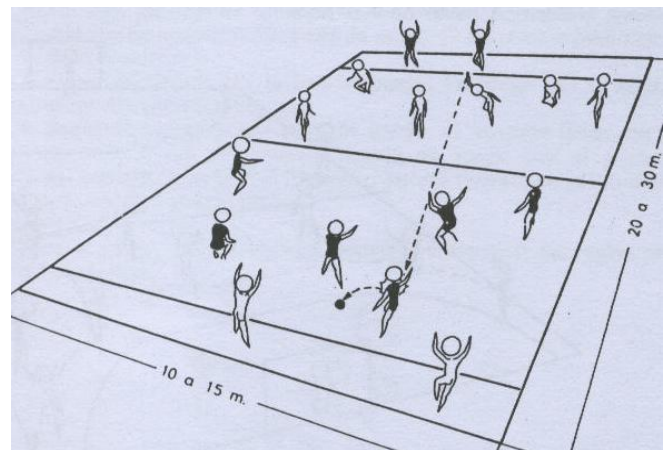
1. **Pelota Cazadora.** Dos se la quedan con una pelota de foam. Tratan de dar a los demás pasándosela. Con la pelota no pueden correr. A los que van dando se integran en el equipo que pilla. Gana el último en ser dado.

PARTE PRINCIPAL

1. **Balón Tocado.** Equipos de 6 u 8 jugadores dentro de aros formando un gran círculo. Dentro del círculo se sitúan 2 o 3 alumnos. Los de fuera se pasan la pelota entre ellos. Los de dentro intentan robarla. El que lo consigue, pasa a un aro.



2. **El Cementerio.** Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de "cementerio". Se pueden aprovechar las líneas de los campos de voleibol, baloncesto, tenis, etc. dependiendo del número de alumnos. Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda "muerto" pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera "muerto", pero si se le cae sí; Cuando en un equipo quede un solo jugador y no le dan en diez lanzamientos, éste puede recuperar a un compañero.



VUELTA A LA CALMA

1. **1, 2, 3 Pollito Inglés con balón.** Uno la liga de cara a una pared. Los demás con su balón se sitúan en la línea de salida. El que la liga, de espaldas al resto de jugadores, dirá: "1, 2, 3... pollito inglés". El resto avanzan conduciendo su balón con el pie hacia la pared sin ser vistos en su movimiento. Si el que la liga los ve retroceden al principio. Gana quien llegue a la pared sin ser visto, y pasará a ser quien la ligue.