

Unidad Didáctica: 2 - Saltos

Sesión nº: 1

Objetivos de la sesión: trabajar los saltos horizontales bilaterales; fomentar el trabajo en equipo y la creatividad; y trabajar los diferentes tipos de desplazamientos aprendidos en anteriores sesiones.

Estilo(s) de enseñanza utilizado(s): asignación de tareas y descubrimiento guiado. **Materiales e instalaciones:** tizas, cuerda, petos, una bolsa y una pelota.

Duración: 1 hora

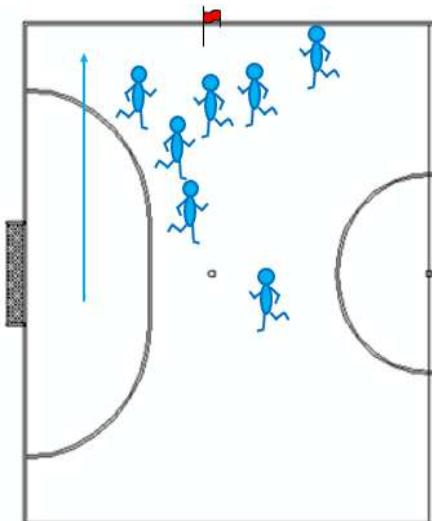
DESARROLLO DE LA SESIÓN

Tarea	Representación gráfica
<p><u>Parte inicial (calentamiento)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> · Trabajo de movilidad articular (5 minutos). · La rayuela (6 minutos): Se dibujarán con tiza en el suelo varias rayuelas. Se dividirá al grupo en varios subgrupos que jugarán a la rayuela realizando siempre los saltos con los pies juntos (o ambos pies). 	
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> · Cielo, tierra y agua (6 minutos): se dividirá el campo en tres zonas (cielo, tierra y agua). El profesor irá indicando en voz alta la zona en la que deben colocarse los alumnos y estos deberán desplazarse a esa zona saltando. Se irá incrementando la velocidad. Se realizarán diferentes rondas (saltos individuales, saltos en parejas, en grupos, etc.). 	

- **Las pulgas (8 minutos):** se dividirá al grupo en dos equipos: las pulgas y los saltadores. Todos se desplazarán por el espacio caminando o corriendo y, a la señal del profesor, las pulgas pasarán a desplazarse en cuadrupedia y los saltadores se desplazarán saltando con los pies juntos. Las pulgas tratarán de pillar a los saltadores, que pasarán a convertirse en pulgas al ser pillados.



- **Atrapa las banderas (8 minutos):** se colocará una cuerda de un extremo a otro del terreno de juego y, en ella, se colgarán banderines (se podrán usar petos o las chaquetas de los propios alumnos como banderines). Los jugadores deberán correr desde un extremo de la pista hasta el lugar en el que se encuentra la cuerda para, mediante un salto, coger el mayor número de banderines que les sea posible. Gana el alumno que consiga más banderines al finalizar todas las rondas.



- **El tesoro del pirata (6 minutos):** se colocará una bolsa al final de la pista (tesoro) y los alumnos se situarán al otro lado. A la señal del monitor, los jugadores deberán desplazarse saltando hasta el tesoro para conseguirlo. Gana el que consiga el tesoro. Se realizarán varias rondas con diferentes organizaciones (saltos individuales, en parejas, en grupos, etc.).



Parte final (vuelta a la calma)

- **Patata caliente (6 minutos):** se sentarán todos los alumnos en círculo y uno de ellos tendrá una pelota en las manos. Este se la pasará al compañero que tenga al lado, lo más rápido posible. Cuando el profesor dé una señal, el alumno que tiene la pelota, quedará eliminado (y comenzará a recoger el material utilizado durante la sesión).

