

Unidad Didáctica: 1 – Conducción y bote

Sesión nº: 3

Objetivos de la sesión: trabajar la conducción y el bote; trabajar los desplazamientos; trabajar la coordinación óculo-manual y óculo-pédica; y fomentar el trabajo en equipo.

Estilo(s) de enseñanza utilizado(s): asignación de tareas.

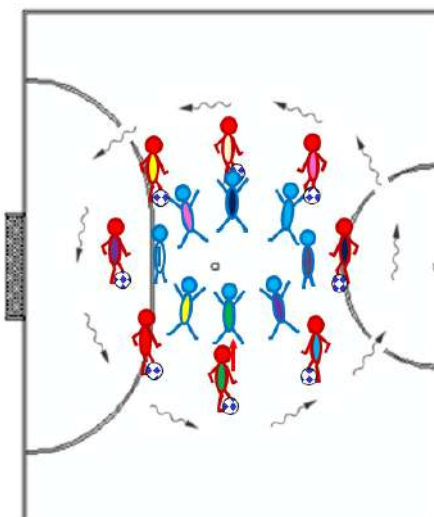
Materiales e instalaciones: sticks de hockey, conos y pelotas de diferentes tamaños.

Duración: 1 hora

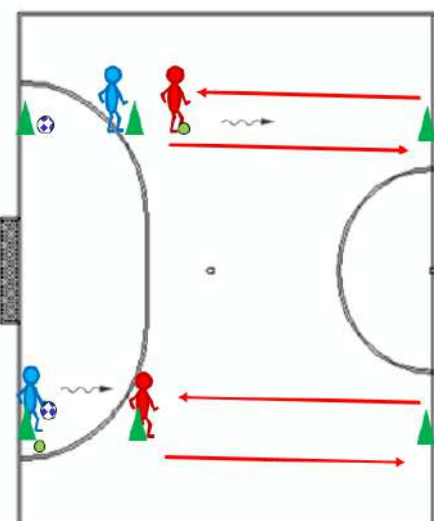
DESARROLLO DE LA SESIÓN

Tarea	Representación gráfica
<p><u>Parte inicial (calentamiento)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajo de movilidad articular (5 minutos). ¡Pásamela! (6 minutos): se dividirá el grupo en tríos, el monitor entregará una pelota a cada trío. Se colocará un jugador en un lado y los otros dos en frente. El primero de la fila que tiene dos integrantes, se desplazará conduciendo el balón hacia su compañero que está al otro lado de la pista y, así, sucesivamente. 	<p>Diagrama de la actividad '¡Pásamela!': Se muestra un campo rectangular con una línea central. Hay tres jugadores azules en el lado izquierdo y tres jugadores rojos en el lado derecho. Un balón está en el centro, con una flecha que indica su movimiento hacia el jugador rojo en el centro. Las líneas de los jugadores indican que están esperando para recibir el balón.</p>
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Zig-zag (6 minutos): se dividirá al grupo en tríos, cada uno de ellos con una pelota. Deberán realizar un recorrido en zig-zag entre conos, conduciendo la pelota con los pies. El recorrido será de ida y vuelta. Al llegar al compañero, se le entregará el balón para que haga el camino. 	<p>Diagrama de la actividad 'Zig-zag': Se muestra un campo rectangular con una línea central. Hay tres jugadores azules en el lado izquierdo y tres jugadores rojos en el lado derecho. Hay varios conos verdes en el campo. Un balón está en el centro, con una flecha que indica su movimiento hacia el jugador rojo en el centro. Las líneas de los jugadores indican que están esperando para recibir el balón.</p>

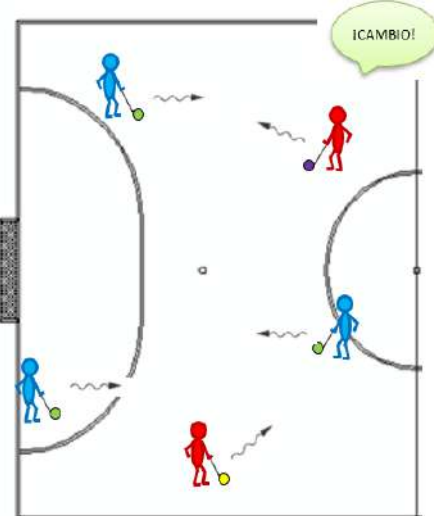
• **Conejos a la madriguera (6 minutos):** se dividirá a los alumnos por parejas. Las parejas se situarán formando un círculo (colocándose uno frente al otro, formándose un círculo exterior y otro interior). El jugador exterior tendrá un balón. A la señal del monitor, los jugadores con balón conducirán el balón con el pie rodeando el círculo que forman sus compañeros del interior. Cuando el monitor diga “conejos a la madriguera”, los jugadores que conducen el balón deberán dejarlo y correr para pasar por debajo de las piernas de su compañero de pareja. El ultimo jugador que lo consiga, tendrá un punto negativo. Ganará la pareja que menos puntos negativos tenga.



• **Circuito (8 minutos):** los alumnos se dividirán en parejas, a una distancia de unos 5 metros. El monitor entregará a cada pareja dos pelotas de distinto tamaño. El primero de los jugadores, elegirá una pelota y deberá ir botándola hasta el compañero. El segundo, conducirá el balón hasta la línea del fondo, y volverá botando el balón hasta su posición inicial, allí, estará el primer jugador esperando y conducirá el balón hasta su posición inicial. Se repite el circuito con la otra pelota, ganará la pareja que finalice primero.



• **La pelota envenenada (8 minutos):** cada jugador tendrá un stick y una pelota de tenis. El monitor entregará dos pelotas de tenis de distinto color. Los jugadores deberán conducir la pelota por el campo con cuidado de que no se les escape, los alumnos que tengan la pelota de distinto color intentarán intercambiarla por una normal. El monitor, cada 30 segundos, emitirá un sonido, y los jugadores que tengan la pelota de distinto color perderán un punto. Ganaran aquellos con más puntos.



Parte final (vuelta a la calma)

• **Pin-ball (6 minutos):** se dividirá el grupo por parejas, de pie uno frente al otro. El monitor entregará a cada pareja un balón. Uno de los integrantes de la pareja tendrá el balón y deberá intentar colarla entre las piernas de su compañero, antes de que las cierre. Si lo consigue, obtendrá un punto. Ganará el jugador que consiga más puntos.

