

Unidad Didáctica: 1 – Conducción y bote		Sesión nº: 6
Objetivos de la sesión: trabajar la conducción y el bote; trabajar los lanzamientos y los desplazamientos; trabajar la atención; fomentar el trabajo en equipo y la creatividad; y trabajar la coordinación óculo-manual y óculo-pédica.		
Estilo(s) de enseñanza utilizado(s): asignación de tareas y mando directo.		Materiales e instalaciones: pelotas de diferentes tamaños y conos.
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). Pelea de gallos (6 minutos): no hay equipos, todos contra todos. Los jugadores deberán moverse por toda la pista y pisar a los demás. 		
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Azules y rojos (8 minutos): el monitor dividirá al grupo en dos equipos, unos son del equipo azul y otros del rojo. Se situarán de espaldas unos a otros y, a la señal los azules tendrán que pillar a los rojos, y viceversa, pero deberán hacerlo botado una pelota y pillar con la mano libre. 		

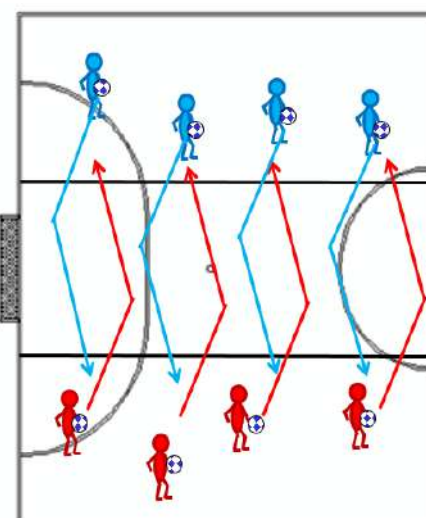
• **El presidente (8 minutos)** los alumnos deberán recorrer las distintas líneas del campo botando una pelota pequeña (del tamaño de una pelota de tenis) con cualquier parte del cuerpo. Podrán hacerlo andando, corriendo, de rodillas, en cucullas... al finalizar, el resto de los compañeros deberán votar al alumno que le ha parecido más gracioso.



• **Fórmula 1 (8 minutos):** el monitor colocará conos por toda la pista. Los jugadores (cada uno con una pelota), deberán conducirla con el pie no dominante. El monitor simulará el ruido del acelerón de un coche y, en ese momento, los jugadores deberán conducir el balón con la pierna dominante lo más rápido posible hacia alguna de las porterías. El último en llegar deberá contar un chiste.



• **El desalojo (6 minutos):** se dividirá al grupo en 2 equipos y cada alumno tendrá un balón. El monitor dividirá la media pista en tres partes iguales, la parte central no se podrá pisar y en las otras estarán cada uno de los equipos. A la señal, los alumnos deberán lanzar la pelota al campo del contrario, pero esta deberá dar un bote en la parte que se encuentra entre ambos campos. Una vez lancen su balón deberán recoger los que les han lanzado los contrarios para mandárselos de nuevo a su campo. Gana el grupo que menos balones tenga en su campo.



Parte final (vuelta a la calma)

• **Adivina, adivinanza... (6 minutos):** se dividirá al grupo en parejas. Un jugador de la pareja se colocará de espaldas y su compañero deberá dibujar una letra en su espalda. Si la adivina, se intercambiarán los roles.

