



Unidad Didáctica: 1 – Conducción y bote

Sesión nº: 7

Objetivos de la sesión: trabajar la conducción y el bote; fomentar la creatividad y el trabajo en equipo; trabajar los desplazamientos; estimular la implicación de los jugadores y el sentimiento de pertenencia a un grupo; fomentar la autoconfianza; y trabajar la coordinación óculo-manual y óculo-pédica.

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

Materiales e instalaciones: material para construir un fuerte (conos, picas, etc.) y pelotas de diferentes tamaños.

Duración: 1 hora

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Tarea	Representación gráfica
<p><i>Parte inicial (calentamiento)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Trabajo de movilidad articular (5 minutos). · ¿Qué hora es, señor lobo? (8 minutos): el monitor elegirá a un lobo que se paseará por el área de juego. El resto de los alumnos (corredores) le seguirán y le preguntarán, ¿qué hora es, señor lobo? El lobo contestará es hora de comer, esa será la señal de aviso para que el resto de los jugadores corran, ya que el lobo tratará de cazar el mayor número posible de ellos. Los corredores no tendrán un lugar en el que refugiarse, así que tendrán que huir hasta que sean las 12 horas. Para ello, el profesor marcará con palmadas, hasta contar 12. Los alumnos, al ser tocados se colocarán dentro de la jaula, el resto de deben intentar rescatarlos pasando por debajo de sus piernas. 	
<p><i>Parte principal</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · La fortaleza (10 minutos): se crearán varios grupos de entre 4 y 8 jugadores. El monitor colocará en una portería material (conos, bancos, picas, cualquier tipo de material), todo lo necesario para que los equipos se construyan una fortaleza. Los jugadores podrán transportar los materiales de forma individual o en grupo, el único requisito es que conduzcan un balón durante todo el trayecto. 	

•Los caballeros (8 minutos): los distintos grupos podrán robarse entre sí con el fin de mejorar sus fortalezas. Los jugadores podrán saquear las fortalezas en pareja, colocándose uno en cuadrupedia y el otro encima. Para poder robar en el resto de las fortalezas, el jugador que está sobre el “caballo” deberá botar al menos 5 veces un balón durante el trayecto.



• La batalla (10 minutos): el monitor le dará a cada equipo una reliquia que deberán esconder dentro de la fortaleza. Los equipos deberán decidir quiénes protegen la fortaleza (guardianes) y quiénes saquean el resto (bárbaros). Para poder entrar en las fortalezas de los otros equipos, los bárbaros deberán batirse en duelo con los guardianes. Los duelos consistirán en carreras de relevos de conducción de una pelota de banda a banda. Si los bárbaros ganan, podrán robar la reliquia, sino deberán marcharse. Ganará el equipo que posea más reliquias.



Parte final (vuelta a la calma)

• El fotógrafo (6 minutos): los jugadores irán moviéndose por la pista, por parejas, en grupos, de manera individual..., simulando estar de viaje. El monitor elegirá a 3 fotógrafos que irán acercándose a sus compañeros y deberán ponerse de rodillas y simular el sonido de un flash. En ese momento, los jugadores que sean “fotografiados” deberán quedarse quietos y posar.

