



## Unidad Didáctica: 2 – Golpeo y pase

## Sesión nº: 1

**Objetivos de la sesión:** trabajar el pase; trabajar los lanzamientos, los desplazamientos; y fomentar el trabajo en equipo y estimular el espíritu competitivo.

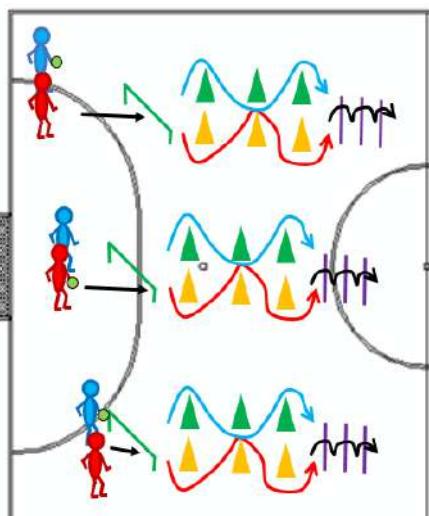
Estilo(s) de enseñanza utilizado(s): asignación de tareas y descubrimiento guiado.	Materiales e instalaciones: pelotas y elementos para un circuito de obstáculos.
--	---

**Duración:** 1 hora

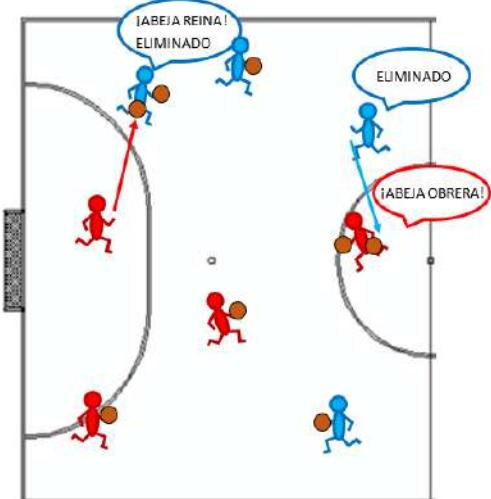
### DESARROLLO DE LA SESIÓN

Tarea	Representación gráfica
<p><b><i>Parte inicial (calentamiento)</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajo de movilidad articular (5 minutos).</li> <li>· Los cañoneros (6 minutos): dos alumnos se la quedarán y llevarán un balón. Deberán intentar golpear con el balón, usando las manos, a los demás compañeros por debajo de la cintura, pero el jugador que tiene el balón no podrá desplazarse. El jugador que sea golpeado se convertirá también en cañonero. Se podrán ir añadiendo balones para incrementar la dificultad.</li> </ul>	
<p><b><i>Parte principal</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Pelota envenenada (6 minutos): los alumnos se irán desplazando por la pista como indique el monitor. Uno de ellos se quedará en el centro y tendrá un balón en la mano. Se lo lanzará a cualquiera de sus compañeros y dirá una palabra, por ejemplo, "verano". Deben ir pasándose la pelota y diciendo conceptos relacionados, como "playa, vacaciones, arena, olas"... Si uno no sabe qué decir, se colocará en el centro. Cuando el jugador que dijo la primera palabra dice: "¡veneno!", el siguiente que atrape el balón debe permanecer en silencio y pasarlo a otro. De lo contrario, también pasará al centro.</li> </ul>	

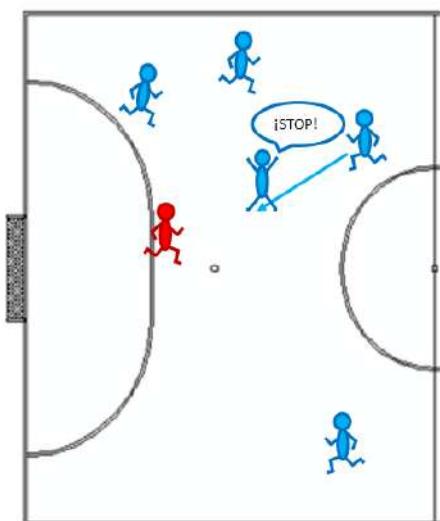
**Gemelos (6 minutos):** se divide al grupo en parejas. Que se colocarán en varias filas frente a varios circuitos de obstáculos (hechos con conos, picas y vallas). Deberán realizar el circuito pasándose una pelota pequeña como indique el monitor, sin que ésta caiga al suelo.



**La reina de las abejas (8 minutos):** se dividirá al grupo en dos equipos. Cada equipo se colocará en un lado de la pista. Cada grupo decidirá, en secreto, quién es su abeja reina. Los jugadores deberán correr por la pista con una pelota en la mano realizando lanzamientos para tratar de golpear a los jugadores del equipo contrario. Si un jugador es golpeado, deberá descubrirse (decir si es la abeja reina), si se trata de una abeja obrera, el jugador quedará eliminado. Sin embargo, si es la abeja reina, el lanzador quedará eliminado. El jugador se salvará si consigue atrapar el balón al vuelo. Ganará el equipo que consiga eliminar antes a sus rivales.



**Portería humana (8 minutos):** los jugadores se desplazarán por el espacio pasándose un balón. Uno de ellos, se la quedará y deberá intentar pillar a sus compañeros. Para salvarse, los alumnos podrán decir: "STOP" y colocarse en posición de estrella. Para poder volver a jugar, un compañero deberá pasar el balón por debajo de las piernas del jugador que está en posición de estrella. Se podrán añadir balones para incrementar la dificultad.



### Parte final (vuelta a la calma)

- Quién es quién (6 minutos): se colocarán todos los jugadores sentados en círculo y uno de ellos se sentará en el centro. A la señal del monitor, el jugador que está en el centro deberá taparse los ojos y los demás jugadores deberán cambiar de posiciones. Uno de ellos (designado por el profesor mediante signos), se acercará al jugador del centro y le dirá algo intentando cambiar su voz. El jugador que se encuentra en el centro deberá tratar de adivinar quién ha sido. Si lo consigue, se intercambiarán los roles.

