

Unidad Didáctica: 2 – Golpeo y pase

Sesión nº: 2

Objetivos de la sesión: trabajar el golpeo y el pase; trabajar lanzamientos y recepciones; trabajar la precisión; fomentar el trabajo cooperativo; y estimular la creatividad.

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

Materiales e instalaciones: pelotas, fitball 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). · ¡Sobre, sobre! (6 minutos): el monitor comenzará el juego lanzando un balón hacia arriba y diciendo: “¡Sobre, sobre por (nombre de un alumno)!”. El jugador mencionado deberá tratar de coger el balón antes de que caiga al suelo. Si lo consigue, repetirá el grito con el nombre de otro compañero; si no lo consigue, cuando atrape el balón debe gritar: “¡Todos quietos!” y los demás jugadores, que habrán salido corriendo para alejarse lo máximo posible, deberán quedarse quietos en el sitio. El jugador con el balón podrá dar tres pasos y deberá lanzar el balón para golpear a alguno de sus compañeros. 	
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> · El pañuelo baloncestista (6 minutos): se dividirá al grupo en dos equipos. Los integrantes de cada equipo tendrán un número asignado. Cada equipo se colocará a un lado de la pista y el monitor se colocará en el centro, sujetando un balón. El profesor dirá un número en voz alta y, los jugadores que tengan asignado ese número, deberán correr a coger el balón que sujeta el monitor. El que lo coja, deberá tirar a canasta. Si encesta, su equipo se llevará 2 puntos; si no encesta, 1 punto. Ganará el equipo que tenga más puntos. 	

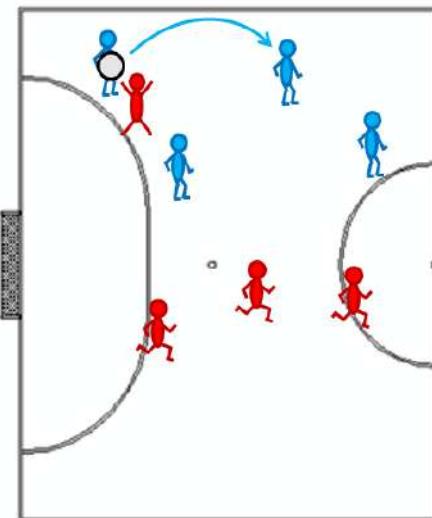
· **Mano-tenis (8 minutos):** se dividirá al grupo en equipos de cuatro, que deberán pasarse una pelota utilizando sus manos como raquetas. El profesor podrá dar indicaciones: con la mano dominante, con la mano no dominante, debiendo tocarla todos los jugadores, etc. La pelota sólo podrá botar una vez.



· **Tiro al cono (8 minutos):** por equipos, el monitor construirá varias pirámides de conos con distintos niveles de dificultad (nivel 1: 3 conos, nivel 2: 6 conos, nivel 3: 10 conos, etc.). Los jugadores se colocarán a unos 5 o 6 pasos de distancia de los conos. Cada jugador dispondrá de un lanzamiento y tendrán que ir subiendo, de uno en uno, de nivel para conseguir tirar el mayor número de conos cada equipo. Esto es: jugador 1 empieza en nivel 1 y tira solo un cono. Este pasa al nivel 2 y el jugador 2 al nivel 1. Cuando hayan lanzado, el jugador 1 pasará al nivel 3, el jugador 2 al nivel 2 y el jugador 3 al nivel 1. Si algún jugador llega al nivel que le toca y no hay conos en la pirámide, deberá rehacerla para poder conseguir más puntos.



· **La gran bola (6 minutos):** se dividirá al grupo en dos equipos. Los jugadores deberán pasarse un fitball golpeándola con las manos. El objetivo de cada equipo será realizar 5 pases sin que el equipo contrario intercepte el balón.



Parte final (vuelta a la calma)

- **Somos artistas (6 minutos):** se dividirá al grupo en parejas, un jugador de la pareja deberá hacer un dibujo sencillo en la espalda de su compañero, que deberá adivinar de qué se trata. Si lo acierta, intercambiarán los roles.

