

Unidad Didáctica: 2 – Golpeo y pase

Sesión nº: 3

Objetivos de la sesión: trabajar los golpesos y pases; trabajar los desplazamientos y el bote; 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 descubrimiento guiado	Materiales e instalaciones: pelotas, aros y elementos para un circuito de obstáculos.
---	--

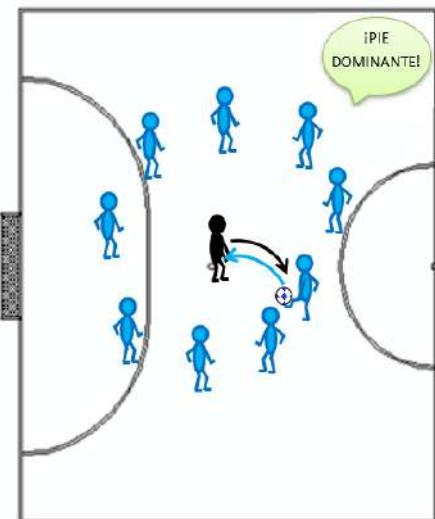
Duración: 1 hora

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Tarea	Representación gráfica
<p>Parte inicial (calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajo de movilidad articular (5 minutos). Cocodrilos dormilones (6 minutos): se la quedarán 2 o 3 jugadores, que serán los cocodrilos y deberán tumbarse en el suelo “a dormir”. Los demás jugadores, formarán un círculo y cantarán: “cocodrilo dormilón, que no sabes ni la «o», chin pon”. Cuando termine la canción, los cocodrilos se despertarán y saldrán en busca de sus compañeros para pillarlos. 	<p>¡Cocodrilo dormilón, que no sabes ni la «o», chin pon!</p>
<p>Parte principal</p> <ul style="list-style-type: none"> El 11 (12 minutos): se dividirá a los alumnos en varios grupos de 4 integrantes. Cada grupo tendrá un aro y un balón. El primer integrante deberá golpear la pelota para intentar que bote dentro del aro. Si lo consigue, repetirá el golpeo. Si no, el siguiente compañero deberá coger la pelota donde caiga y, desde ahí, golpearla para intentar que bote dentro del aro. Así, sucesivamente. Si el balón bota dentro del aro, el jugador conseguirá un punto. Ganará el alumno de cada grupo que consiga antes 11 puntos. Se podrán realizar varias rondas. 	



- El círculo (8 minutos):** se colocarán todos los jugadores formando un círculo. El monitor se colocará en el centro y le pasará la pelota a uno de los jugadores. Este deberá devolvérsela golpeándola con el pie dominante. A continuación, el monitor le pasará la pelota al siguiente niño. Tras un par de rondas (pie dominante y pie no dominante), se dividirán a los alumnos en grupos para que lo hagan ellos solos.



- El equilibrista (8 minutos):** se dividirá al grupo en varios equipos con el mismo número de integrantes. Se realizará una carrera de relevos en la que los jugadores deberán superar obstáculos. Los desplazamientos deberán realizarse caminando o corriendo y botando una pelota. Al llegar al final del recorrido, deberán pasar la pelota a sus compañeros golpeándola con la mano. Ganará el equipo cuyos integrantes finalicen antes el recorrido.



Parte final (vuelta a la calma)

- El mejor fotógrafo (6 minutos):** se divide a los alumnos en grupos de 4 o 5 jugadores. Uno de ellos será el fotógrafo, que deberá colocarse de espaldas al resto. Todos se irán moviendo y cambiando de posición hasta que el fotógrafo se gire. Deberá adivinar en qué orden estaban los jugadores al comenzar. Se irán turnando el rol de fotógrafos.

