

## Unidad Didáctica: 3 – Parada e interceptación

## Sesión nº: 2

**Objetivos de la sesión:** trabajar las paradas e interceptaciones; trabajar los lanzamientos y los desplazamientos; trabajar la coordinación ojo-manual y ojo-pedida; y fomentar el trabajo en equipo.

**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><b><u>Parte inicial (calentamiento)</u></b></p> <p>· Trabajo de movilidad articular (5 minutos)</p> <p>· Los cañoneros (6 minutos): el monitor seleccionará a dos jugadores que la “quedarán” y les dará un balón para los dos. Tendrán que intentar darle con el balón a los demás compañeros. Al que le den, se les une como cañonero. Ganará el último en convertirse en cañonero. El cañonero que tenga la pelota en las manos no podrá moverse, por lo que deberá lanzar en estático.</p>	
<p><b><u>Parte principal</u></b></p> <p>· El pulpo (6 minutos): se dividirá a los alumnos en grupos de 10 y se le entregará, a cada uno, una pelota de tenis. Por turnos, los jugadores deberán interceptar las 10 pelotas de tenis que les lanzarán el resto de sus compañeros. Luego deberán recogerlas y cambiar de jugador, y así, sucesivamente.</p>	



**Rondo (8 minutos):** los mismos jugadores del ejercicio anterior, se colocarán en círculo y se les dará una pelota de fútbol. Dos de esos jugadores, la quedarán y se situarán en el centro del círculo. El resto se irá pasando el balón mientras que los dos del centro intentar interceptar el balón. El que lo consiga intercambiará el sitio con el último jugador que tocó el balón.



**Estampida de patos (8 minutos):** el monitor seleccionará a dos jugadores (los cazadores) y le dará a cada uno una pelota de foam. Se creará un espacio (la jaula) dónde los cazadores llevarán a los patos. El resto de jugadores son patos y deberán evitar ser capturados por los cazadores que les lanzarán el balón para encarcelarlos. Si los patos paran el balón, los cazadores permanecerán quietos durante 10 segundos, si la interceptan los cazadores deberán liberar a uno de los patos.



**El cortabolas (6 minuto):** se dividirá al grupo en tríos. Dos jugadores se irán pasando el balón y el tercero se situará en medio de la línea de pase para interceptarlo, si corta el pase ocupará el lugar del compañero.



### Parte final (vuelta a la calma)

- **La croqueta gigante (6 minutos):** sobre una fila de colchoneta, se tumbará un alumno bocabajo. El próximo de la fila, hará la croqueta por encima de este. El siguiente tendrá que hacer lo mismo, de tal modo que se formará una alfombra de jugadores por donde el resto tendrá que ir haciendo la croqueta.

