

Unidad Didáctica: 3 – Parada e interceptación

Sesión nº: 4

Objetivos de la sesión: trabajar las paradas e interceptaciones; trabajar diferentes formas de desplazamiento; trabajar la coordinación óculo-manual y óculo-pédica; y fomentar el trabajo en equipo.

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

Materiales e instalaciones: pelotas de diferentes tamaños 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). Caza fantasmas (6 minutos): la quedarán 4 jugadores, que tendrán un aro grande en la mano (los cazafantasmas). Los cazafantasmas tendrán pillar al resto y meterlos en su guarida (una zona delimitada por conos). Los fantasmas se podrán salvar entre sí dándole la mano a los que estén en la guarida. 	
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Estrella (8 minutos): se dividirá al grupo en equipos grandes (8 a 10 jugadores), que se colocarán en círculo con un compañero en el centro, que será el que iniciará los lanzamientos-recepciones al resto de jugadores. El jugador del centro lanzará el balón a un compañero que se lo devolverá, volverá a lanzar y se intercambiará el sitio con el primer jugador con el que jugó y, así, sucesivamente. 	

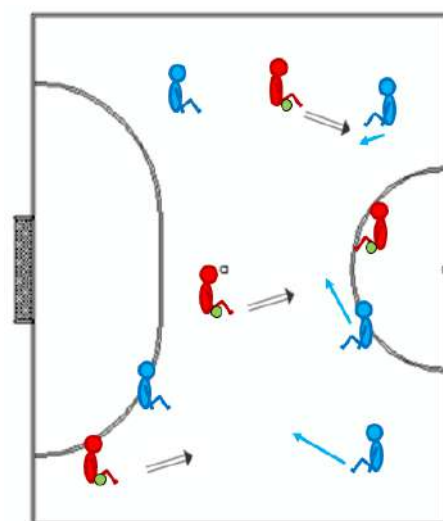
· **El mareo con portería (8 minutos):** se dividirá al grupo en 4 equipos de (6 a 8 jugadores). El monitor delimitará el espacio de juego con conos y en el centro colocará otros dos conos a modo de portería. Todos los jugadores, menos uno que será el portero, irán hilando pases hasta disparar a la portería de conos, donde estará el portero. Si el portero para el balón intercambiará el rol con el jugador que disparó.



· **Las cuatro esquinas (8 minutos):** se dividirá a los alumnos en grupos de 6 jugadores. El monitor colocará cuatro conos con una distancia de unos 2 metros entre ellos dibujando un cuadrado. Los jugadores se situarán en la línea imaginaria que va de un cono a otro. Dos jugadores situados en el centro del cuadrado serán los encargados de disparar, cada uno tendrá un balón. Podrán disparar a cualquiera de las “porterías” que van de cono a cono. Los porteros deberán parar los balones, con las manos únicamente. A la señal del monitor, los porteros menos goleados intercambiarán su rol con los atacantes.



· **El naufrago (6 minutos):** los jugadores deberán desplazarse por la pista sentados, el monitor seleccionará a 4 alumnos (las gaviotas), a los que les dará pelotas de tenis. Todos los jugadores irán desplazándose por la pista, las gaviotas lanzarán las pelotas de tenis por el campo (no a un jugador concreto), los naufragos deberán moverse sentados hasta llegar a ella para pararla. Los naufragos con dos pelotas de tenis intercambiar su rol con una gaviota.



Parte final (vuelta a la calma)

• **La orquesta (6 minutos):** todos los jugadores formarán un gran círculo. Un alumno será el detective, el profesor lo pondrá de cara a la pared para que no vea lo que está pasando y, nombrará a un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective intentará localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo irán repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.). El detective tendrá dos intentos para localizar al director.

