

## Unidad Didáctica: 3 – Parada e interceptación

## Sesión nº: 5



**Objetivos de la sesión:** trabajar las paradas e interceptaciones; trabajar los desplazamientos, los golpees y los pases; trabajar la coordinación óculo-manual y óculo-pédica; y fomentar la autoconfianza.

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

**Materiales e instalaciones:** tarjetas con rótulos de animales, pelotas de diferentes tamaños, sticks de hockey y conos.

**Duración:** 1 hora

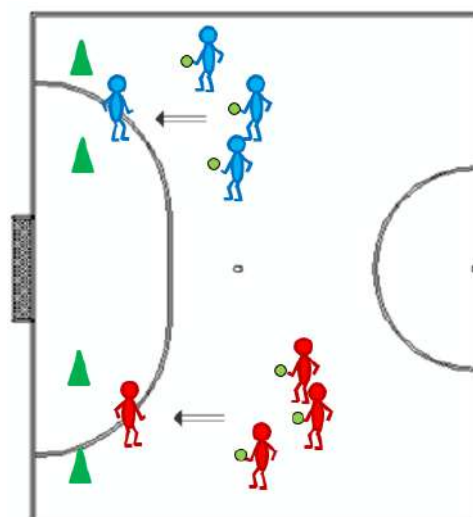
## DESARROLLO DE LA SESIÓN

Tarea	Representación gráfica
<p><u><b>Parte inicial (calentamiento)</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo de movilidad articular (5 minutos).</li> <li><b>La araña (6 minutos):</b> el monitor seleccionará a un jugador que será la araña. Este tendrá que intentar pillar al resto, que estarán moviéndose por el campo. Cuando pillen a un niño deberá quedarse parado en el sitio donde se le pilló. Se colocará con las piernas abiertas, y se convertirá en tela de araña, podrán pillar al resto de jugadores, pero sin moverse del sitio.</li> </ul>	
<p><u><b>Parte principal</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>A, E, I, O, U... Tocado (8 minutos):</b> el monitor dividirá al grupo en dos equipos que estarán en una zona delimitada y con un balón, en círculo. Los jugadores se irán pasando el balón con los pies y deberá ir a las manos del jugador que lo reciba, que deberá pararlo con ambas manos. Los jugadores que lanzan dirán una vocal en orden ascendente (A... E... I...). Después de la vocal U, el primer jugador que contacte con el balón irá corriendo hasta la portería (solo podrá parar con los pies, las manos las tendrá a la espalda), otro jugador cogerá el balón y disparará a portería.</li> </ul>	

• **Pato mareado (6 minutos):** todos los jugadores tendrán un stick. Se dividirán en grupos de 8 alumnos, y en dos zonas. Se formarán dos círculos y en el interior de cada uno de ellos habrá dos jugadores. El resto de alumnos se pasarán una pelota de tenis con el stick, mientras que los jugadores del centro intentarán cortar el pase. El jugador que robe la pelota intercambiará su rol con el que la perdió.



• **El circo (8 minutos):** se dividirá al grupo en equipos de 4 integrantes. El monitor colocará una portería con conos por cada grupo, y les entregará pelotas de tenis. Todos los jugadores deberán ocupar el rol de portero, al menos, dos veces. Los jugadores les irán lanzando las pelotas de tenis, y tendrá que pararlas con cualquier parte del cuerpo.



• **Tenis-mano (6 minutos):** se dividirá la pista en pequeños campos de tenis (deberán tener una línea en medio), las pelotas se lanzarán con la mano derecha y, el jugador que recibe la bola, deberá pasarla con la mano izquierda. Si no consigue interceptar el balón, será punto para el lanzador.



### Parte final (vuelta a la calma)

• **Bolsa mágica de animales (6 minutos):** de uno en uno, los alumnos sacarán de un sobre una tarjeta con el dibujo de un animal. Tendrán que representarlo con sonidos y gestos para que sus compañeros lo adivinen.

