

Unidad Didáctica: 4 – Juegos alternativos

Sesión nº: 4

Objetivos de la sesión: trabajar las capacidades físicas básicas, la coordinación óculo-manual y óculo-pédica; fomentar el trabajo en equipo; y promover el conocimiento y la práctica de juegos alternativos.

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

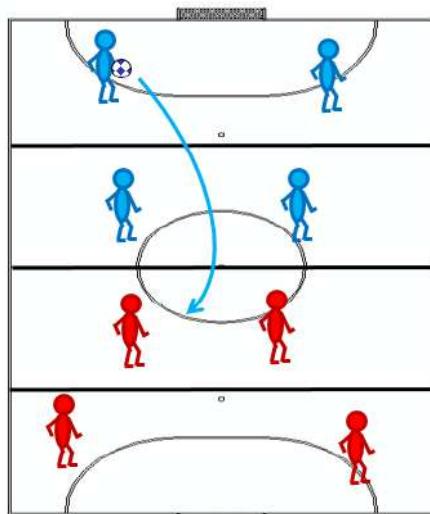
Materiales e instalaciones: pelotas, aros, picas, conos y cuerdas.

Duración: 1 hora

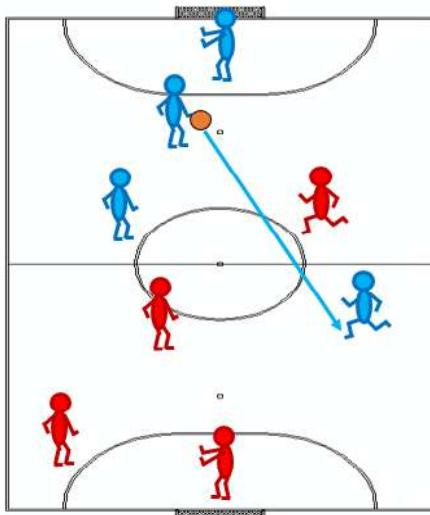
DESARROLLO DE LA SESIÓN

Tarea	Representación gráfica
<p><i>Parte inicial (calentamiento)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Trabajo de movilidad articular (5 minutos). · Pelotas liadas (6 minutos): los alumnos deberán ir desplazándose libremente por la pista corriendo mientras se pasan dos balones. Cada 10 pases se añadirá un balón al juego y no podrán tocar el suelo en ningún momento. 	
<p><i>Parte principal</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · La rosquilla (10 minutos): se formarán dos equipos que deberán defender un círculo grande (aro grande) situado a cinco pasos de la portería (en dirección al centro del campo). Un equipo conseguirá 1 punto por cada rosquilla conseguida (cuando un miembro lanza el aro pequeño y uno de sus compañeros lo atrapa con el brazo estando dentro del círculo grande del campo rival). Se comenzará con un saque neutral en el centro de la pista. No se podrán dar más de dos pasos con el aro. Para que la rosquilla se dé por buena, el jugador que ha cogido el aro con su brazo deberá quitárselo y dejarlo en el círculo antes de salirse de él. Los jugadores atacantes no podrán estar dentro del círculo más de 5 segundos. 	

• **El pinfuvote (10 minutos):** se harán dos equipos y se jugará en una pista dividida por una red baja en el centro. Cada parte del campo estará dividida, a su vez, en zona de ataque (mitad cercana a la red) y zona de defensa (mitad alejada). Los jugadores deberán intentar marcar el mayor número de puntos. El balón podrá golpearse con cualquier parte del cuerpo, combinándolo con otros compañeros por el aire o esperando que bote una vez entre golpe y golpe, con un máximo de tres toques por equipo. Un mismo jugador no podrá golpear el balón dos veces seguidas. Desde la zona de defensa, se realizará un saque libre sin levantar los pies del suelo. Se podrá conseguir un punto cuando el balón bote dos veces o más en el campo contrario, cuando un jugador del equipo contrario golpee el balón y este salga, o cuando no consiga traspasar la red.



• **Artzikirol (8 minutos):** se dividirá al grupo en dos equipos y se utilizará un balón de gomaespuma. Los equipos deberán tratar de marcar el mayor número de goles en la portería contraria. Los equipos dispondrán de un portero. El balón se cogerá con la mano, pero se podrá controlar con el pie y no se podrá botar. Si un jugador del equipo contrario toca al jugador con el balón cuando lo lleva en la mano, la posesión cambiará de equipo.



Parte final (vuelta a la calma)

• **Pobre gatito (6 minutos):** todos los jugadores se sentarán en el suelo formando un círculo, salvo uno de ellos, que será el gatito. Este irá maullando para indicar que tiene mucha hambre y se paseará por delante de los jugadores que están sentados. Cada alumno, le pasará la mano por la cabeza y deberá decir 3 veces sin reírse “pobre gatito”. El que se ría pasará a ser gatito.

