

## Unidad Didáctica: 5 – Introducción al deporte reglado. Sesión nº: 2

**Objetivos de la sesión:** aprender la mecánica y la normativa del rugby; trabajar las capacidades físicas básicas, la coordinación ojo-mano; y fomentar el trabajo en equipo.

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

**Materiales e instalaciones:** pelota/s de rugby, petos y conos.

**Duración:** 1 hora

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

Tarea	Representación gráfica
<p><b><i>Parte inicial (calentamiento)</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajo de movilidad articular (5 minutos).</li> <li>· <b>5 pases (6 minutos):</b> los jugadores se dividirán en dos equipos. Cada equipo deberá intentar completar 5 pases para conseguir un punto. Si el equipo contrario intercepta el pase o toca al jugador que tiene la pelota, a la altura de la cadera, la posesión pasará al otro equipo. Ganará el equipo que consiga más puntos.</li> </ul>	
<p><b><i>Parte principal</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Partido (40 minutos):</b> el profesor explicará las reglas del rugby. Se dividirá al grupo en dos equipos, que disputarán un partido de rugby. Ganará el equipo que consiga más puntos.</li> </ul> <p>Se delimitará el campo utilizando conos y se sustituirán los placajes por toques a la altura de la cadera. Esto es, el jugador que sea tocado por debajo de la cadera, no podrá seguir desplazándose y deberá pasar el balón. Si tres jugadores son tocados de manera consecutiva cuando tienen el balón, la posesión pasará al otro equipo. Por otro lado, si se dispone de porterías, el equipo atacante podrá patear a palos para convertir el ensayo.</p>	

### Parte final (vuelta a la calma)

- El rey/reina de la pista (6 minutos): los jugadores se colocarán dentro de un círculo formado por una cuerda. Cada uno deberá intentar sacar a sus compañeros del círculo utilizando sólo su tronco, es decir, está prohibido tocar utilizando las manos o las piernas. Además, deberá intentar no ser expulsado del círculo. Conforme vayan saliendo jugadores, el círculo se irá haciendo más pequeño. Ganará el último jugador que consiga mantenerse dentro del círculo.

