

Unidad Didáctica: 5 – Introducción a los deportes alternativos. Sesión nº: 3

Objetivos de la sesión: aprender a jugar al datchball; fomentar el trabajo en equipo y la creatividad; y promover el conocimiento y la práctica de deportes alternativos.

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

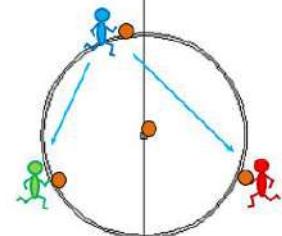
Materiales e instalaciones: pelotas de tamaño mediano, conos

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). · Ataque al cono (6 minutos): se dividirá el grupo en dos subgrupos o se trabajará con un sólo grupo. Los jugadores se colocarán en fila, excepto uno de los alumnos, que se colocará a 4 metros de la fila entre 2 conos. El primer jugador de la fila, deberá lanzar una pelota al compañero que está entre los conos con la finalidad de golpearlo (siempre por debajo de la cintura). El jugador que está entre los conos, tratará de esquivar el lanzamiento. A continuación, el jugador que ha lanzado, pasará a ocupar el espacio entre los conos, mientras que el jugador encargado de esquivar el tiro, se incorporará a la fila para lanzar. Si algún alumno consigue golpear a su compañero, recibirá un punto. Ganará el jugador que más puntos tenga al finalizar. 	
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> · El interminable (6 minutos): todo el grupo se desplazará por el espacio. Uno de los jugadores tendrá un balón e intentará golpear a un compañero lanzándole la pelota. Para ello, podrá dar 3 pasos. Si golpea a otro jugador, el lanzador recibirá un punto. Tras el lanzamiento, otro compañero cogerá el balón y deberá intentar golpear a un compañero dando 3 pasos. Y, así, sucesivamente. Ganará el jugador que más puntos tenga al finalizar el juego. 	

• **Mini batallas (8 minutos):** se dividirá al grupo en 3 equipos, que se colocarán, cada uno, en una zona del campo. El profesor colocará un balón en el centro del terreno de juego y le dará un balón a cada equipo. El primer integrante de cada grupo, saldrá con el balón e intentará golpear a sus contrincantes. Estos podrán parar su lanzamiento con sus propias pelotas y, si lo consiguen, el lanzador no obtendrá ningún punto. El que quiera podrá coger cualquiera de los 4 balones mientras estos están en el suelo. A la señal del profesor, los 3 jugadores volverán a las zonas de sus equipos y saldrá el siguiente compañero.



• **Datchball (15 minutos):** se dividirá al grupo en dos equipos. Los campos estarán separados por una línea y ningún jugador podrá traspasarla. Para comenzar el juego, cada equipo se colocará en el extremo final de su campo y, en el centro, se colocarán 3 pelotas. A la señal del profesor, los alumnos deberán coger las pelotas. El jugador que tenga una pelota, la lanzará para tratar de golpear a un compañero del equipo contrario. Si lo golpea, quedará eliminado. Sin embargo, si el jugador atrapa la pelota, no estará eliminado y salvará al primer compañero de su equipo eliminado. Por otro lado, si el jugador que va a ser golpeado tiene una pelota y la utiliza para evitar el impacto, no quedará eliminado. Ganará el equipo que consiga eliminar antes a los jugadores del equipo contrario.



Parte final (vuelta a la calma)

• **Los perdedores (6 minutos):** los jugadores que ganaron al datchball, tendrán que elegir una canción para que los jugadores que perdieron la bailen.

