

Unidad Didáctica: 4 – Juegos alternativos

Sesión nº: 6

Objetivos de la sesión: trabajar las capacidades físicas básicas; fomentar el trabajo en equipo; y promover la no violencia y el conocimiento y la práctica de juegos alternativos.

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

Materiales e instalaciones: conos, balones y cuerda o red.

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). · Las estatuas (6 minutos): uno de los jugadores se la quedará y deberá intentar pillar al resto. Los demás podrán evitar ser pillados si, cuando se les acerca el jugador que se la queda, forman una figura en la que queden con las piernas abiertas y gritan: “¡STOP!”. Estos solo podrán incorporarse al juego de nuevo si uno de sus compañeros les pasa entre las piernas. 	
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> · Duni (15 minutos): se dividirá el grupo en dos equipos, que se colocarán, cada uno, a un lado de una red. El objetivo es lanzar (sin golpear) el balón al otro lado de la red, intentando que toque el suelo. Cada equipo tratará de evitar que el balón toque el suelo en su campo. Si el balón toca el suelo, el equipo que lo lanzó, conseguirá un punto. Ganará el equipo que consiga antes 15 puntos. 	

• **Futbéisbol (15 minutos):** se dividirá a los alumnos en dos equipos. Un equipo comenzará como atacante. Se delimitará el campo mediante conos, creando 6 bases distribuidas en círculo. La estación número 7, que será la que cierre el círculo, será el lugar desde el que golpearán los jugadores atacantes. Uno de los jugadores del equipo defensor se colocará a 5 metros del primer atacante y le pasará un balón. El jugador atacante deberá golpearlo con el pie lo más lejos que pueda. Habrá 3 intentos para golpear el balón. Una vez golpeado, el jugador saldrá a correr para pasar por todas las bases antes de que los defensores le devuelvan el balón al lanzador. Si el jugador atacante ve que no le da tiempo a llegar a pasar por todas las bases, podrá pararse en cualquier base. Por cada carrera completada, el equipo conseguirá un punto. Si un jugador se queda, por ejemplo, en la base 3, podrá seguir corriendo cuando golpee su siguiente compañero. Si el jugador atacante se encuentra entre 2 bases cuando el lanzador reciba el balón, el jugador atacante quedará eliminado. Se intercambiarán los roles cuando el equipo atacante se quede sin jugadores (todos estén eliminados) o algún jugador del equipo defensor coja la pelota en el aire.



Parte final (vuelta a la calma)

• **Bolsa mágica de animales (6 minutos):** los alumnos se sentarán en círculo. Se elegirá a uno de los jugadores al azar para que le diga un animal a la persona de su derecha (deberá decírselo en el oído para que el resto no se entere). Este último imitará al animal que le ha dicho su compañero con sonidos y gestos, y los demás intentarán adivinarlo. El jugador que lo adivine será el siguiente en decirle el animal a su compañero de la derecha.

