

**Unidad Didáctica: 5 – Introducción a los deportes alternativos. Sesión nº: 2**

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

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

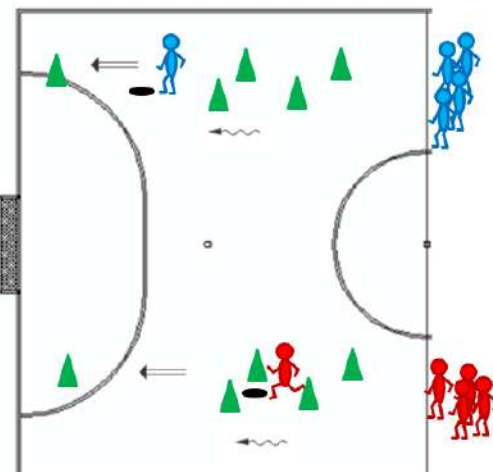
**Materiales e instalaciones:** materiales reciclables, conos y picas.

**Duración:** 1 hora

**DESARROLLO DE LA SESIÓN**

Tarea	Representación gráfica
<p><u>Parte inicial (calentamiento)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajo de movilidad articular (5 minutos).</li> <li>· <b>Construyamos nuestro material (6 minutos):</b> los alumnos traerán de casa diferentes materiales reciclables como papel, papel albal, etc. Por parejas, construirán sus propios discos siguiendo las indicaciones del profesor.</li> </ul>	
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Pásamela (6 minutos):</b> se dividirá a los jugadores por parejas. Cada pareja tendrá un disco. Los integrantes de la pareja se colocarán a una distancia que determinará el profesor. Deberán pasarse el disco siguiendo las indicaciones del monitor (con la pierna dominante o con la no dominante). Se irá aumentando la distancia de separación a la señal del profesor.</li> </ul>	

• **En el blanco (8 minutos):** se dividirá al grupo en varios equipos con el mismo número de integrantes. Se realizará una carrera de relevos en la que los alumnos deberán conducir el disco con los pies (como ellos consideren que es más efectivo), realizar un zigzag previamente preparado por el profesor, llegar a la línea final y, desde ahí, lanzar el disco con el pie hasta un objetivo previamente indicado marcado. Si consiguen alcanzar el objetivo, el equipo recibirá un punto. Ganará el equipo que tenga más puntos al finalizar el recorrido.



• **Fubkey (15 minutos):** el profesor explicará las reglas del fubkey. Se dividirá a los alumnos en dos equipos y ganará el equipo que más puntos consiga.

Reglas del fubkey: Se juega con un disco (del tipo de discos que se utilizan para jugar al hockey) que se golpeará con los pies. El profesor delimitará dos porterías. El objetivo de cada equipo es introducir el disco en la portería contraria. No habrá ningún jugador que haga las funciones de portero. Si no se dispone de un disco, lo podrán fabricar los propios alumnos, utilizando materiales reciclados.



***Parte final (vuelta a la calma)***

• **La recompensa (6 minutos):** el equipo que haya perdido jugando al fubkey, deberá masajear a los compañeros del equipo ganador.

