

Unidad Didáctica: 5 – Introducción a los deportes alternativos. Sesión nº: 6

Objetivos de la sesión: aprender a jugar a la indiacá; fomentar el trabajo en equipo; trabajar la coordinación óculo-manual y óculo-pédica; y promover el conocimiento de deportes alternativos.

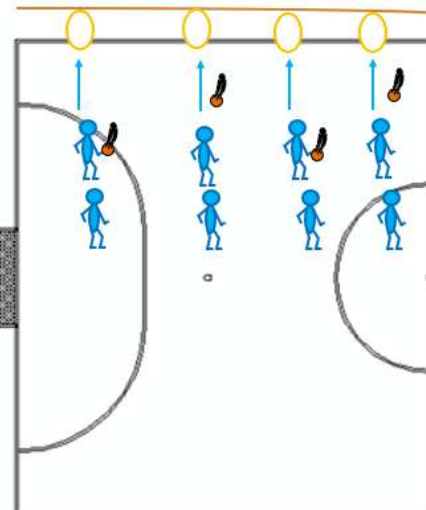
Estilo(s) de enseñanza utilizado(s): asignación de tareas y descubrimiento guiado. **Materiales e instalaciones:** indiacá, cuerda o red, cinta aislante y aros.

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). · Bricomanía (6 minutos): cada jugador llevará una pluma y una pelota pequeña de goma. El profesor les proporcionará cinta aislante y cada jugador se fabricará su propia indiacá. 	
<p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> · Conoce la indiacá (8 minutos): cada jugador se desplazará por el espacio con su indiacá, realizando las acciones con que indique el profesor (por ejemplo: lanzar con la mano dominante, con la no dominante, golpes consecutivos con una mano, golpes consecutivos con cualquier parte del cuerpo, etc.). A la señal del profesor, los alumnos se colocarán por parejas y comenzarán a pasarse la indiacá, de nuevo, de distintas formas. 	

• **En el blanco (6 minutos):** el profesor colocará aros por las paredes o colgados en la portería y los jugadores, por orden, lanzarán la indiacca tratando de acertar dentro de los aros. Los lanzamientos se realizarán con las manos, con los pies, etc. Por cada acierto, el jugador conseguirá un punto. Ganará el alumno que tenga más puntos al finalizar el juego.



• **Indiacca (15 minutos):** el monitor explicará el reglamento, se delimitará un campo y los alumnos jugarán un partido. Si no se dispone de red, se podrá colocar una cuerda o un elástico.

Se dividirá al grupo en dos equipos. Los jugadores deberán golpear la indiacca y esta deberá pasar por encima de la red. El equipo contrario, deberá evitar que toque el suelo. Si el equipo que saca (siempre golpeando la indiacca por debajo de la cintura), consigue que caiga al suelo de la cancha contraria, consigue un punto. Si la indiacca cae al suelo, pero el equipo no tenía el saque, recuperará el saque, pero no conseguirá un punto. Sólo se podrá realizar un golpeo con la mano. Sin embargo, los golpes con el pie son ilimitados. Ganará el equipo que antes consiga 15 puntos.



Parte final (vuelta a la calma)

• **Te reto (6 minutos):** se dividirá al grupo en parejas. Cada pareja tendrá una indiacca. Un integrante de la pareja realizará acciones con la indiacca y su compañero deberá imitarlo. A la señal del profesor, se intercambiarán los roles.

