

**BLOQUE:** Juego y Deporte  
**UNIDAD:** Juegos Predeportivos  
**SESION:** 14

1<sup>er</sup> ciclo :**CICLO**  
1º y 2º :**NIVEL**

**MATERIAL:** pelotas de foam.

**ORG. ALUMNOS:** individual, equipos y gran grupo.

### **OBJETIVOS:**

1. Identificar direcciones y distancias en desplazamientos.
2. Mejorar la precisión en los lanzamientos.
3. Orientarse con el balón frente a los adversarios.
4. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.
5. Participar activamente en juegos de equipo

**TEC. ENSEÑANZA:** Asig. Tareas y Res. Problemas.

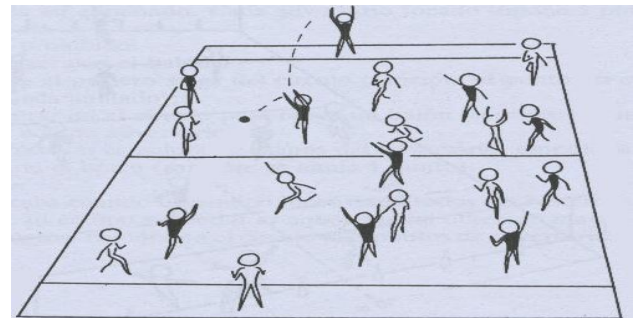


### **ANIMACIÓN**

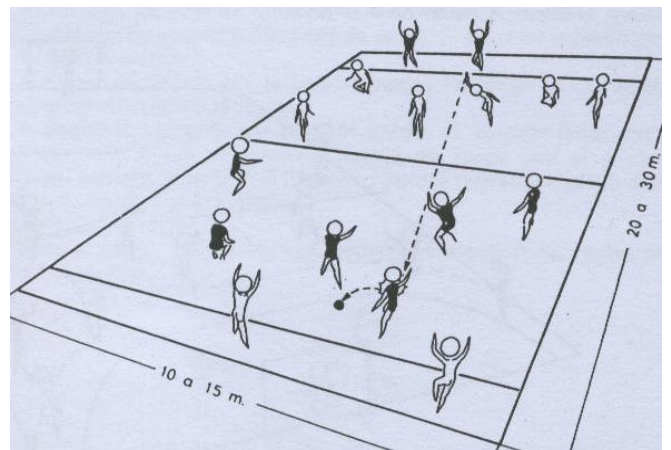
1. **Tuli-Pan.** Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser pillados, dicen "TULI", quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo "PAN".

### **PARTE PRINCIPAL**

1. **Las Vidas.** Todos los jugadores se colocan en el centro de la pista, salvo dos niños, que se ponen en los extremos o fondos de la pista. Éstos, lanzando con la mano por turnos, intentarán dar a los niños que están en el medio. Al que den, se elimina. Si un niño consigue coger al vuelo la pelota, consigue una vida, que puede utilizar para salvar a algún niño eliminado, o bien, quedársela. El último niño en ser eliminado, gana.



2. **El Cementerio.** Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de "cementerio". Se pueden aprovechar las líneas de los campos de voleibol, baloncesto, tenis, etc. dependiendo del número de alumnos. Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda "muerto" pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera "muerto", pero si se le cae sí; Cuando en un equipo quede un solo jugador y no le dan en diez lanzamientos, éste puede recuperar a un compañero.



### **VUELTA A LA CALMA**

1. **La Orquesta.** toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director de la orquesta.