
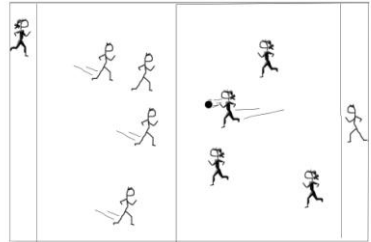


UNIDAD DIDÁCTICA	<h1>1. Preparados, Listos.. Ya!</h1>		
Nº Sesión:	2/4		ESQUEMA
Curso:	6º		
Bloques:	1,3		
Material a emplear	- 1 balón de goma espuma. - Conos. - Petos		
Objetivos de sesión	- Conocer el grupo. - Fijarse en la relaciones y hacer registros de sus habilidades.		
CALENTAMIENTO			
<ul style="list-style-type: none"> • Pelota sentada. El que tiene la pelota lanza a dar a los compañeros. Al que le dan, se sienta y queda "muerto". Los que están de pie, para pasar, tienen que hacerlo con bote. Los que están muertos tratan de tocar la pelota para "resucitar", pero antes de hacerlo, pueden pasar a otro compañero "muerto". 			
PARTE PRINCIPAL			
<ul style="list-style-type: none"> • Balón Prisionero. Marcamos el campo con conos y/o líneas. Hacemos dos equipos equilibrados. Uno jugador de cada equipo va al Cementerio. Empiezan a disparar, el que la coge al aire, sigue vivo, puede pasar a un compañero muerto en el cementerio o atacar a los del otro equipo disparándole el balón. • Diez pases. Se organizan dos equipos con los petos. El objetivo es lograr diez pases consecutivos sin que la toque el equipo contrario. Si el otro equipo recupera el balón empieza la cuenta de pases de nuevo.. 			
			
VUELTA A LA CALMA			
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién tiene la zapatilla? Todos los alumnos se sientan en línea muy juntos con las manos a la espalda. Su objetivo es pasar la zapatilla, de un extremo al otro de la fila. Una vez han empezado, el compañero que "ha perdido" su zapatilla, que ha estado de espaldas, se da la vuelta y tiene que identificar quién la tiene, si lo adivina, se intercambian las posiciones, si no, repite otra vez. 			
