

**BLOQUE:** Juego y Deporte  
**UNIDAD:** Juegos Predeportivos  
**SESION:** 10

2<sup>do</sup> ciclo :**CICLO**  
4° :**NIVEL**

**MATERIAL:** balones, aros, conos, picas, ladrillos, pelotas de foam, pelotas de distintos tipos y petos.

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

**OBJETIVOS:**

1. Conocer y practicar juegos predeportivos.
2. Mejorar la precisión en los pases.
3. Conseguir hábitos de práctica deportiva.
4. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.
5. Participar activamente en juegos de equipo.

**TEC. ENSEÑANZA:** Resolución de Problemas.



**ANIMACIÓN**

1. **Pelota Cazadora.** Dos se la quedan con una pelota de foam. Tratan de dar a los demás pasándosela. Con la pelota no pueden correr. A los que van dando se integran en el equipo que pilla. Gana el último en ser dado.

**PARTE PRINCIPAL**

1. **El Beisbol.** Se forman dos equipos y se juega de forma adaptada. En vez de batear, el lanzamiento se realiza con la mano utilizando una pelota de tenis.



2. **Las Banderas.** Se hacen dos equipos. Cada uno tiene que robar la bandera del equipo contrario y llevarla a su campo a la vez que tiene que defender la suya. Cada equipo está detrás de una línea que divide el terreno de juego en dos. Cuando un jugador pasa al campo contrario, puede ser atrapado quedándose quieto en el sitio donde le han cogido. Pueden ser salvados si otro compañero le toca. Gana el equipo que antes traiga su bandera a su campo.

- No vale hacer perrito guardián ni con los pillados, ni con la bandera.
- No vale lanzar la bandera.



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Círculo de Aplausos con Balón.** En círculo, sentados, uno sale al medio para realizar una acción con su balón y los demás le aplauden.