


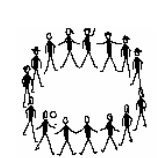

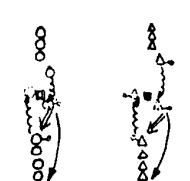
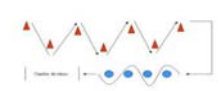


SESIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA



Jose A. Cotán Cid



TIEMP	ACTIVIDADES	GRÁFICOS	
BLOQUE: EL JUEGO UNIDAD DIDÁCTICA: BALONMANO (Agarre de balón, bote y conducción) SESIÓN: 2/5			
MATERIAL: Pelotas de BM, conos, 2 aros y cuerdas ORG. ALUMNOS: CICLO: 3º CURSO: 1º			
OBJETIVOS: Conocer y practicar el agarre de balón. Conocer y aplicar el bote y la conducción de balón a través de distintos juegos. Conocer las principales reglas de BM. TEC. ENSE.:			
5'	EXPLICACIÓN DE LA SESIÓN		
10'	ANIMACIÓN 1.- "PERROS Y GATOS": Formar dos equipos, unos serán gatos y otros perros. Con una línea divisoria, se coloca encima de ella una pelota por pareja. El maestro pronuncia el nombre de un grupo (perro o gatos) y sus miembros han de coger la pelota e intentar tocar con ella a sus parejas que huyen corriendo por el campo establecido. Repetir varias veces.	1. 	
Realizada por: JOSE A. COTAN CID	PARTE PRINCIPAL: 1.- "BALÓN PERSEGUIDO": Dos equipos, que se sitúan en un círculo cada uno. Cada equipo dispone de un balón, que deberá ser pasado entre los jugadores en una dirección marcada. El maestro señalará el número de vueltas que se deben hacer y el jugador que comenzó con el balón deberá ir gritando el número de vueltas dadas cada vez que el balón pasa por él. Gana el equipo que antes complete las vueltas. 2.- Desplazamientos hacia adelante por las líneas del campo de BM botando un balón. 3.- "EL COMECOCOS CON BALÓN" 4.- Realizar un recorrido de conos llevando a cabo una adecuada conducción del balón de BM con ambas manos. 5.- "CARRERA DE RELEVOS": Los desplazamientos se realizarán llevando a cabo conducción de balón de BM. 6.- "ARÓNMANO": Se coloca en cada portería colgando un aro de los grandes. El juego consiste en progresar en equipo con un balón y conseguir que éste pase por el interior del aro, ganando el equipo que más goles consiga en un determinado tiempo. Normas:- No hay portero. - El que tiene la pelota no puede dar más de tres pasos con ella, debiendo pasarla para poder avanzar en el ataque. - No se puede pisar el área del portero ni para lanzar ni para defender, se puede saltar desde fuera para conseguir lanzar antes de que el pie toque el suelo.	1.  2 y 3.  4.  4 y 5.  6.	
	10'	VUELTA A LA CALMA: 1.- ESTIRAMIENTOS. ASEO	1.