

Times New Roman

BMistral

"System

UD: APRENDEMOS HOCKEY

CURSO :

CICLO:

SESION: ?"

MATERIAL: - sticks de hockey y pelotas.ÿ

- conos.ÿ

OBJETIVOS: S"

- Seguir y respetar las normas de cada juego.e"

- Aceptar el puesto en el grupo de cara a un juego determinado.i"

- Resolver con autonomía y seguridad problemas de destreza motriz.!"

ANIMACIÓN :

TEMA :

Formar círculos de 6 alumnos/as cada uno. Uno de los alumnos/as se coloca en el centro con una bola y su stick correspondiente. Pasar a un compañero/a y correr af ocuparlo su lugar, el/la que recibe, desde su puesto pasa a otro/a y se dirige a ocupar el lugar de éste/a, y así sucesivamente. (Los puestos que ocupa cada uno se pueden dibujar con una marca de tiza en el suelo)

Variante

: Ese ejercicio se puede realizar formando cualquier figura geométrica.@"

Se divide el terreno de juego en 4 zonas : A,B,C,D.e"

Los jugadores/as situados en A tienen que sobrepasar a los jugadores/as de B que intentan impedirlo, y sin entrar en D lanzarán a alguna de las dos porterías defendidas cada una por un portero. Ni los jugadores/as de la zona B ni los porteros de la zona D pueden salirse de sus respectivas zonas.

Variante

: Los jugadores de la zona A podrán partir con una o varias bolas.

3) Partido de floorball.k"

Dos equipos mixtos para realizar un partido teniendo en cuenta las siguientes reglas.X"

- No se puede levantar el stick por encima de la cintura.g"

- No se puede golpear o para la bola de manera intencionada con el pie o cualquier parte del cuerpo. `"

- El portero/a podrá parar la bola con cualquier parte del cuerpo.g"

- No se permite contactar con el stick en ninguna parte del cuerpo de los"

jugadores/as.G"

Las faltas serán lanzadas desde donde se cometió.P\$

VUELTA A LA CALMA :

Se har

una puesta en común de las distintas opiniones sobre la sesión realizada.

Este ejercicio se realizará en el tercer ciclo de primaria)

Se hacen dos equipos, uno será el bateador y el otro el recogedor. Se colocan 4 aros formando un cuadrilátero de unos 12-15 metros de lado. Los aros serán la 1ª base, 2ª, 3ª y entrada. El cono se coloca dentro del cuadrilátero a 5 metros de la base de entrada.

El primer bateador golpea la pelota con el stick y empieza a correr hacia la primera base. Va corriendo bases mientras el equipo recogedor conduce y se pasa la pelota siempre con el stick hasta que ésta golpee en el cono. Si en este momento el bateador no se encuentra en una base, queda eliminado. Si por el contrario está en una base se queda en ella y otro jugador de su equipo se colocará en disposición de reiniciar el juego. Los jugadores del equipo bateador irán corriendo bases obteniendo un punto cada vez que uno de ellos llegue a la base de entrada. Si el equipo recogedor elimina a los bateadores, los equipos intercambiarán su función. Sucederá lo mismo cuando todos los jugadores del equipo bateador hayan bateado.p\$

Normal

Normal

Fuente de párrafo predeter.
Fuente de párrafo predeter.
Francisco Muñoz=C:\WINDOWS\Escritorio\unidaddidactica\aprendemos hockey 3.drwĳ
Unknownĳ
Times New Roman
Times New Roman
Symbol
Symbol
Francisco Muñoz
Francisco Muñoz
Francisco Muñoz
Francisco Muñoz
Francisco Muñoz
Normal
Francisco Muñoz
Microsoft Word 9.0
Root Entry
lTable
lTable
WordDocument
WordDocument
SummaryInformation
SummaryInformation
DocumentSummaryInformation
DocumentSummaryInformation
CompObj
CompObj
ObjectPool
ObjectPool
Documento Microsoft Word
MSWordDoc
Word.Document.8

Zeon PDF Driver Trial
www.zeon.com.tw