

**BLOQUE: JUEGOS APLICADOS A LA E.F.**

**UNIDAD: JUEGOS**

**SESIÓN: JUEGOS PREDEPORTIVOS: FÚTBOL**

**MAT./INST: balones fútbol, aros, pivotes, red**

**ORG. ALUMNOS: DE PAREJAS A GRAN GRUPO**

**TÉCNICAS DE ENSEÑANZA**

**ANIMACIÓN O CALENTAMIENTO ( min): NO HAY EN ESTA SESIÓN**

**PARTE PRINCIPAL ( min)**

**Objetivo: mejorar la conducción**

**“CONDUCE SIN CHOCAR”**: cada jugador conduce su balón por el espacio delimitado evitando chocar con los demás compañeros.

**“CRUCE CON ROBO”**: igual que el anterior, pero al cruzarse con algún compañero se intenta lanzar su balón lejos. El jugador que pierde su balón debe recuperarlo y reintegrarse al grupo y juego.

**“CRUCE CON ELIMINACIÓN”**: todos los jugadores con un balón, menos dos o tres que intentan mandar balones fuera de la zona, eliminando al jugador que los conduce o intercambiando sus funciones.

**“CARAMBOLAS”**: cada uno con un balón. Se trata de tirar el balón propio para intentar dar con él al de los demás. Si se consigue, se anota un punto. Pero si el balón sale fuera de la zona delimitada, el jugador pierde un punto. No se puede quitar ni patear el balón de otro jugador. Gana el que obtenga mayor cantidad de puntos en un tiempo prefijado.

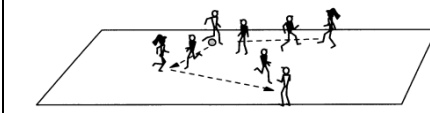
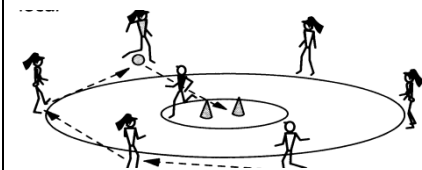
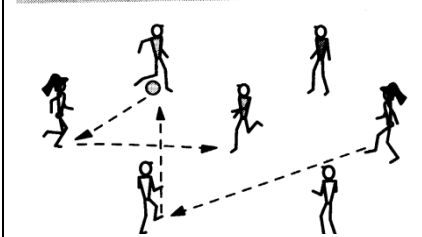
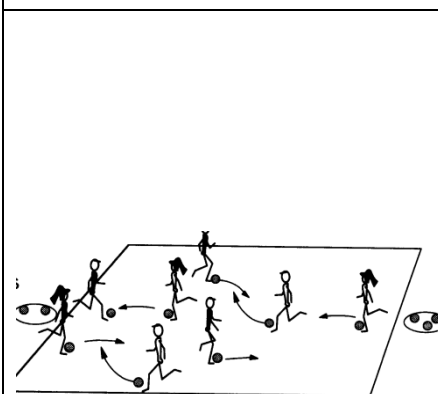
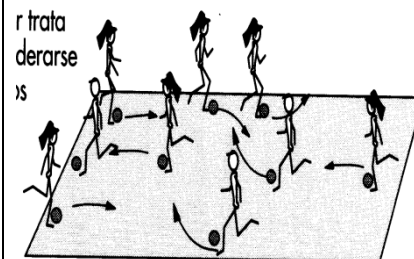
**“ROBABALONES”**: cada bando dispone –fuera de una zona delimitada- de un aro con varios balones dentro. A la señal, los equipos intentan apoderarse de los balones del contrario y conducirlos a su aro. Sólo se puede robar un balón en cada ataque y no está permitido defender los propios. Vence quien tenga antes en su poder un número determinado de balones.

**Objetivo: mejorar el pase**

**“EL RONDITO”**: cada grupo en círculo y con un jugador en el centro. Los del círculo realizan pases entre sí con uno o dos toques. El del centro trata de interceptarlos; si lo consigue, cambia la función con el que dio el pase erróneo. Si los grupos son muy numerosos, se prohíbe pasar a los jugadores vecinos o jugar con varios balones y dos o tres jugadores centrales.

**“EL GUARDIÁN DEL TESORO”**: los jugadores situados en exterior de un círculo se pasan el esférico entre sí con idea de encontrar una situación favorable para tocar o derribar el cono del centro. Éste se encuentra defendido por un jugador, que no puede separarse de él más de un metro. Si al disparar un jugador exterior fracasa en su intento, cambia de posición con el defensor. Si lo toca o lo derriba, continúa el juego.

**“LOS DIEZ PASES”**: los jugadores de cada equipo intentan realizar diez pases consecutivos sin que el equipo adversario toque o se apodere del balón. Si lo consiguen, obtienen un tanto y continúan con la ofensiva. Gana



el equipo que consiga mayor cantidad de puntos en un tiempo determinado.

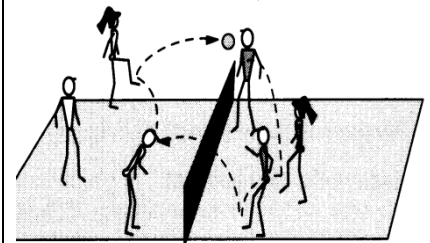
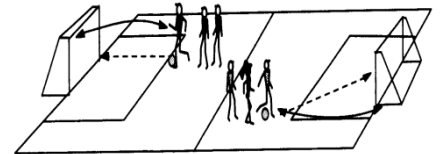
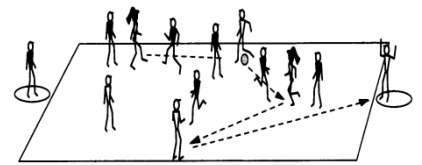
“**FÚTBOL-TORRE**”: un jugador de cada equipo (el “jugador-torre”) se coloca dentro del aro en las líneas de fondo del campo y no puede salir. El resto de los jugadores se pasa el balón con uno o dos toques y, si el jugador-torre recibe un pase suyo, consiguen un tanto. En ese caso, el balón pasa a poder del equipo adversario.

**Objetivo: mejorar el tiro**

“**RELEVOS DE DISPAROS**”: cada equipo se coloca en fila, los primeros con balón. A la señal del animador, realizan tiros a portería y correr a recoger el balón para pasárselo a los segundos de su fila y así sucesivamente. Vence el equipo que consiga más goles en un tiempo prefijado o el que antes llegue a determinado tanteo.

**Objetivo: dominio del balón**

“**FÚTBOL-VOLEY**”: cada equipo se coloca en un lado de una cancha de voleibol o de tenis. El juego consiste en pasar el balón al campo contrario con un máximo de tres toques por equipo y un bote en el propio campo. El saque es directo y se realiza con el pie a bote pronto. Un mismo jugador no puede tocar dos veces seguidas el balón. Lógicamente, no se permite tocar el balón con los miembros superiores. La red debe colocarse a un metro de altura y, si no se dispone de ella, puede sustituirse por bancos suecos, vallas, una goma elástica, cuerdas o colchonetas. Si las normas son demasiado rigurosas para nuestros alumnos, se puede permitir a los equipos mayor número de toques o de botes intermedios.



VUELTA A LA CALMA ( min)

Se explica la teoría relativa a la iniciación deportiva.

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|