

SESIÓN 2

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> — Practicar y desarrollar diferentes tipos de pases. — Seguir descubriendo y disfrutando con el juego del balonmano. — Iniciación al bote y al bote-dribling.
COMPETENCIAS	<p>Conocimiento e interacción con el mundo físico: Con juegos a través de los cuales el alumno se mueve y orienta en el espacio que le rodea, mejorando sus posibilidades motrices Y la coordinación óculo-pédica.</p> <p>Competencia social y ciudadana: Con actividades y juegos colectivos que promueven la cooperación y exigen la aceptación de las reglas para su buen funcionamiento.</p> <p>Autonomía e iniciativa personal: A través de juegos cooperativos en los que el alumno desarrolla actitudes tolerantes y respetuosas, se potencian la autoconfianza y la capacidad de superación.</p> <p>Comunicación lingüística: Con actividades que afianzan el aprendizaje del vocabulario específico referente al deporte trabajado (balonmano y Fútbol Sala).</p>
MATERIALES	— 15 balones de balonmano. 4 pelotas ligeras, petos de dos colores, aros, banco8 suecos y colchonetas.
EVALUACIÓN	Perfeccionar el bote de balón en desplazamiento. Progresar en los lanzamientos de precisión y de fuerza. Utilizar estrategias y seleccionar respuestas adecuadas en situaciones de juego de balonmano. Conocer los puestos específicos de cada jugador. Seleccionar las respuestas adecuadas en situaciones de juego de balonmano. Identificar como un valor fundamental el respeto de las normas, de los compañeros, el esfuerzo personal y el trabajo en equipo. Controla el balón con las extremidades inferiores (ambas piernas). Conduce el balón en zig-zag entre los conos. Es capaz de golpear varias veces el balón sin que caiga al suelo. Se desplaza lanzando y recibiendo el balón. Conoce y comprende las reglas básicas. Juega sin golpear, empujar ni sujetar al contrario. Se para cuando oye la señal del árbitro. Realiza tiros a portería, a balón parado y en carrera. Se esfuerza por mejorar su competencia en este deporte. Colabora con los compañeros menos hábiles. Conoce y respeta las reglas básicas del fútbol.



DESARROLLO DE LA SESIÓN

P. Inicial	<p>— “Esquivar y dar”. Se divide la clase en dos grupos, diferenciados por dos colores de petos distintos y con una pelota cada equipo (del mismo color del peto). Cada equipo pasa el bajón entre sus compañeros tratando de golpear a algún adversario, que si es tocado, se sentará (pudiendo jugar desde sentado). Los dos equipos con su correspondiente pelota luchan uno contra otro, atacando y esquivando el bajón. Hay un desdoblamiento de la atención. Gana el equipo que primero es capaz de sentar a todos los adversarios. Con el balón en las manos sólo se pueden dar 3 pasos.</p>	
1		
P. Principal	<p>— Organizamos tríos, con un bajón.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uno bota el balón libremente eligiendo diferentes trayectorias y los otros dos le flanquean. Cada recorrido, cambia el del medio. • Uno bota el balón atravesando la pista a lo ancho, vuelve se la entrega al siguiente y así sucesivamente. • Uno bota el balón sortea a los otros dos compañeros que están estáticos y separados unos tres metros. • Los tres se pasan el balón estáticos. 	
2		
3	<p>• “Los viajes”. Cada trío con un bajón y separados 2 m (o más) entre si. A la señal del profesor el n.º 1 de cada trío lanza el bajón al n.º 2, que lo lanza a su vez al n.º 3, y éste se lo devuelve al n.º 2 que se lo envía al n.º 1. Este trayecto es un viaje. Cada vez que el n.º 1 recibe el balón anuncia: “un viaje”, “dos viaje”, etc. Cuando el n.º 1 canta el décimo viaje, pasa a ocupar el puesto del n.º 2, el n.º 2 el del 3 y éste el del n.º 1, volviendo a hacer otros 10 viajes. Luego vuelven a cambiarse hasta que los tres hayan ocupado los tres puestos distintos. • Los tres se pasan el balón mientras atraviesan la pista a lo ancho. En cada recorrido sucesivo van introduciendo una posibilidad más: + El del medio da un bote. + El del medio da dos botes. + El del medio puede dar varios botes. + Pueden botar los tres pero no más de dos botes.</p>	
4		
5	<p>— Dividimos la clase en los cuatro equipos del día anterior y se colocan su peto respectivo. “Botados”. Organizados en parejas. A partir de una línea central, en la cual se sitúa el aro, dos jugadores se colocan uno a cada lado. El juego comienza cuando uno lanza el balón a botar dentro del aro y el otro intenta coger el balón antes que dé el primer bote. Señalar que el único límite que existe es la línea divisoria de los campos y que la fuerza que se da al balón es la que cada uno considere, cumpliendo una condición: el bote debe ser dentro del aro. Se juega a puntos, obteniéndose uno cuando el jugador del campo contrario no recoge el balón antes de que impacte en el suelo. También se le anota cuando al lanzar el balón al aro da en el borde. • “Persecución de pelotas”. Divididos en dos grupos, se colocan en el mismo círculo con una distancia de 3 metros entre cada compañero. Entre dos compañeros se alterna un contrario. Se comienza con las pelotas situadas como indica el dibujo. La pelota amarilla tratará de adelantar a la azul.</p>	
6		
P. Final	<p>— “Moscardón”. Por equipos colocados en hilera. Uno de cada equipo se coloca delante del resto de espaldas a ellos. Otro le da un golpecito en el hombro debiendo adivinar quién ha sido. Si lo consigue se cambian de papel o rol.</p>	
7		