

JUEGOS

Durante mi periodo de prácticas en el Colegio Berriotxo he podido observar que los alumnos realizaban los siguientes juegos.

4 ESQUINAS

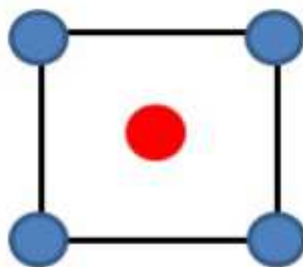
Inicio del juego→ El juego se realiza en un espacio estable, llano y sin obstáculos. Jugarán 5 jugadores. Cada uno se colocara en cada una de las esquinas fijadas, excepto no que se colocará en el centro. El juego comienza cuando lo indique el profesor.

Desarrollo del juego→ El objetivo del juego es que los jugadores de las esquinas se intercambien de lugar sin que el del medio pueda ocupar su sitio. El jugador del medio debe ocupar una de las esquinas cuando esté libre. Si ocupa un sitio libre el jugador que se ha quedado sin esquina va al medio.

Finalización del juego→ El juego termina cuando lo indica el profesor, cuando se llega al tiempo...

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: espacio a atravesar
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: ninguno



CORTA-HILOS:

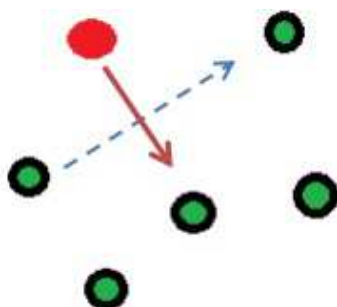
Inicio del juego→ En un espacio estable liso y sin obstáculos, como puede ser un campo de voleibol, se distinguirán dos roles: un pillador y el resto jugadores libres.

Desarrollo del juego→ El pillador deberá decir el nombre de un jugador libre e ir a pillarle. Si durante esto ocurre, algún jugador pasa entre medio de los dos, el pillador deberá ir a por éste, es decir, se intercambia de jugador al que se le debe pillar. Cuando un jugador es pillado, cambia de rol y se convierte en pillador.

Finalización del juego→ El juego finaliza cuando lo indique el profesor, se acabe el tiempo, cansancio...

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: ninguno



STOP

Inicio del juego→ El juego se realiza en un espacio estable, liso y sin obstáculos. Los jugadores se distribuirán por el espacio. Habrá 2 roles: un pillador, y el resto son jugadores libres. El juego comienza cuando lo indique el profesor.

Desarrollo del juego→ El pillador tendrá que pillar a los jugadores libres. Cuando éste esté a punto de pillar a un jugador podrá decir “Stop” poniendo los brazos en horizontal y abriendo las piernas. En ese momento ese jugador no podrá ser pillado. Ya no podrá moverse. Para que le libren otro jugador tendrá que pasar por debajo de sus piernas para librarle. Cuando un pillador pille a un jugador se intercambiarán los roles, el pillador pasará a jugador libre y viceversa. Mientras el compañero pasa entre las piernas ninguno de los dos podrá ser pillado.

Finalización del juego→ El juego termina cuando lo indica el profesor, cuando se llega al tiempo...

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: ninguno

Variantes→ Por parejas



LA ARAÑA:

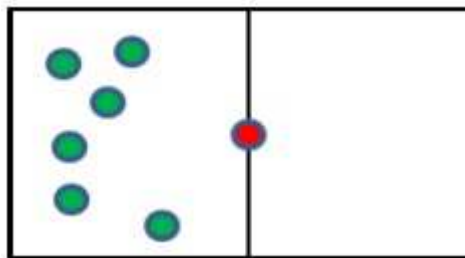
Inicio del juego → En un espacio estable liso y sin obstáculos previamente delimitado, se elige al azar a un jugador que será el pillador y el resto serán jugadores libres. Éste jugador se colocará en la línea de la mitad del campo y deberá pillar a alguno de sus compañeros desplazándose por encima de la línea.

Desarrollo del juego → Cuando el profesor diga, los jugadores libres deberán pasar de un lado del campo al otro sin ser pillados. Cuando un jugador libre es atrapado, se colocará en la línea del medio campo al igual que su atrapador y ambos pillarán. Así sucesivamente hasta pillar a todos los jugadores libres. Una vez terminado el juego y no hay más jugadores, empezará a pillar el primero que ha sido pillado la vez anterior.

Finalización del juego → El juego finaliza cuando lo indique el profesor, cuando se acabe el tiempo disponible, cuando los jugadores estén cansados... No hay un final claro para este juego.

Situación lúdica:

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: ninguno



PILLA-PILLA

Inicio del juego→ En un espacio estable, llano y sin obstáculos como podría ser un campo de voleibol, juegan un número de 15 personas aproximadamente. En el juego se establecerán dos roles: pillador y jugadores libres. Los jugadores se dispondrán por todo el terreno. El juego comienza cuando lo indique el profesor.

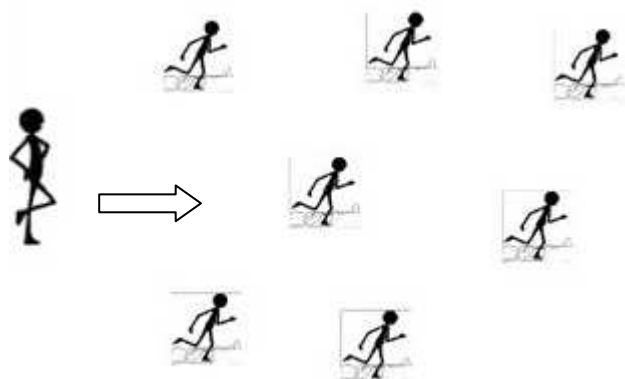
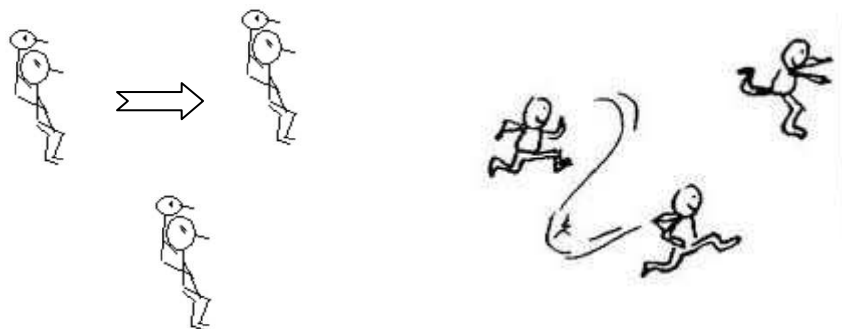
Desarrollo del juego→ El pillador debe ir a pillar (tocar) a algún jugador libre con una pelota en la mano que lo distingue del resto, cuando esto suceda, se intercambiarán los roles y continua el juego.

Finalización del juego→ El juego finaliza cuando lo indique el profesor, cuando se acabe el tiempo disponible, cuando los jugadores estén cansados... No hay un final claro para este juego.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: pelota

Variantes→ A la pata coja y a burros.



LA CADENETA:

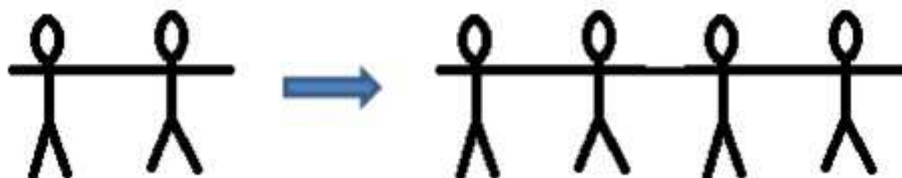
Inicio del juego → En un espacio estable liso y sin obstáculos, uno será el pillador, y el resto, jugadores libres que se dispondrán por todo el espacio. El juego comienza cuando lo indique el profesor.

Desarrollo del juego → El pillador cuando pille a un jugador libre, le dará la mano y ambos pilladores deben de ir de agarrados a pillar más jugadores libres hasta que todos sean pillados. Si se parte la cadena no se puede pillar y únicamente pueden pillar al resto los de los extremos (con manos libres).

Finalización del juego → El juego finaliza cuando todos los jugadores libres han sido pillados. Una vez no hay más jugadores, empezará a pillar el primero que ha sido pillado la vez anterior.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: ninguno



LA BANDERA:

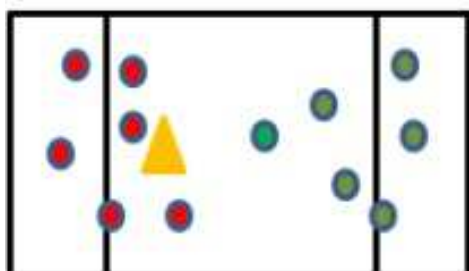
Inicio del juego → En un espacio estable, llano y sin obstáculos por ejemplo un campo de voleibol, se delimitaran dos zonas que serán las “casas” en los extremos del campo. Se harán dos grupos de 8 personas que se situaran cada uno en su “casa”. Uno ataca y el otro defiende. Se colocará un cono a modo de bandera en el centro. El juego comenzara cuando el profesor lo diga.

Desarrollo del juego → El equipo atacante elige a uno de su equipo y lo nombran capitán (sólo él puede pillar y no ser pillado, pero no puede coger la bandera). El objetivo del equipo atacante, es coger la bandera que el equipo defensor custodia. El equipo atacante tendrá que salir a coger la bandera y llevarla a su casa. Los defensores tienen que tratar de pillar a los atacantes para evitar que cojan la bandera. Cuando un jugador es pillado, ya sea del equipo atacante o defensor, se saldrá del campo.. Si se coge la bandera y se lleva a su campo, gana el equipo.

Finalización del juego → El juego termina cuando todos los componentes de un equipo son pillados, cuando los atacantes llevan la bandera a su casa o cuando te pillan llevando la bandera a tu campo, pierdes inmediatamente.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: material fijo
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: cono



ZORROS, GALLINAS Y CULEBRAS:

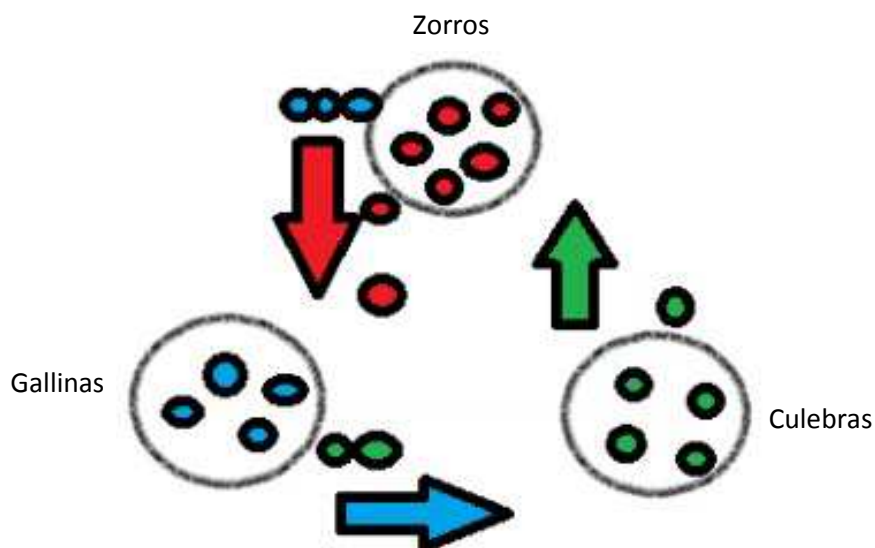
Inicio del juego → El juego se realiza en un espacio estable, llano y sin obstáculos. Se harán 3 equipos de 8 a 10 personas cada uno y se delimitarán 3 “casas” para los zorros, gallinas y culebras. El juego comienza cuando lo indique el profesor.

Desarrollo del juego → Los zorros han de ir a pillar a las gallinas, las gallinas pillan a las culebras, y las culebras pillan a los zorros. El objetivo es pillar a tu presa sin que te pille tu depredador. Cuando alguien es pillado, se le lleva a casa del pillador y se forma una cadena con todos los pillados. Se puede librar cuando uno del equipo toca a los jugadores de su equipo que están pillados. Cuando un pillador lleva a su pillado a casa no puede ser pillado por el otro equipo.

Finalización del juego → El juego termina cuando lo indica el profesor, cuando se llega al tiempo...

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: ninguno



QUITA-RABOS:

Inicio del juego→ Se juega en un espacio estable, llano y sin obstáculos. En primer lugar todos los alumnos se colocan un pañuelo colgando en la parte trasera del pantalón. Los jugadores se distribuirán por todo el terreno y se colocarán por parejas uno en frente del otro. El juego comienza cuando lo indique el profesor.

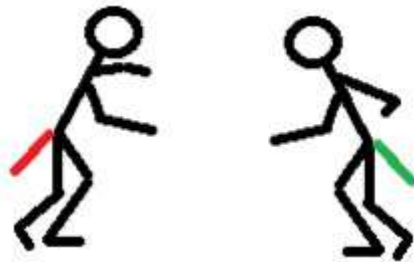
Desarrollo del juego→ Es un uno contra uno. Consiste en robar el pañuelo a tu adversario y evitar que el tuyo sea robado. Si te quitan el pañuelo, es un punto para el otro jugador y se vuelve a empezar.

Finalización del juego→ El juego finaliza cuando se le quita el pañuelo al adversario, o cuando se llega a un número determinado de puntos.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: pañuelo

Variante→ Por parejas



10 PASES:

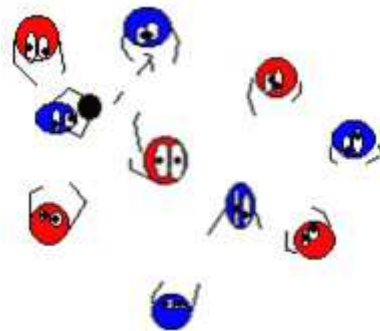
Inicio del juego → El juego se desarrolla en un espacio estable, llano y sin obstáculos. Se hacen dos equipos que se situaran por el espacio. El juego comienza cuando el profesor lanza el balón al aire.

Desarrollo del juego → Un equipo tratará de pasarse el balón hasta conseguir 10 pases. No se podrá andar con el balón cogido ni un rival podrá tocar ni robar el balón cuando un jugador lo tenga cogido. Si un rival toca la pelota, se cae o se sale fuera del campo, se cambia el rol y atacará el otro equipo. Si se consiguen 10 pases, ése equipo se anotará un punto y el balón pasará a ser del otro equipo.

Finalización del juego → El juego finaliza cuando lo indica el profesor o se llega a un límite de puntos establecido de antemano.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: balón



BALÓN-QUEMADO:

Inicio del juego → El juego se desarrolla en un espacio estable, llano y sin obstáculos. Se divide el campo en dos mitades, y se hacen dos equipos. Cada equipo se dispondrá en un campo de juego y se rifará a ver quién empieza atacando.

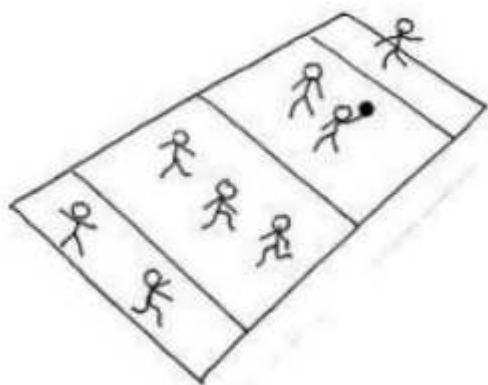
Desarrollo del juego → Un equipo tira el balón a dar a alguno del equipo contrario, si le da y el balón bota en su campo, estará dado y pasara a la cárcel del otro equipo. Si desde la cárcel, consigue dar a alguien del otro equipo, quedara libre y al que le ha dado será pillado e irá a la cárcel correspondiente del otro equipo. Si un jugador es golpeado por el balón pero éste bota fuera del campo o en el campo contrario, el jugador se librárá y no será pillado.

Finalización del juego → El juego finaliza cuando un equipo ha eliminado a todos los del otro equipo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: balón

Variante → Por parejas



BALÓN SENTADO:

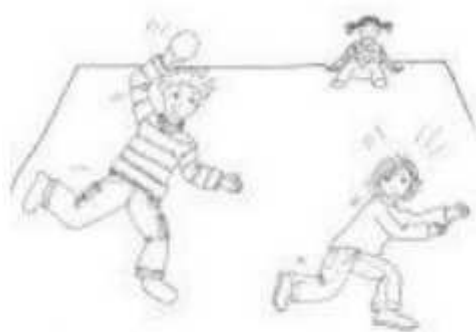
Inicio del juego→ En un espacio estable, llano y sin obstáculos, los jugadores estarán distribuidos por el espacio. Uno de ellos tendrá un balón. El juego empieza cuando lo indique el profesor.

Desarrollo del juego→ El jugador que tiene el balón, tienen dos opciones: tirar a dar a otro compañero, el cual una vez le den, se queda sentado en el suelo, o pasar con bote a un compañero para que sea este quien tenga la pelota. Si el balón te da sin bote, estás dado, y si te dan con bote, el balón es tuyo y puedes hacer lo que quieras. Los jugadores pillados que están en el suelo, pueden librarse si cogen un balón. Pueden pasárselo a los demás jugadores sentados para librarles.

Finalización del juego→ El juego finaliza cuando todos son pillados o cuando lo indique el profesor.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración – oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: balón



ALTURITAS:

Inicio del juego→ En un espacio estable, llano y sin obstáculos como podría ser un campo de voleibol, juegan un número de 15 personas aproximadamente. En el juego se establecerán dos roles: un pillador y el resto son jugadores libres. Los jugadores se dispondrán por todo el terreno. El juego comienza cuando lo indique el profesor.

Desarrollo del juego→ El pillador debe ir a pillar (tocar) a algún jugador libre, con la peculiaridad de que cuando un jugador siente que puede ser atrapado puede subirse a algún elemento que se encuentre por el terreno para evitar ser pillado. Cuando el pillador consigue atrapar a un jugador libre, se intercambiarán los roles y continua el juego.

Finalización del juego→ El juego finaliza cuando lo indique el profesor, cuando se acabe el tiempo disponible, cuando los jugadores estén cansados... No hay un final claro para este juego.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: ninguno

Variante→ Por parejas



ESCONDITE

Inicio del juego → En un espacio inestable, diferenciaremos dos roles: un atrapador y el resto serán jugadores escapadores. Se elegirá a suertes quién es el atrapador. El juego comienza cuando el atrapador empieza la cuenta.

Desarrollo del juego → El atrapador debe contar hasta 50 con los ojos cerrados y mientras los escapadores se esconderán. Cuando termine la cuenta debe ir a buscar a los escapadores, en cuanto vea a uno de ellos, dirá su nombre y éste pasará a colaborar con él en la búsqueda del resto de escapadores. Así sucesivamente hasta que se pillen a todos. No se puede librar a nadie. Gana el jugador que se queda el último. El jugador que ha sido pillado primero, iniciará la cuenta de nuevo.

Finalización del juego → El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido encontrados.

Situación lúdica

- Espacio: con incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración - oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: ninguno

Variante → 2 atrapadores



POLIS Y CACOS

Inicio del juego → Se juega en un espacio inestable, en nuestro caso, por todo el recinto que delimita la universidad. Se diferencian dos equipos: unos policías y otros ladrones. Se elige una casa, en la que se colocarán los dos equipos. Los policías se tapan los ojos. El juego comienza cuando lo indique el profesor.

Desarrollo del juego → Los ladrones mientras los policías esperan con los ojos tapados, se escapan y se esconden. Unos minutos después los policías deben ir en busca de ellos y capturarlos. Una vez los policías pillan a un ladrón, (tocándole con la mano) lo llevan a la cárcel. Si hay más de un ladrón pillado se agarrarán de la mano formando una cadeneta. Para poder ser librados, otro ladrón debe tocar a uno la mano y se salvarán todos. *Un ladrón si en la cárcel consigue dar 3 patadas a un policía se librará.

Finalización del juego → El juego finaliza cuando todos los ladrones han sido pillados o cuando el profesor indique fin del juego.

Situación lúdica:

- Espacio: con incertidumbre
- Relación: sociomotriz (colaboración - oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: ninguno



COME-COCOS

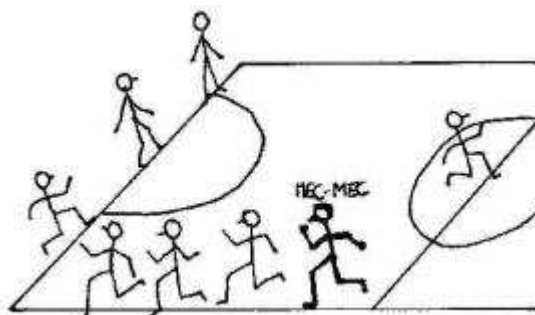
Inicio del juego→ En un espacio estable, llano y sin obstáculos como podría ser un campo de voleibol, juegan un número de 15 personas aproximadamente. En el juego se establecerán dos roles: pillador y jugadores libres. Los jugadores se dispondrán por todo el terreno, pero solo se podrán mover por encima de las líneas. El juego comienza cuando lo indique el profesor.

Desarrollo del juego→ El pillador debe ir a pillar (tocar) a algún jugador libre con una pelota en la mano que lo distingue del resto, cuando esto suceda, se intercambiarán los roles y continua el juego.

Finalización del juego→ El juego finaliza cuando lo indique el profesor, cuando se acabe el tiempo disponible, cuando los jugadores estén cansados... No hay un final claro para este juego.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz (oposición)
- Subespacio: vivo
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: ninguno



PRUEBAS FÍSICAS

Durante todo el año los alumnos del Colegio Berriotxoa realizan estas 5 pruebas físicas dos veces.

LANZAMIENTO DE PESO

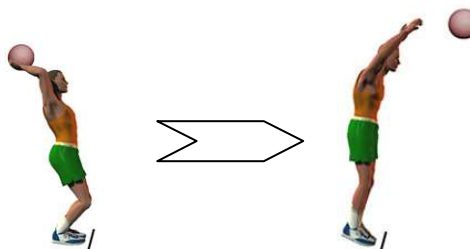
Inicio de la prueba → Los alumnos se colocaran en una línea marcada en el suelo, con los pies apoyados en el suelo y abiertos a la altura de los hombros.

Desarrollo de la prueba → Los alumnos tomarán impulso y lanzarán lo más lejos posible el balón medicinal. Siempre sin mover los pies del suelo.

Finalización de la prueba → Una vez hayan terminado deberán salir hacia atrás sin atravesar la línea marcada en el suelo. Se medirá el lanzamiento desde la ralla donde lanzan hasta donde haya dado el primer bote el balón. Dispondrá de dos intentos.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: balón medicinal (hombres 5kg, mujeres 3kg)



FLEXIBILIDAD

Inicio de la prueba → Los alumnos se podrán de espaldas en un extremo de una tabla de madera.

Desarrollo de la prueba → Ésta tendrá una especie de pasillo corredero donde los alumnos tendrán que meter un trozo de madera y llevarlo lo más lejos posible. Los alumnos podrán flexionar las rodillas todo lo que quieran.

Finalización de la prueba → Una vez hayan llevado el trozo de madera lo más lejos posible la prueba finalizará. Dispondrá de dos intentos.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: tablón de madera



VELOCIDAD

Inicio de la prueba → Los alumnos se colocarán en una ralla marcada en el suelo

Desarrollo de la prueba → Cuando el profesor de la señal los alumnos comenzarán a correr lo más rápido posible hacia la meta. Ésta estará marcada por una ralla a 50m de la salida.

Finalización de la prueba → Una vez pasen la línea la prueba finalizará. Se tendrá en cuenta el tiempo que realizan nada más cruzar la raya que esta a 50m. Dispondrá de dos intentos.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz
- Subespacio: espacio a atravesar
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: ninguno



RESISTENCIA (COURSE NAVETTE)

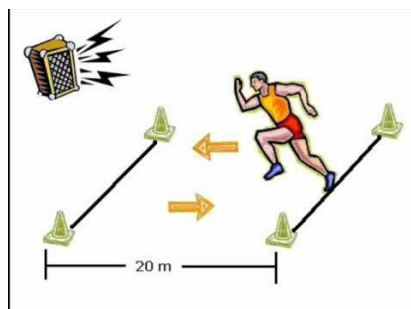
Inicio de la prueba → Los alumnos se colocarán en una raya marcada en el suelo. En esta prueba habrá dos rallas a 20m de distancia una de la otra.

Desarrollo de la prueba → La prueba comenzará con el pitido de un casete y durante ésta se desplazan corriendo realizando un cambio de sentido al ritmo indicado por una señal sonora que va acelerándose progresivamente. A medida que va pasando el tiempo van sumándose los periodos.

Finalización de la prueba → La prueba finaliza en el momento en el que el alumno no llegue a la raya marcada en el suelo. Su marca se anotará en los periodos que haya agiamtado.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: ninguno



SALTO HORIZONTAL

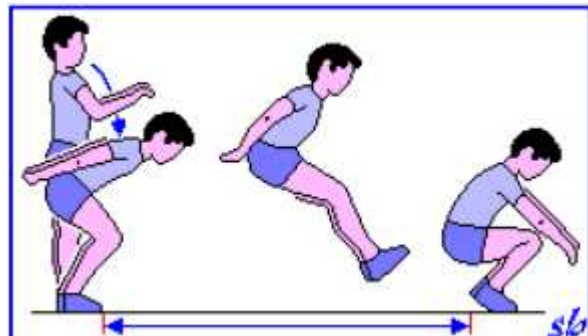
Inicio de la prueba → El alumno se colocará en una línea marcada en el suelo, con los pies apoyados en el suelo y abiertos a la altura de los hombros.

Desarrollo de la prueba → El alumno sirviéndose del impulso de las piernas y brazos saltará lo más lejos posible. En el momento que caiga al suelo se tendrá en cuenta el talón del pie más cercano a la ralla de inicio.

Finalización de la prueba → La prueba finaliza una vez que se lo coge la marca realizada al alumno. Dispondrá de dos intentos.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: ninguno



DEPORTES

Durante el curso han realizado 5 deportes principalmente. Cada uno de los deportes que vienen a continuación siempre se trabaja por medio de distintos ejercicios con el objetivo de que los alumnos desarrollen unas capacidades tácticas y técnicas básicas para al final poder realizar partidos.

VOLEIBOL

Este deporte se llevará a cabo en el espacio donde se encuentra el frontón. Este espacio dispone de una gran amplitud por lo que es muy aprovechable a la hora de colocar la red.

- Explicar por encima las reglas básicas del voleibol.
- Distintos toques de balón por parejas.

Inicio del ejercicio → Forman parejas y cogen un balón por cada una.

Desarrollo del ejercicio → Realizarán los distintos golpes (toque de antebrazo y de dedos) poniéndose uno en frente del otro.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
 - Relación: sociomotriz.
 - Subespacio:
 - Tiempo: sin memoria
 - Materiales/objetos: balón de vóley.
-
- Tipos de saque por parejas.

Inicio del ejercicio → Forman parejas y cogen un balón por cada una.

Desarrollo del ejercicio → Realizarán los distintos saques (saque de abajo, de cintura y de tenis) poniéndose uno en frente del otro. Un alumno sacará y el otro recibirá.

Posteriormente cambiarán los roles.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz.
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: balón de vóley.

- Mini partidos entre dos parejas.

Inicio del ejercicio → Forman parejas y cogen un balón por cada dos.

Desarrollo del ejercicio → Jugarán un partido entre las dos parejas utilizando todo lo aprendido en los ejercicios anteriores. Llevarán la cuenta de los puntos.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz.
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: balón de vóley y red.

- Partido con reglas del voleibol.

Inicio del ejercicio → Forman equipos de 6 jugadores.

Desarrollo del ejercicio → Jugarán un partido entre ellos utilizando todo lo aprendido en los ejercicios anteriores. Llevarán la cuenta de los puntos.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz.
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: balón de vóley y red.

PALA

Este deporte se llevará a cabo en las mismas instalaciones que el voleibol. Es en este espacio donde se encuentra el frontón por lo que es el mejor lugar para realizar este deporte.

- Explicar por encima reglas básicas de la pala.
- Golpeos contra la pared con ambas manos (individual) y posteriormente por parejas.

Inicio del ejercicio → Cada alumno coge una pala y una pelota.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique cada alumno golpeará la pelota contra la pared con ambas manos. Cuando sea por parejas uno en frente del otro y lo mismo.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz y sociomotriz.
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: pala y pelota.

- Todos en fila uno detrás de otro ir haciendo golpeos. Los que van fallando se eliminan y siguen practicando aparte, hasta que solo queda uno.

Inicio del ejercicio → Cada alumno coge una pala y hacen una sola fila.

Desarrollo del ejercicio → El primero de la fila golpeará la pelota y se irá al final de la fila a esperar su turno. El siguiente de la fila tendrá que hacer lo mismo y así sucesivamente. Los que fallen quedarán eliminados.

Finalización del ejercicio → Cuando solo quede un alumno.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz.
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: pala y pelota.

- Partidos por parejas.

Inicio del ejercicio → Los alumnos se pondrán por parejas con una pelota cada uno.

Desarrollo del ejercicio → Se situarán en un espacio de la pared y jugarán un partido.

Cada pareja deberá llevar la cuenta de los puntos.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor decida.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz.
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: pala y pelota.

BALONCESTO

Este deporte se llevará a cabo tanto en el espacio mencionado en los dos puntos anteriores como en el polideportivo. Ambos espacios disponen de canchas de baloncesto por lo que son espacios apropiados para realizar la actividad.

- Explicar por encima reglas básicas del baloncesto.
- Ejercicios de dominio de balón con ambas manos.

Inicio del ejercicio → Cada alumno coge un balón.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique cada alumno se mueve por el campo botando el balón con ambas manos, primero andando y después corriendo.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: balón de baloncesto.

- Distintos pases por parejas.

Inicio del ejercicio → Los alumnos se ponen por parejas uno en frente del otro.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique cada pareja se pasa el balón utilizando todos los pases (bote, sin bote, bombeado).

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: balón de baloncesto.

- Lanzamientos y entradas a canasta.

Inicio del ejercicio → Los alumnos forman dos filas y los primeros dos alumnos de cada fila cogen un balón cogen y se ponen en frente de la canasta.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique cada alumno realizará una entrada a canasta o lanzará a canasta. Una vez haga una de las dos cosas cogerá el balón y se lo dará al siguiente alumno de la fila.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: balón de baloncesto.

- Partidos entre todos.

Inicio del ejercicio → Dependiendo el número de alumnos se realizaran equipos de 5 personas.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique el partido empezará y se jugarán 5 minutos por partido. El profesor llevará la cuenta de los puntos.

Finalización del ejercicio → Cuando el tiempo haya terminado.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: balón de baloncesto.

BÁDMINTON

Esta actividad se llevará a cabo en el espacio donde se realiza el voleibol, baloncesto y pala. Al igual que en el voleibol es necesaria una red para jugar por lo que el espacio será el más apropiado.

- Explicar por encima reglas básicas del bádminton.
- Golpeos al aire con ambas manos (individual) y posteriormente por parejas.

Inicio del ejercicio → El primero cada alumno cogerá una raqueta y un volante. Y en el segundo lo mismo por parejas.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique en el primero los alumnos realizarán golpeos al aire con ambas manos y en el segundo lo mismo pero por parejas.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz y sociomotriz.
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: raquetas y volantes.

- Distintos saques por parejas.

Inicio del ejercicio → Los alumnos se colocarán por parejas a una distancia de 10m más o menos.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique un alumno realizará un saque (desde abajo o arriba) y el otro alumno lo recibirá. Luego se cambiarán los roles.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: raquetas y volantes.

- Partidos por parejas.

Inicio del ejercicio → Se formarán todas las parejas posibles y se pondrán una en frente de la otra y cada una a un lado de la red.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique los partidos se empezarán a jugar. Los alumnos deberán llevar la cuenta de los puntos.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor diga.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: raquetas, volantes y red.

FÚTBOL SALA

Esta actividad se llevará a cabo en el polideportivo. Este espacio dispone de una superficie idónea para realizar este deporte y que los alumnos estén lo más confortable posible.

- Explicar por encima las reglas básicas del fútbol sala.
- Dominio de balón con ambas piernas.

Inicio del ejercicio → Cada alumno coge un balón.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique cada alumno se mueve por el campo conduciendo el balón con ambas piernas, primero andando y después corriendo.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: balón de fútbol sala.

- Realizar ejercicios de pases por parejas o cuartetos.

Inicio del ejercicio → Se realizarán parejas o cuartetos.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique los alumnos se pasarán el balón entre ellos con ambas piernas. Si es por cuartetos se irán pasando el balón en una dirección y luego se cambiará.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: balón de fútbol sala.

- Trabajar los tiros a puerta.

Inicio del ejercicio → Los alumnos forman dos filas y los primeros dos alumnos de cada fila cogen un balón cogen y se ponen en frente de la portería.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique cada alumno realizará un lanzamiento a portería. Una vez que lo haga cogerá el balón y se lo dará al siguiente alumno de la fila.

Finalización del ejercicio → Cuando el profesor quiera terminarlo.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: psicomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: balón de fútbol sala.

- Partidos entre todos.

Inicio del ejercicio → Dependiendo el número de alumnos se realizaran equipos de 5.

Desarrollo del ejercicio → Cuando el profesor indique el partido empezará y se jugarán 5 minutos por partido. El profesor llevará la cuenta de los goles.

Finalización del ejercicio → Cuando el tiempo haya terminado.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: balón de fútbol sala.

ACROSPORT

Esta actividad se lleva a cabo en el polideportivo. Los alumnos construyen una especie de tatami con el material del que dispone el centro y es ahí donde llevarán a cabo su coreografía.

- Explicar por encima que es el acrosport.
- Practicar las distintas figuras.

Inicio del ejercicio → Por grupos de 4-6 personas cogerán una colchoneta cada grupo.

Desarrollo del ejercicio → Practicarán las figuras aprendidas teóricamente.

Finalización del ejercicio → Cuando el tiempo de la clase haya terminado o el profesor quiera.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: sin memoria
- Materiales/objetos: colchoneta.

- Crear grupos de entre 6-8 personas.
- Realizar una coreografía.

Inicio del ejercicio → Los grupos realizados anteriormente cogerán una colchoneta por grupo.

Desarrollo del ejercicio → Empezarán a preparar la coreografía ya sea con distintas figuras o pasos de baile. Esto lo harán teniendo en cuenta la canción que vayan a elegir, es decir, el ritmo, el tiempo que dura, etc.

Finalización del ejercicio → Cuando el tiempo haya terminado.

Situación lúdica

- Espacio: sin incertidumbre
- Relación: sociomotriz
- Subespacio:
- Tiempo: con memoria
- Materiales/objetos: colchoneta.