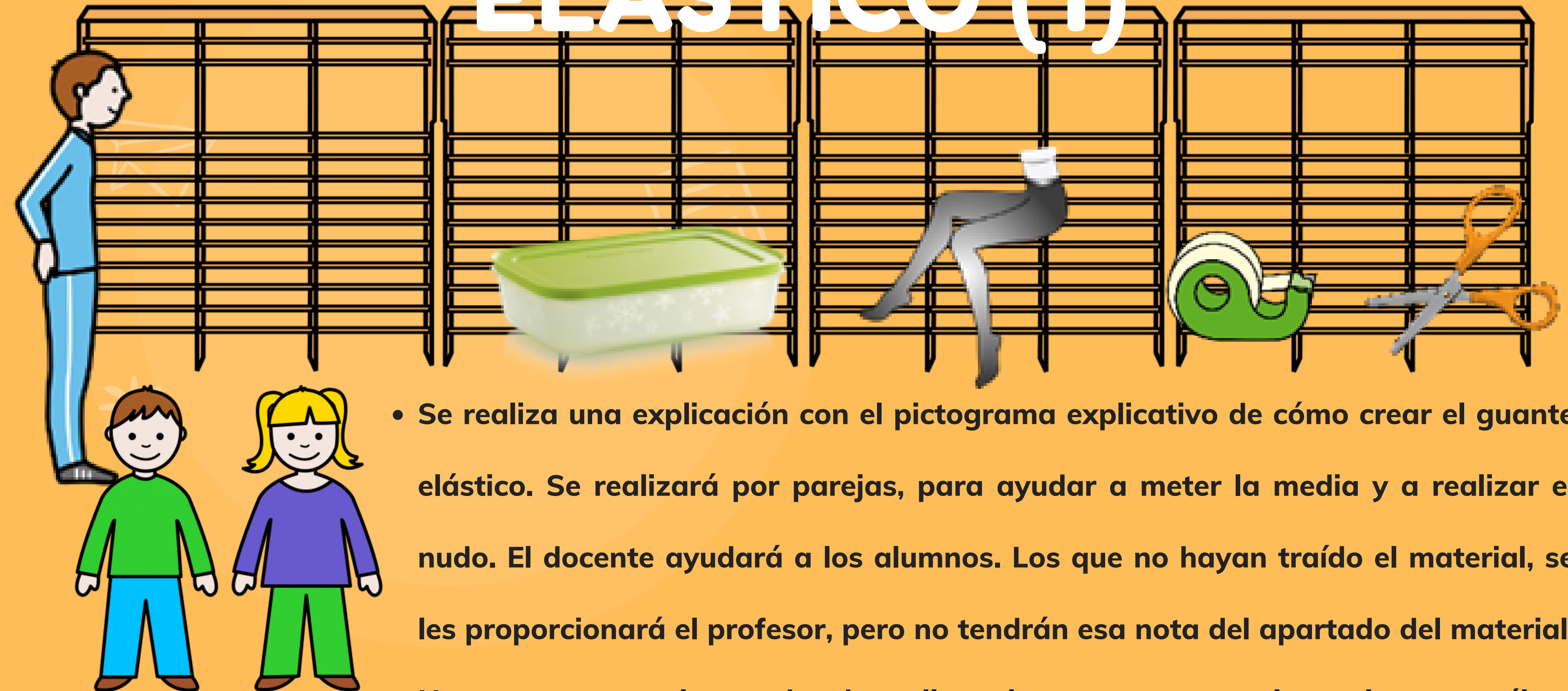


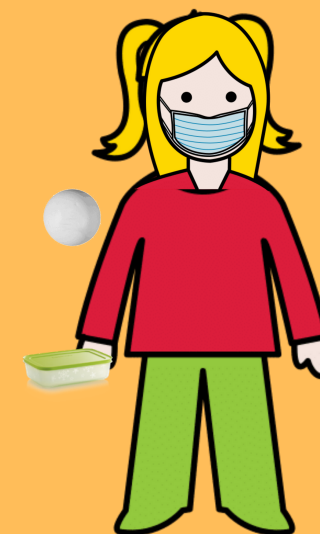
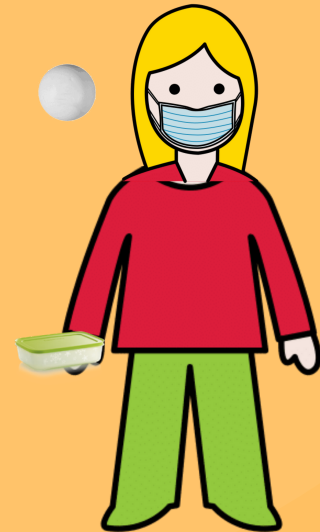
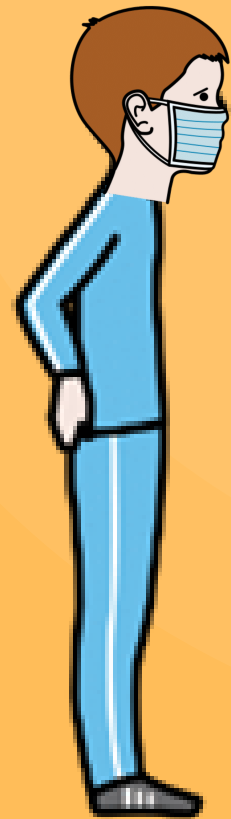
CREANDO EL GUANTE ELÁSTICO (1)



- Se realiza una explicación con el pictograma explicativo de cómo crear el guante elástico. Se realizará por parejas, para ayudar a meter la media y a realizar el nudo. El docente ayudará a los alumnos. Los que no hayan traído el material, se les proporcionará el profesor, pero no tendrán esa nota del apartado del material. Hasta que no terminen todos de realizar el guante no se empieza a jugar con él.

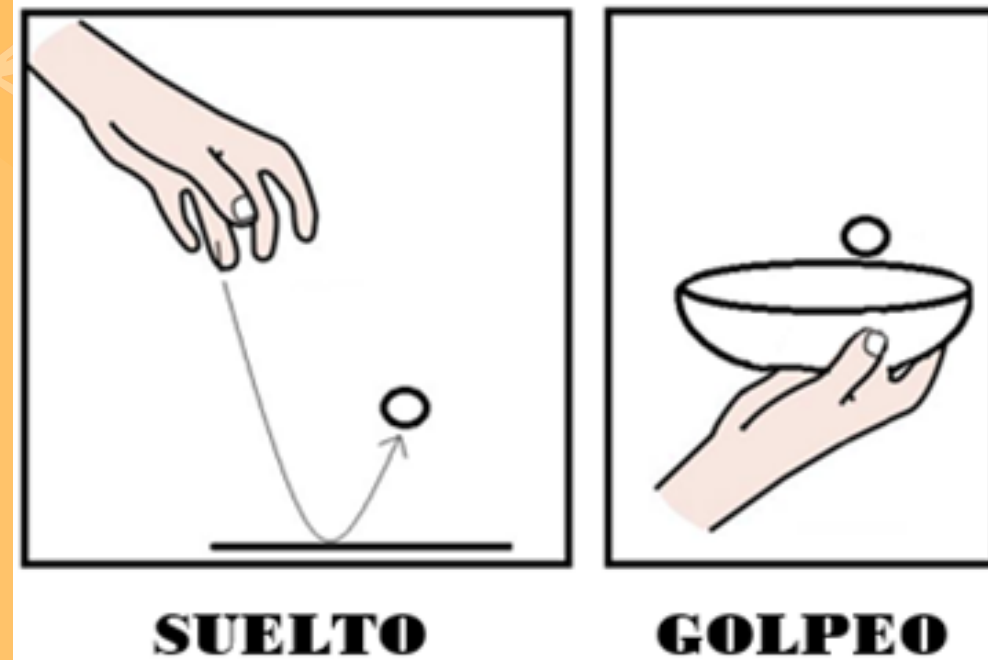
FAMILIARIZACIÓN CON EL GUANTE ELÁSTICO

- Cada estudiante con su guante y una pelota de ping-pong. Exploran diferentes formas de golpear libremente.

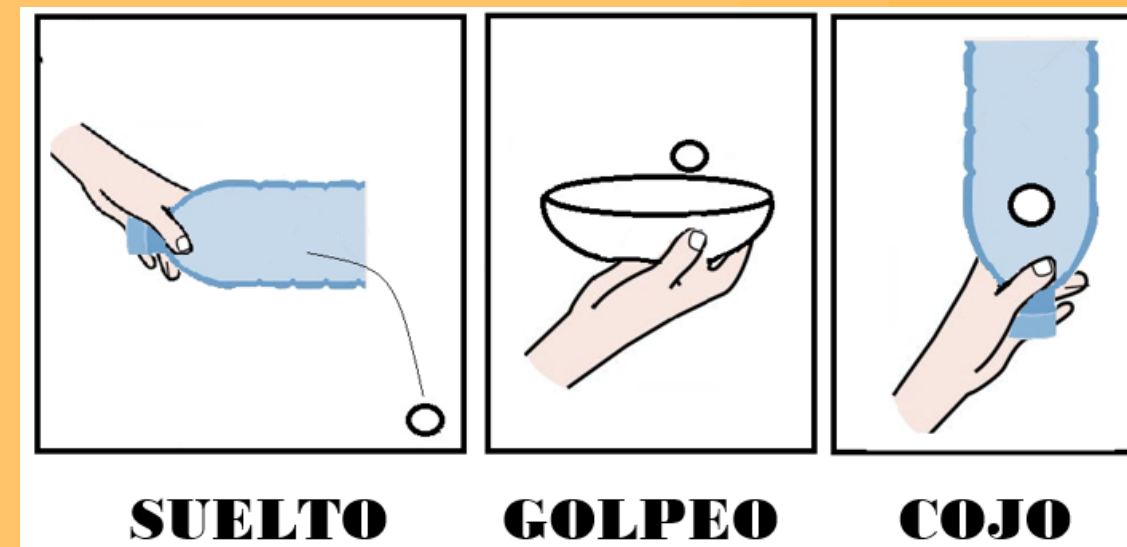


- **RETOS:** Actividad de aprendizaje. Retos a practicar durante la primera sesión:

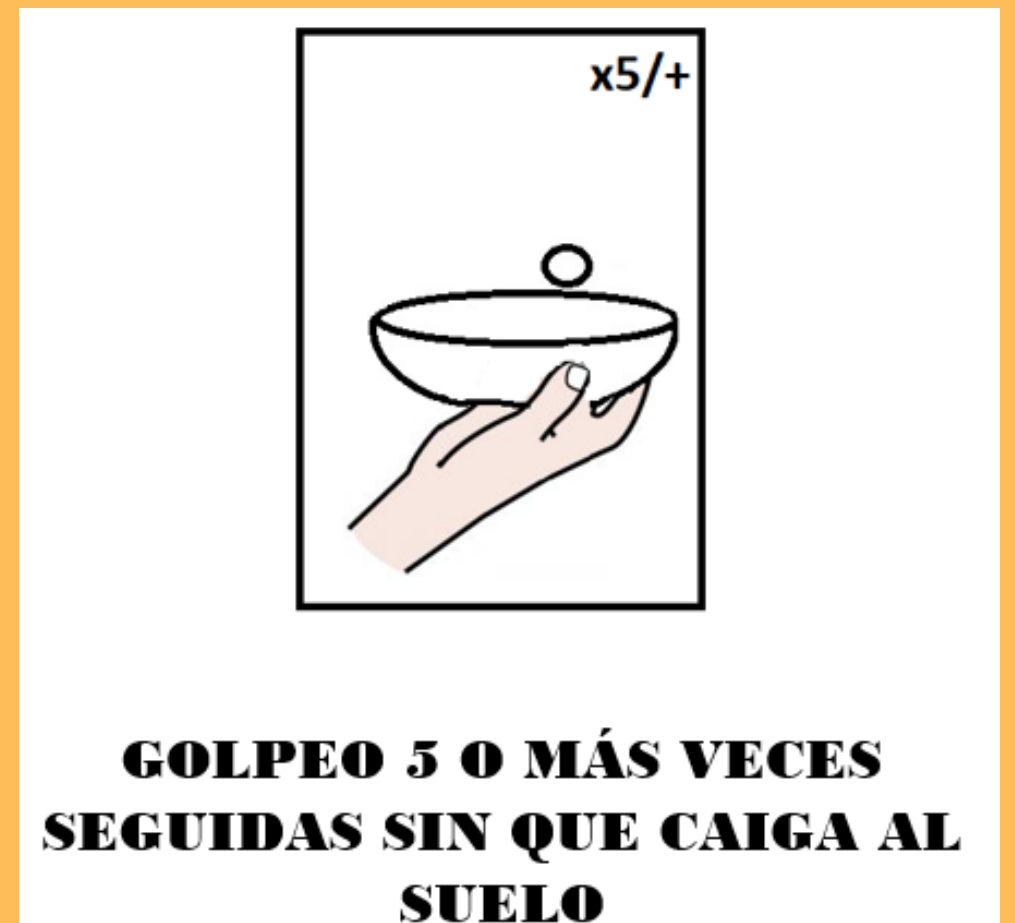
1. Suelto y golpeo.



2. Suelto, golpeo y cojo.

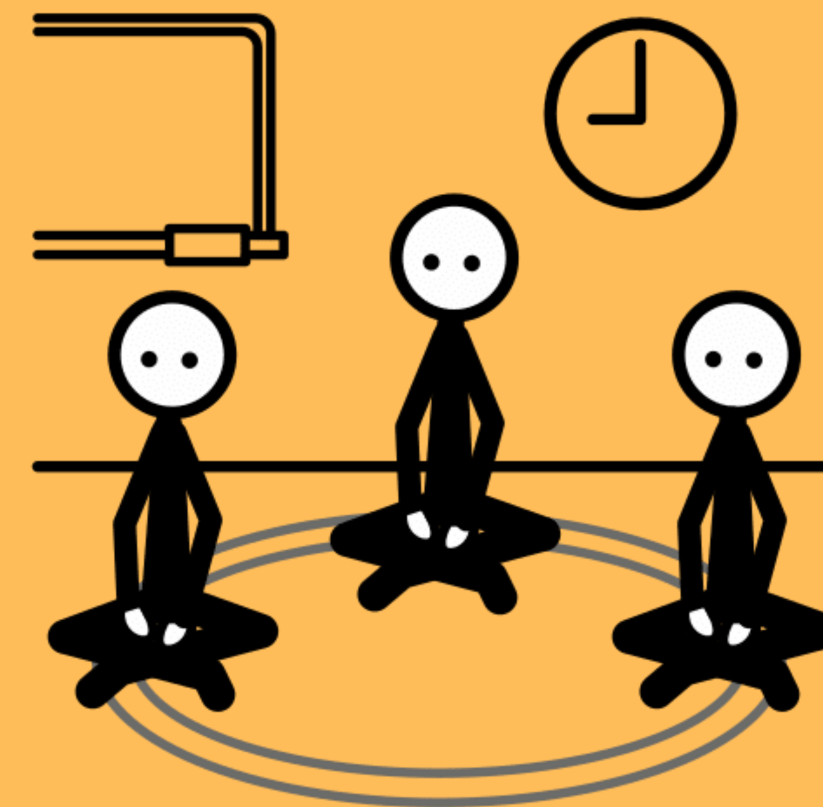


3. Suelto y golpeos seguidos sin que se caiga .



REFLEXIÓN FINAL

- Reflexión. La reutilización del material.
- ¿Conocéis la triple R? Reducir, reutilizar y reciclar.
- ¿Por qué es importante?
- ¿Qué tenemos que hacer primero, reducir, reutilizar o reciclar?
- Lo que hemos hecho con el guante ¿qué es? Reutilizar.



RETOS GUANTE ELÁSTICO (2)

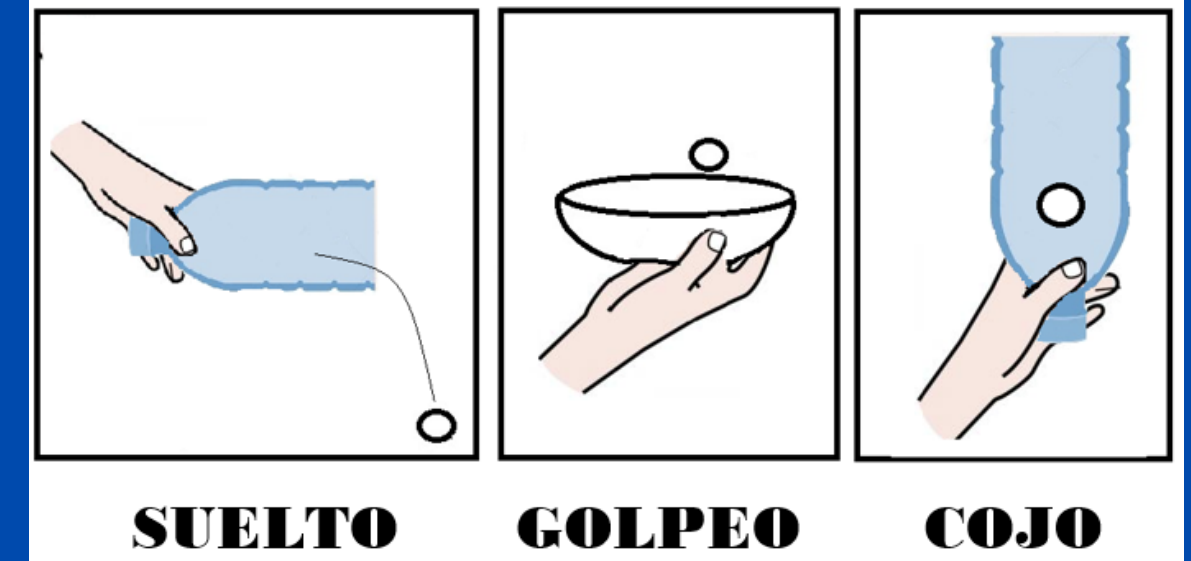
- Cuando suene la música, los niños practican los niveles que indica el docente. Cuando la música para, los niños se sientan en el suelo y escuchan el siguiente reto a realizar.
- Evaluación: el maestro va anotando en la lista los alumnos que van superando el nivel respectivo.



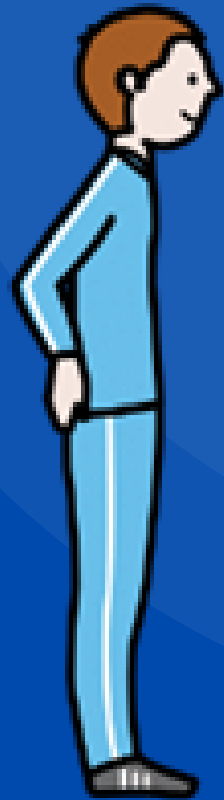
NUEVOS RETOS

2 retos nuevos.

- 1. Golpear y coger con la botella.

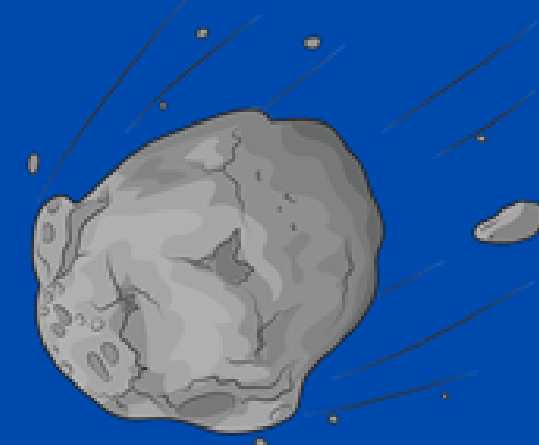


- 2. Golpear, rebote en la pared, bote en el suelo y golpeo de nuevo.



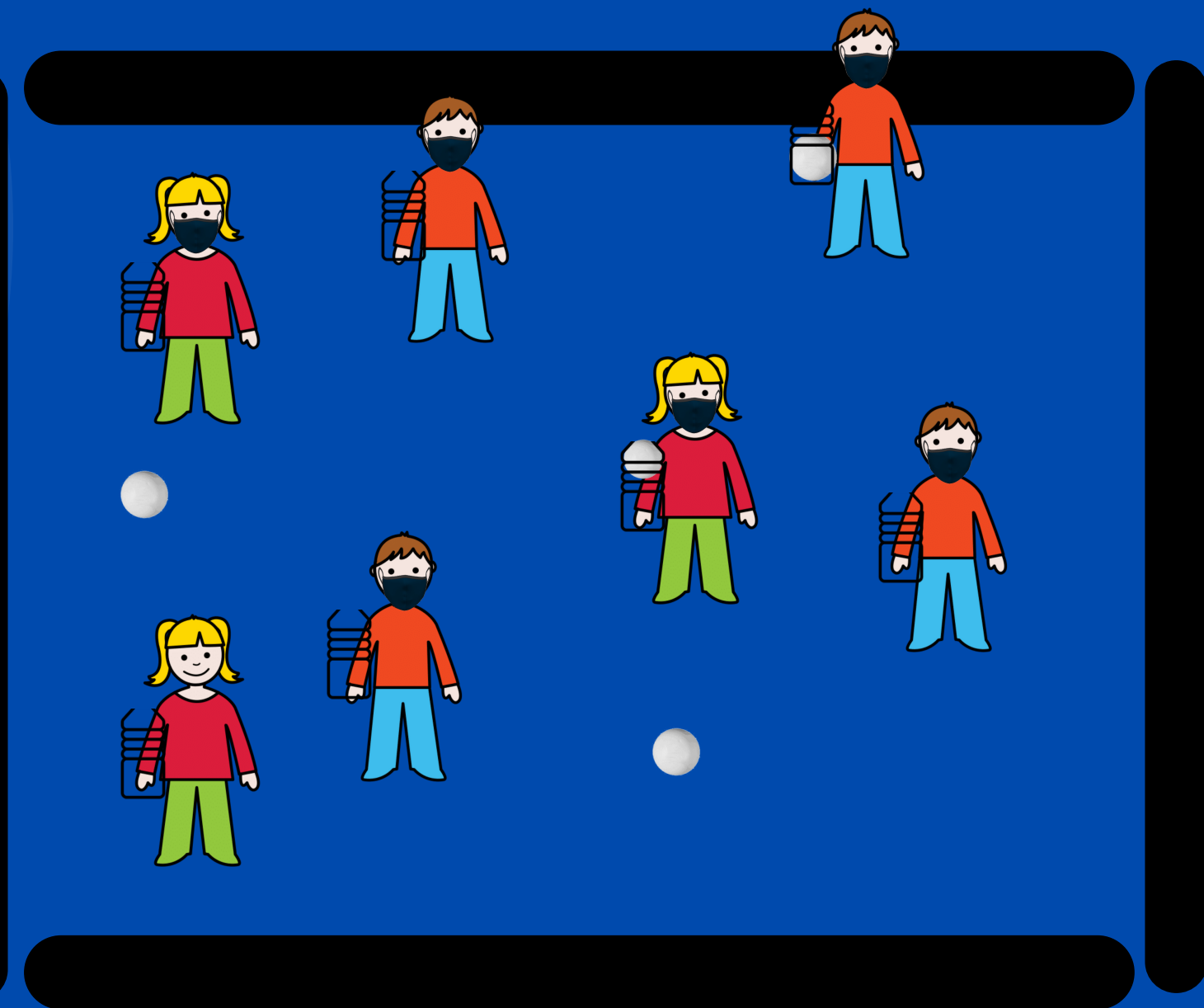
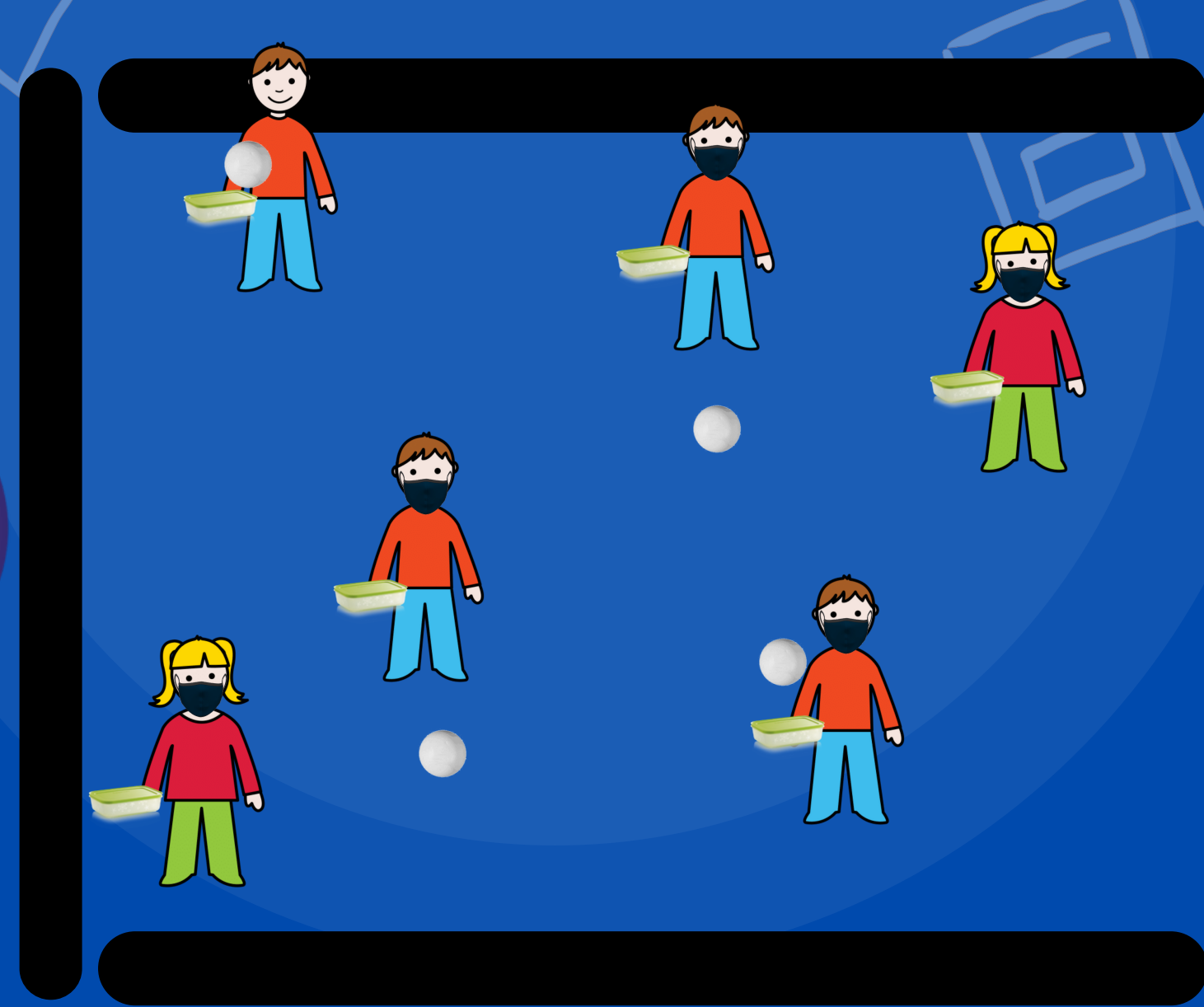


LOS ASTEROIDES

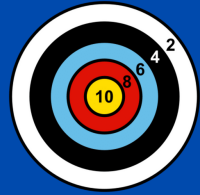


¿CÓMO SE JUEGA?

- Dividimos el espacio en dos partes iguales y en cada parte ubicamos a cada equipo. Los de un lado con guante elástico y el otro grupo con botellas.



REGLAS:



Golpear/lanzar las pelotas de ping-pong para que caigan dentro del área de juego del equipo contrario; utilizando el guante elástico (golpear) y las botellas (lanzar).



Equipo con guante elástico. Golpear con los guantes elásticos hacia el campo contrario.



Equipo con botellas. Atrapar las pelotas lanzadas por el otro equipo y lanzarlas de vuelta.



Así se continúa hasta que el maestro de la señal de finalizar,

Nota: El equipo con guante elástico puede golpear según viene la pelota o cogerla y golpear.



Gana el equipo que tenga dentro de su área de juego menos pelotas.



No se puede cruzar al campo contrario.

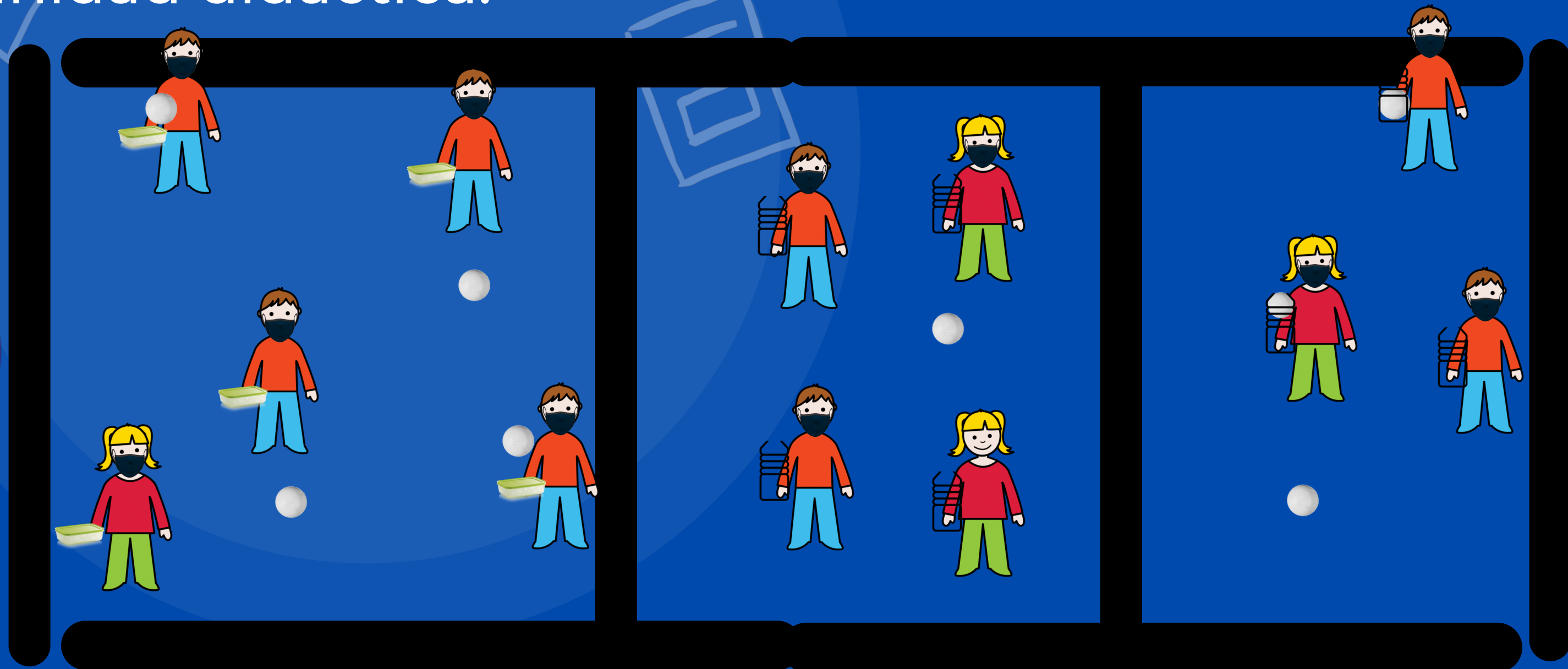


VARIANTES. Golpear/lanzar con mano derecha. Con mano izquierda.

TRES ZONAS



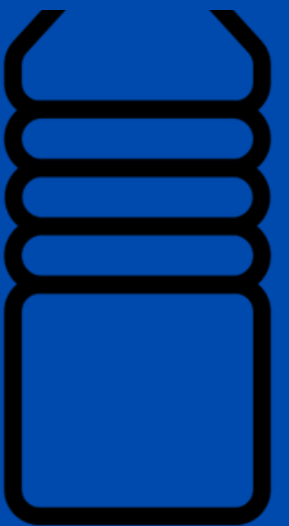
Se divide el espacio en tres zonas. Los alumnos se colocan por parejas. Estas serán las mismas para las tres estaciones y el resto de la unidad didáctica.



PRIMERA ZONA

¿CÓMO SE JUEGA?

- Uno tiene el guante elástico. El otro tiene la botella.
- Golpeamos con el guante elástico la pelota de ping-pong. Tiene que botar dentro del aro y el otro la atrapa con la botella.







RETO:



- **Conseguir 5 golpesos y recepciones correctamente.**



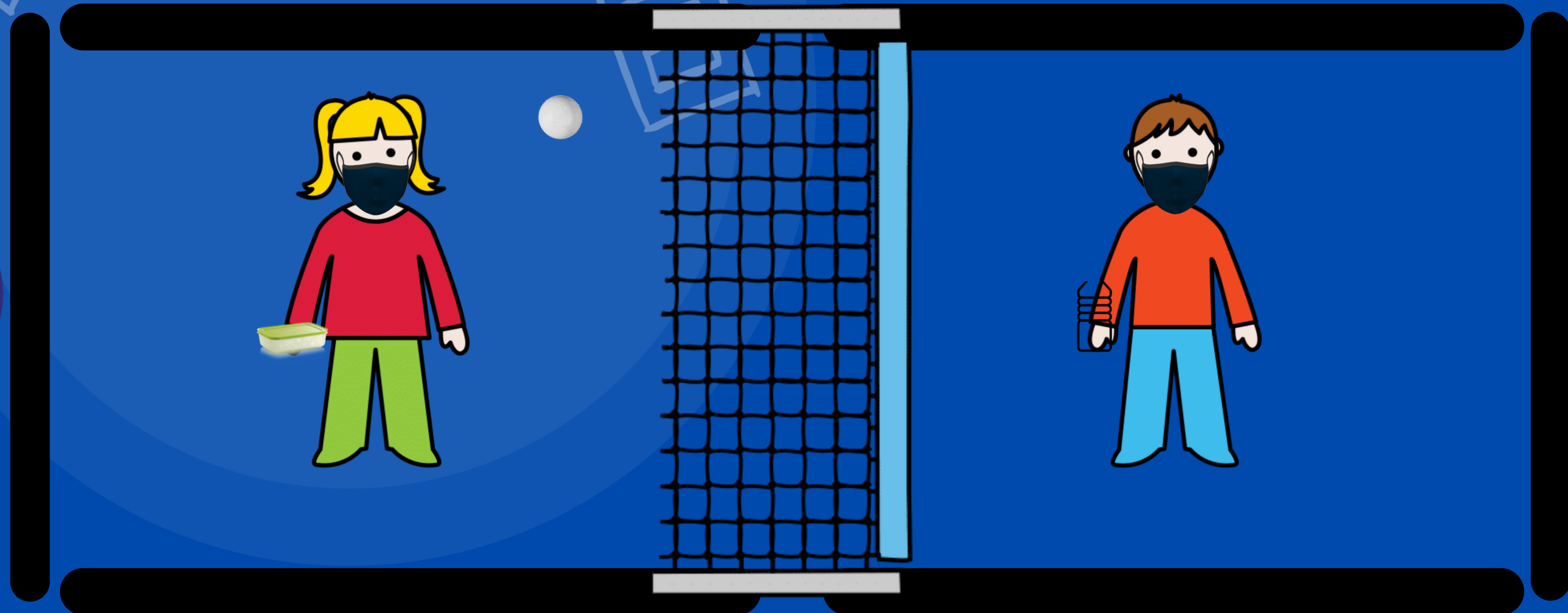
Cuando se consiga, se cambian los roles. Si consiguen el reto antes de que el docente indique el cambio de zona, intentan hacer su propio récord de golpesos y recepciones con el guante elástico y la botella.



SEGUNDA ZONA

¿CÓMO SE JUEGA?



- Uno tiene el guante elástico. El otro tiene la botella.
- Golpeamos con el guante elástico la pelota de ping-pong por encima de la red y el otro la atrapa con la botella.






RETO:

- **Conseguir 5 golpesos y recepciones correctamente.**



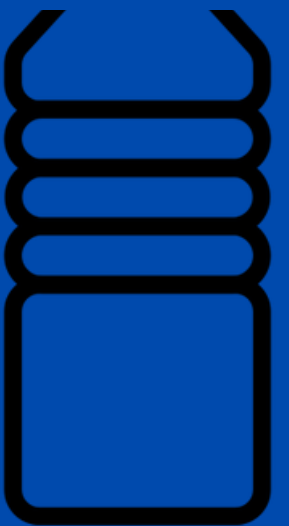
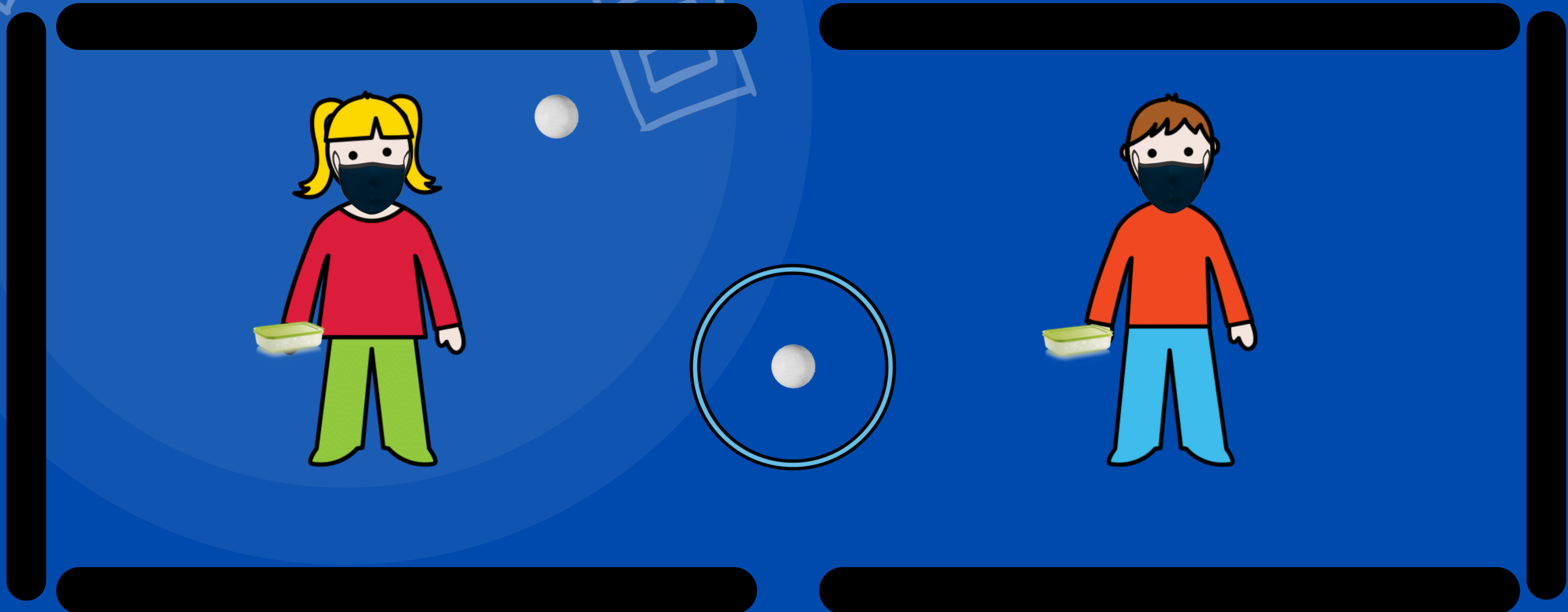
Cuando se consiga, se cambian los roles. Si consiguen el reto antes de que el docente indique el cambio de zona, intentan hacer su propio récord de golpesos y recepciones con el guante elástico y la botella



TERCERA ZONA

¿CÓMO SE JUEGA?

- Los dos utilizan su guante elástico.
- Golpeamos con el guante elástico la pelota de ping-pong. Tiene que botar dentro del aro y el otro también tiene que golpearla con su guante.





RETO:

- **Conseguir 10 golpes cada uno de forma consecutiva.**

Cuando se consiga, se cambia de mano. Si antes se ha realizado con la mano derecha, ahora con la izquierda. Si consiguen el reto antes de que el docente indique el cambio de zona, intentan hacer su propio récord de golpes y recepciones con el guante elástico y la botella.

REFLEXIÓN FINAL

- ¿Conocéis la triple R? Reducir, reutilizar y reciclar.
- ¿Por qué es importante?
- ¿Qué tenemos que hacer primero, reducir, reutilizar o reciclar?
- Lo que hemos hecho con el guante ¿qué es? Reutilizar.



RETOS GUANTE ELÁSTICO (3)

- Cuando suene la música, los niños practican los niveles que indica el docente. Cuando la música para, los niños se sientan en el suelo y escuchan el siguiente reto a realizar.
- Evaluación: el maestro va anotando en la lista los alumnos que van superando el nivel respectivo.

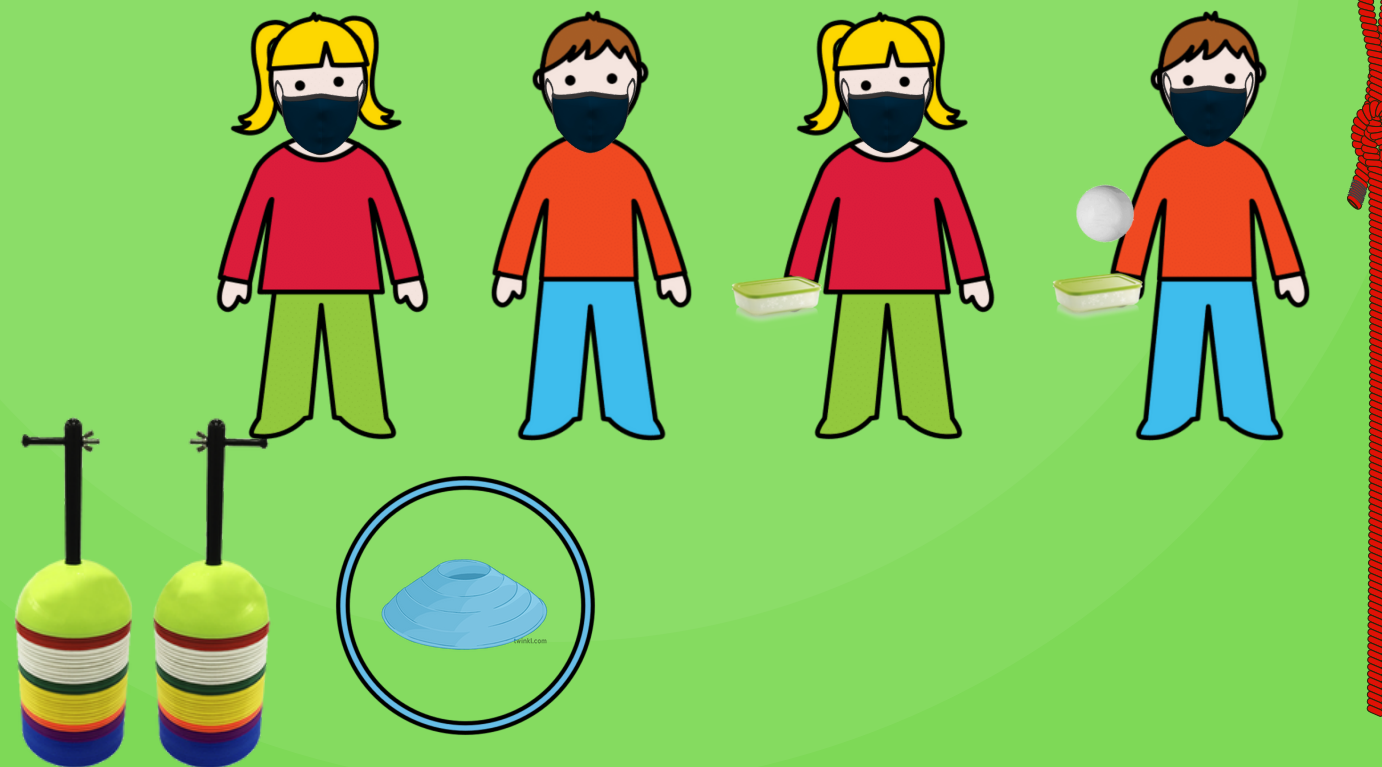


HORMIGAS AL HORMIGUERO



¿CÓMO SE JUEGA?

- Por equipos, se colocan en fila y van golpeando con su guante elástico. Si encestan, consiguen un punto (cogen una seta). El equipo que más setas consigue, gana. Organización. Se colocarán en sus 4 grupos (los cuatro equipos de la sesión anterior). Cada equipo tendrá 1 caja y un conjunto de setas. **Variantes:** lanzar con la otra mano. Encestar con un bote previo.



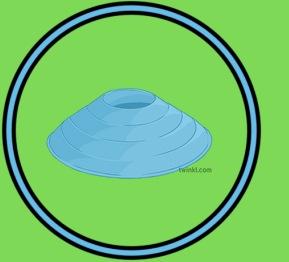
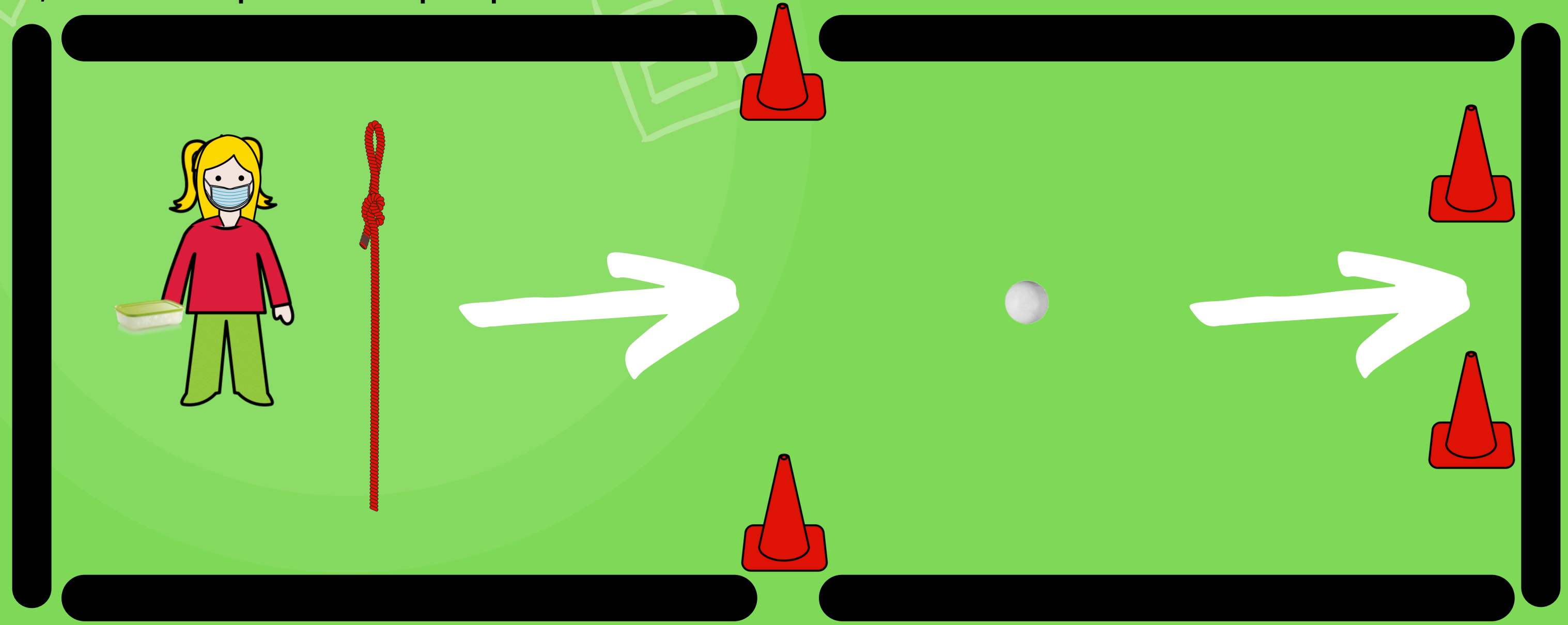


¡PINBALL!

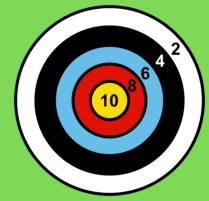


¿CÓMO SE JUEGA?

- Golpeamos con nuestro guante elástico la pelota de ping-pong/goma espuma pequeña desde detrás de la cuerda. Tiene que pasar primero entre la portería grande de conos, y después, entre la portería pequeña.



REGLAS:



Golpear con el guante elástico la pelota de ping-pong/goma espuma desde detrás de la cuerda. Esta, tiene que pasar primero entre la portería grande de conos, y después entre la portería pequeña.



Si lo consiguen, obtienen un punto (cogen una seta y la colocan dentro de su aro).

NOTA. Cada jugador tendrá tres intentos en cada ronda.



Gana el equipo que tenga dentro de su aro más conos (puntos) en cada ronda. Se juegan 5 rondas. El equipo que más rondas haya ganado, gana el juego. Después de cada ronda, los aros estarán vacíos, es decir, no se acumulan los puntos.



No se puede tocar la pelota con ninguna parte del cuerpo que no sea el guante elástico.

VARIANTES. Golpear/lanzar con mano derecha. Con mano izquierda.

REFLEXIÓN FINAL

- ¿Conocéis la triple R? Reducir, reutilizar y reciclar.
- ¿Por qué es importante?
- ¿Qué tenemos que hacer primero, reducir, reutilizar o reciclar?
- Lo que hemos hecho con el guante ¿qué es? Reutilizar.

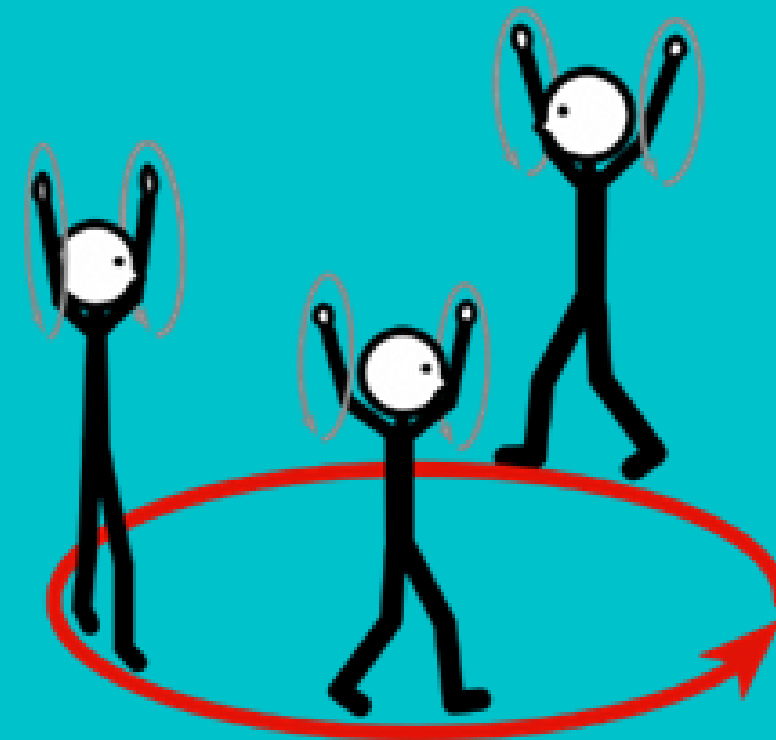


PRUEBA ESCRITA

- Realización de la prueba escrita de la TRIPLE "R".



- FASE INICIAL: movilidad articular.



PRACTICAR LOS NIVELES

- **Actividades:** práctica de los diferentes niveles. Se preparan cuatro zonas, por las que van rotando los alumnos.
- Los niveles dependerán de la evolución de la clase. Se realizarán aquellos niveles que menos han conseguido alcanzar los estudiantes.
- Cuando la música suena, se practican los niveles indicados en cada zona. En el momento que la música para, se cambia de estación en el sentido horario.
- El docente realizará las anotaciones que le falten de la unidad didáctica.



PRACTICAR LOS NIVELES

- **Actividades:** práctica de los diferentes niveles a través de diferentes juegos/actividades.
- **1º zona.** Cada alumno practica el nivel que quiera. Si les falta evaluar un nivel determinado, lo practican en esta zona.
- **2º zona.** El docente utilizará esta estación para anotar los niveles que le falten de cada estudiante.
- **3º zona.** “Hormigas al hormiguero”.
- **4º zona.** “Pinball”.



REFLEXIÓN FINAL

- Reflexión final de la unidad didáctica y recogida de material.
- Se les informa a los alumnos que se va a colgar los diferentes niveles en el blog. Además, se les propondrán retos nuevos para que puedan practicarlos cuando quieran.

