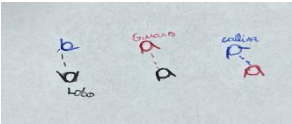
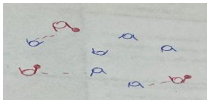
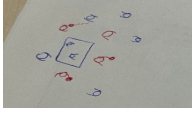
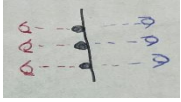
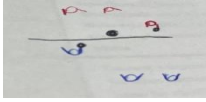
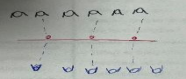
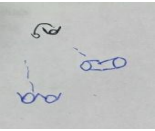


NOMBRE Y APELLIDOS	Leonardo Castillo Meléndez y David Rodríguez Pérez	
NOMBRE DEL JUEGO	DATCHBALL	
ORÍGEN	El datchball se originó en Brea de Aragón, Zaragoza, en el curso 2005/2006, y fue creado por el maestro de educación física Roberto Navarro junto con sus alumnos de quinto de primaria. Es una adaptación del dodgeball estadounidense, pero con un enfoque educativo más inclusivo, cooperativo y respetuoso para el ámbito escolar.	
OBJETIVO	Objetivos generales del Datchball. los jugadores del equipo contrario impactándolos con la pelota. eliminado esquivando o atrapando la pelota. compañeros para recuperar jugadores eliminados.	-Eliminar a -Evitar ser -Colaborar con los
TERRENO DE JUEGO	Pabellón o Pistas Deportivas del IES Flavio Irnitano	
MATERIAL	- Pelotas blandas de espuma, petos, conos chinos para delimitar zonas y líneas de lanzamiento. - Altavoz.	
NÚMERO DE PARTICIPANTES	13 participantes de la clase de 1º de TSEASD	
DESARROLLO DEL JUEGO Y PRINCIPALES REGLAS	• Cada equipo ocupa una mitad del campo. • Los jugadores lanzan las pelotas intentando golpear a los rivales sin que la pelota toque el suelo. • Si un jugador atrapa una pelota lanzada por el rival, el lanzador queda eliminado y se recupera un compañero eliminado. • Un jugador eliminado pasa a la zona de eliminación situada detrás del campo rival; desde ahí puede seguir participando, interceptando pelotas o ayudando a eliminar adversarios. • Gana el equipo que logra eliminar a todos los rivales o tiene más jugadores activos al finalizar el tiempo. Reglas principales: • No se puede invadir el campo contrario. • No se permite lanzar por encima del cuello. • Las pelotas deben lanzarse con una sola mano. • No hay contacto físico entre jugadores. • La duración del partido es de 3 a 5 minutos por ronda.	

PARTE DE LA SESIÓN	DESCRIPCIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA
CALENTAMIENTO	-Movilidad articular: Círculos de tobillos, rodillas, caderas, hombros y muñecas. Lanzando una pelota de un compañero a otro. -Activación vegetativa: Aprovechando el altavoz, el monitor pondrá una canción y los alumnos deberán repetir lo que el monitor haga. -Juego: Este juego divide al grupo en tres roles: lobos (perseguidores de las gallinas), gallinas (escapan de los lobos y persiguen a los gusanos) y gusanos tóxicos (escapan de las gallinas y persiguen a los lobos). Se coloca a cada especie en una esquina del pabellón, a la voz de ya se intentan atrapar unos a otros. Si uno es tocado, quedará en el sitio hasta que un compañero de la misma especie lo salve. Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL	Primer juego: Cazadores y conejos Duración: 5-7 min. Desarrollo: 3 alumnos actúan como cazadores con pelotas blandas y el resto como conejos que deben correr por el espacio evitando ser golpeados de cintura para abajo. Si un jugador es tocado, realiza un pequeño ejercicio y vuelve al juego. Este juego sirve para trabajar las esquivas, la agilidad y el control del lanzamiento. Variante: Se harán 2 equipos, los cazadores y los conejos, tienen que intentar cazar a todos los conejos, quienes irán a una zona al ser cazados, pudiendo ser salvados por los demás compañeros. Representación gráfica:   Segundo juego: Rescate. Duración: 8 minutos. Desarrollo: Se eliminan los equipos y todos los jugadores compiten en parejas. Cada pareja llevará una pelota que tendrá que lanzar a las demás para eliminarlas. Gana la pareja que quede en pie. Variante: Si al lanzar el balón a una pareja lo coge, la pareja lanzadora tendrá que hacer un reto. Representación gráfica:   Tercer juego: Mini-Datchball por zonas. Duración: Desarrollo: los alumnos se dividen en dos equipos con su zona de juego y una zona de retorno. Solo se puede lanzar desde detrás de la línea marcada y los jugadores eliminados pueden volver si un compañero atrapa una pelota. Este juego introduce las reglas básicas y la dinámica del Datchball real. Variante: Los dos equipos tienen que coger mínimo 1 balón. Representación gráfica:   Cuarto juego: PARTIDO DE DATCHBALL. Duración: 10-12 min. Desarrollo: se harán dos equipos y se jugará un partido con las normas básicas del Datchball. Representación gráfica: 
VUELTA A LA CALMA	Juego: "El pollito inglés" • Todos los jugadores caminan por el espacio lentamente mientras un compañero (el "pollito inglés") está de espaldas. • Cuando el cazador se gira, todos deben quedarse inmóviles. • Si alguien se mueve, vuelve al inicio y sigue jugando. Variante: los jugadores se ponen en parejas y cuando el pollito inglés se gire deberán quedarse inmóviles haciendo una figura entre los dos. Representación gráfica:  



JUEGOS ALTERNATIVOS

