



UNIDAD DIDÁCTICA: "DEPORTES AUTÓCTONOS Y JUEGOS POPULARES"	SESION: 4^a
CONTENIDO: LA CALVA	

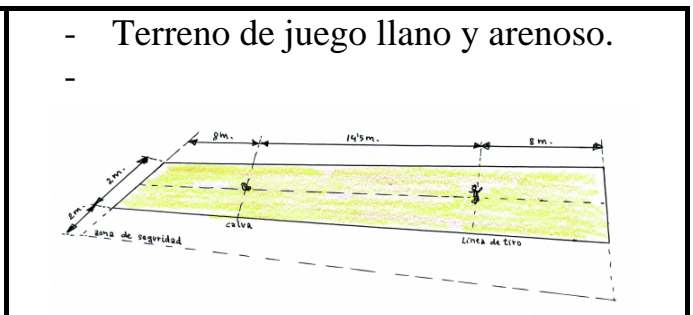
OBJETIVOS

- Mejorar la coordinación óculo-manual y dinámica general.
- Conocer y practicar el juego de la CALVA.
- Conocer y respetar las reglas del juego.
- Fomentar los valores deportivos.

Material:

Espacios:

- Juego/os de Calva.
- 



Metodología

Mando directo.

Asignación de tareas.





Actividad y organización

CALENTAMIENTO:

* Ejercicios de brazos:

- Giros variados.
- Estiramientos.

* Ejercicios de piernas:

- Desplazamientos variados
 - Saltos variados: un pie, dos pies,...
 - Estiramientos y flexiones de las extremidades inferiores.
 - Carreras cortas a distintos ritmos.

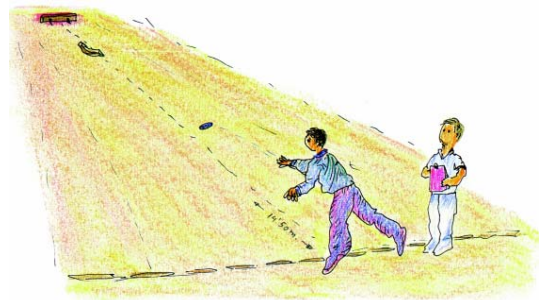
FASE FUNDAMENTAL:

* JUEGOS MODIFICADOS DE TOMA DE CONTACTO:

- Presentación del material y sus características, manipulación por parte de los alumnos.
- En filas de igual número pasarse el material (por la derecha, por la izquierda, entre las piernas,..). Cuando llegue al último, éste se desplaza al primer lugar y lo pasa de nuevo. Así hasta volver a la posición inicial. Gana el grupo que primero acaba. Se puede realizar de pie o sentados.
- Lanzamiento de los marros a corta distancia (Aumentar progresivamente la distancia) a impactar dentro de una diana marcada en el suelo (varios cuadrados o círculos concéntricos) con distinta puntuación. Lo que cuenta es el primer impacto en el suelo. Se pueden colocar otro tipo de dianas como una hoja de periódico, etc.
- Propuestas: - ¿A qué otras cosas podríamos jugar con este material? Ejecutar las propuestas de los alumnos.
- Confeccionar por grupos un juego de calva con materiales comunes (Dos piedras u objetos pesados para lanzar y otro objeto que haga de diana).

* JUEGO DE LA CALVA EN SITUACIÓN REAL DE JUEGO.

- Explicación de la finalidad del juego y su forma de puntuación (Ver reglamentos)
- Competición aplicando el reglamento. Un jugador o varios por turno harán el papel de árbitro-annotador.



VUELTA A LA CALMA:

- * Comentario de las dudas e incidencias de la sesión de trabajo.
- Comentario sobre la variedad de Calva que se juega con un cuerno de animal como diana y dos piedras (cantos rodados) de forma parecida a los marros.
- Comentar otro juego tradicional de algunas zonas de Castilla y León llamado "Montera" que consiste en lanzar la cachaba o garrota del pastor a dar o acercarse a una boina que hace de diana.
- Recoger el material usado.