

UD: Flag-rugby



Títol UD: Flag-rugbi	
Justificació:	
Cicle	Superior
Curs	Cinquè
Durada i distribució temporal	

Competències bàsiques, àrea principal i altres àrees		
Àrees	Competències pròpies de l'àrea	Aportacions de les àrees a les competències bàsiques
Educació física		

Objectius d'aprenentatge	
Continguts	

Desenvolupament de les activitats d'aprenentatge i d'avaluació	
Metodologia	
Criteris d'avaluació	
Materials i espais	

SESSIONS

TRIMESTRE: 2n	UD: Flag-rugby	Nº SESSIÓ: 1/3
ESPAI: pista MATERIALS: pilotes CICLE I CURS: C. S. 5è		
INICI: <ul style="list-style-type: none">- Explicació del flag-rugby i saber-se posar el fulard.- L'aranya: tots els alumnes en un lateral de la pista menys un que en el centre del camp. Al senyal del professor, tots es poden escapar i se salvaran si arriben darrere de la línia de lateral contrària sense que els hagin tret la cinta. Els alumnes que els van treien la cinta ho duran també en el mitjà així que aquest grup serà cada vegada més nombrós.		
PART PRINCIPAL: <ul style="list-style-type: none">- Relleus: Formant equips de 6 alumnes col·locats en fila. 1 pilota per fila. La pilota viatja de mà en mà entre les cames dels jugadors, una vegada m'agafen la pilota de les mans, corro i em recol·loco el primer de la fila per a esperar de nou la pilota. Guanya l'equip que arribi primer a la meta proposada. Variar el tipus de lliurament del baló: entre cames, per sobre del cap, de mà en mà. CONSIGNES: No pot haver desplaçaments amb la pilota a les mans.- Explicar als alumnes com es marquen els punts tant en Rugby com en Flagrugby: EN RUGBY: cal posar la pilota a la zona d'assaig. Si la pilota se li cau al jugador en el moment de l'assaig no valdran els punts. En rugby un assaig val 5 punts. EN FLAGRUGBY: cal travessar la línia d'assaig amb la pilota a les mans sense que ens hagin tret cap de les dues cintes. Si el jugador tira o se li cau la pilota després de travessar la línia d'assaig, no valdran els punts. En Flagrugby un assaig de noia val 3 punts i el d'un noi val 1 punt. NO HI HA CONTACTE.- Mentre els alumnes s'estan passant i corrent, el professor dóna el senyal VERMELL! I aquesta serà la línia d'assaig on haurà de marcar el que té la pilota. Es juga amb 3 o 4 pilotes a la vegada tota la classe. Repetir variant els colors.- El mateix, però ara els demés poden treure-li els fulards, per que no pugui marcar.		
FINAL: <ul style="list-style-type: none">- El triangle de les Vermudes.		
OBSERVACIONS:		

TRIMESTRE: 2n	UD: Flag-rugby	Nº SESSIÓ: 2/3
ESPAI: pista MATERIALS: fulards i pilotes, 1 pilota rugby CICLE I CURS: C. S. 5è		
INICI: <ul style="list-style-type: none">- Posar-nos els fulards.- Relleus: Carreres de relleus on els alumnes hagin de fer un assaig al final i tornar..		
PART PRINCIPAL: <ul style="list-style-type: none">- Explicar: Què passa si a un jugador li treuen el fulard mentre duu la pilota? Es fa una falta i s'ha de llançar des del punt on ha passat del camp. El que ha tret el fulard se'l queda ell. Poden tenir més d'1 de, 2, de 3 fulards, etc.- Relleus: igual però amb defensor. Et poden treure el fulard, llavors no pots fer l'assaig.- Partit flag-rugby, tot el camp.		
FINAL: <ul style="list-style-type: none">- Plegar i recollir els fulards.		
OBSERVACIONS:		

TRIMESTRE: 2n	UD: Flag-rugby	Nº SESSIÓ: 3/3
ESPAI: pista		
MATERIALS: fulards, 1 pilota rugby		
CICLE I CURS: C. S. 5è		
INICI:		
<ul style="list-style-type: none">- Posar-nos els fulards.- 1x1 treuren's el fulard.		
PART PRINCIPAL:		
<ul style="list-style-type: none">- El joc de la Guineu.- Partit flag-rugby, tot el camp.		
FINAL:		
<ul style="list-style-type: none">- Guix.- Plegar i recollir els fulards.		
OBSERVACIONS:		