

Lanzamientos

Ciclos 1

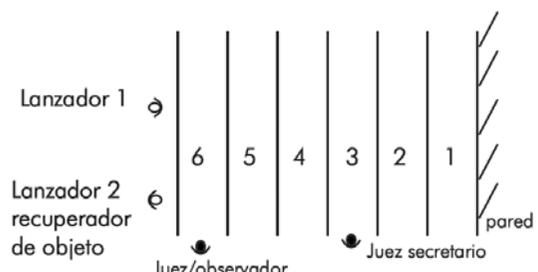
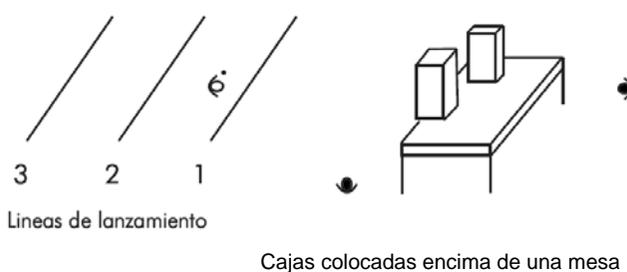
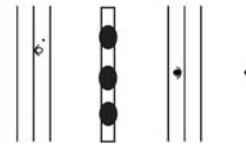
CONOCERSE — CONOCER: Co

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	VARIABLES Y OBSERVACIONES
Co 1 C1 Lanzar lejos objetos diferentes.	Lanzar los objetos lo más lejos posible.	Dispositivo 1. Objetos variados: pelotas, cuerdas anudadas, cartones, saquitos de arena, picas, aros, anillas (ringos), pelotas cometa. <ul style="list-style-type: none"> - Lanzar varias veces cada objeto. - Insistir en las reglas de seguridad. - El lanzador y los jueces rellenan la ficha de resultados. - El juez coloca una referencia en el lugar que impacta el objeto. - El observador anuncia al lanzador su brazo lanzador. 	* Conocer los objetos que se lanza lejos, los que uno lanza menos lejos. * Conocer sus mejores marcas con cada objeto. * Conocer su brazo lanzador.	* Adaptar los objetos propuestos a la amplitud del espacio disponible. * Codificar los objetos con los niños para llevarlos a la ficha de resultados. * Con los más pequeños preferir objetos que no rebotan para facilitar la identificación del impacto por el juez.
Co 2 C1 Lanzar lejos objetos diferentes.	Encontrar la manera de lanzar que permite lanzar cada objeto lo más lejos posible.	Dispositivo 1. Objetos variados: Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> - balón ligero; - aro; - balón medicinal. Lanzar cada objeto varias veces, de diferentes maneras. Los jueces observadores deben poder diferenciar los diferentes tipos de lanzamientos: <ul style="list-style-type: none"> - Parecido / no parecido (a observar en el grupo clase con el profesor al lado inicialmente). 	Lanzar cada objeto de varias maneras. Encontrar la (las) manera (s) que permite (en) lanzar lo más lejos posible. Diferenciar los tipos de lanzamientos.	Proponer como máximo tres clases de objetos por sesión; proponer objetos que induzcan tipos de lanzamientos muy diferentes. El inventario y la calificación de las diferentes formas de lanzar deben realizarse progresivamente con la ayuda del adulto.

Lanzamientos

Ciclos 1

CONOCERSE — CONOCER: Co

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	OBSERVACIONES
<p>Co 3 C1 Lanzar fuerte contra una pared.</p>	<p>Lanzar lo más fuerte posible para hacer rebotar el objeto lo más lejos posible.</p>	<p>Dispositivo 1.</p>  <p style="text-align: center;">- El juez observador debe "mimar" al lanzador, su forma de hacer después de los lanzamientos.</p>	<p>Conocer su mejor marca, su marca más frecuente. Identifica la (s) forma(s) de lanzar que permita (n) lanzar fuerte.</p>	<p>Elegir objetos que reboten poco. Por ejemplo pelotas de tenis pinchadas (lastradas), balón poco inflado, balón de espuma; anillos de goma (ringos), vortex...</p>
<p>Co 4 C1 Lanzar fuerte sobre objetos.</p>	<p>Lanzar lo más fuerte posible para hacer caer los objetos.</p>	 <p>Lanzar fuerte para: - tirar; - o hacer caer de la mesa cajas, cartones, balones ligeros.</p> <p>Tras cada acierto retrasarse una línea.</p>	<p>Alcanzar la línea más alejada posible.</p>	<p>Variable. Idem. Frente a frente.</p>  <p>Juego uno contra uno (o dos contra dos) si los objetos no son peligrosos.</p> <p>Variable: id. Dianas situadas en altura, objetos pesados para lanzar.</p>

Lanzamientos

Ciclos 1

CONOCERSE — CONOCER: Co

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	OBSERVACIONES
<p>Co 5 C1 Jugar a ganar terreno uno contra uno.</p>	<p>Lanzar más lejos que su adversario.</p>	<p>Dispositivo 2. Dos lanzadores se enfrentan y van a lanzarse 5 veces el mismo objeto. Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lanzador 1 comienza a lanzar detrás de la línea de salida; - El juez 2 identifica el punto de caída del lanzamiento y coloca allí una referencia (cono, cuerda, lata..); - El lanzador 2 envía el objeto desde detrás de esta referencia.. <p>Después del 5º lanzamiento del lanzador nº 2, se pone en evidencia el resultado del juego: si el 5º lanzamiento del lanzador 2 sobrepasa la línea de partida, el lanzador 2 ha ganado; si no, es el lanzador 1 quien ha ganado. Invertir: los lugares; los roles; después los adversarios. Observación: la desviación entre el impacto del último lanzamiento y la línea de salida constituye la ventaja de uno de los lanzadores sobre el otro.</p>	<p>Para el lanzador nº 1, haber hecho retrasar al otro con relación a la línea de salida.</p>	<p>Elegir objetos no peligrosos. Variante: - Jugar dos contra dos. - O tres contra tres.</p>
<p>Co 6 C1 Lanzar en precisión</p>	<p>Alcanzar dianas lanzando desde sitios diferentes.</p>	<p>Dispositivo específico.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Lanzar dos (tres) intentos desde cada puesto para tocar la diana. Contar un punto por toque. Realizar un marcador (llevar la puntuación).</p>	<p>Alcanzar la diana el mayor número de veces posible.</p>	<p>El lanzamiento de precisión no es un lanzamiento atlético; la situación permite: - Una manipulación más fina, más diferenciada, de los objetos; - Una diferenciación de las trayectorias.</p>

Lanzamientos

Ciclos 2 y 3

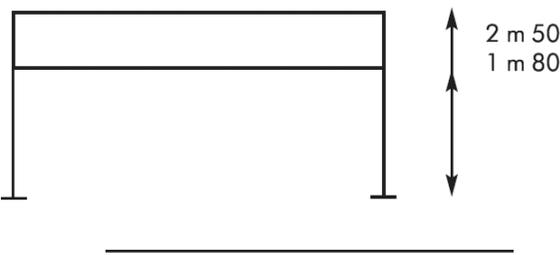
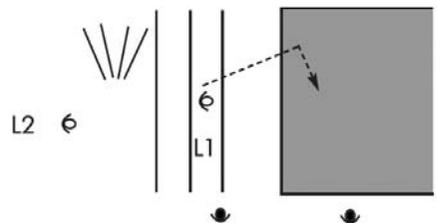
CONOCERSE — CONOCER: **Co**

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	OBSERVACIONES
<p>Co 1 Lanzar lejos</p> <p>C2-3</p>	<p>Lanzar lo más lejos posible, en rotación, en empuje o a "brazo roto".</p>	<p>Dispositivo 1 o dispositivo 3. Lanzar varias series de lanzamientos lo más lejos posible respetando las características del tipo de lanzamientos. Consignas específicas: - a brazo roto: el objeto pasa por encima del hombro; - en empuje: el (los) codo (s) están más bajos que la (s) mano (s) antes de lanzar. Permitir la puesta en acción y la apropiación: - de las reglas de seguridad; - de los diferentes roles.</p> <p><i>Ficha de resultados nº 2.</i></p>	<p>Conocer: - su mejor marca; - su marca más frecuente. Tener en cuenta sólo los resultados obtenidos que respeten las consignas de realización.</p>	<p>Adaptar la anchura de las zonas al nivel de los alumnos.</p> <p>Utilizar progresivamente las medidas convencionales (en metros).</p> <p>Agrupar a los alumnos progresivamente por nivel de marca (rol importante del adulto).</p> <p>Observar las diferentes maneras de lanzar.</p>

Lanzamientos

Ciclos 2 y 3

CONOCERSE — CONOCER: Co

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	OBSERVACIONES
<p>Co 2 C2-3 (Ver Co3 del C1) Lanzar a brazo roto, en empuje.</p> <p>Co 3 C2-3 (ver Co5 de C1)</p>	Lanzar lo más fuerte posible.	<p>Para los lanzamientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a brazo roto, - en empuje. 		
<p>Co 4 C2-3 Lanzamientos en rotación. Lanzar entre dos cuerdas anillas (ringos), aros.</p>	Lanzar entre dos cuerdas.	 <p>Línea de lanzamiento situada alrededor de la mitad de la marca más frecuente. Lanzar los objetos entre las dos cuerdas. Tanteo (llevar la puntuación). Variante: lanzar por parejas, frente a frente.</p>	Hacer pasar los objetos planos entre las dos cuerdas.	<p>Adaptar la altura de las cuerdas a la talla de los niños. Favorecer las trayectorias horizontales de los objetos.</p>
<p>Co 5 C2-3 Jabalina: lanzar para clavar la jabalina.</p>	Lanzar para hundir la jabalina.	 <p>Lanzar la jabalina para hundirla lo más profundamente posible en la arena. Variante: hundir la jabalina en cajas de cartón o en un talud.</p>	Clavar la jabalina en cada intento.	<p>Tomar conciencia <u>si el codo se aleja del cuerpo</u> para lanzar.</p>

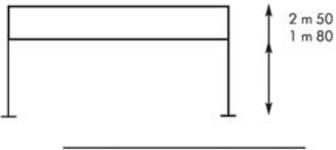
Lanzamientos

Ciclos 2 y 3

Estabilizar: Es

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	VARIABLES Y OBSERVACIONES
Es 1 C2-3 Lanzar lo más lejos posible.	Marcar el mayor número de puntos posible	Dispositivo 1. Los jueces sólo tendrán en cuenta los lanzamientos que se realicen en dos zonas contiguas. Hacer el mayor número de puntos posible, sobre varias series de lanzamientos.	Marcar el mayor número de puntos posible.	Idem.
Es 2 C2-3 Idem.	Idem.	Dispositivo 1. Realizar varias series de lanzamientos.	Realizar al menos cuatro veces de seis su marca más frecuente.	
Es 3 C2-3 Idem.	Conseguir su contrato.	Idem: + - Antes: los jueces anotan el contrato anunciado por el lanzador; - Después: - si el contrato es respetado, añaden un bonus al resultado. - si no lo es: añaden una penalización al resultado. Observación: el contrato puede aplicarse en cada lanzamiento o en el total de los lanzamientos.	Aumentar su marcador de la situación precedente.	El contrato puede ser: - El número de puntos que el lanzador piensa realizar (en dos zonas vecinas), los colores, la marca en metro; -El bonus sirve para valorar el conocimiento de sí.
Es 4 C2-3 "Ganar terreno".	Lanzar más lejos que el otro.	Dispositivo 2. "Ganar terreno" en dos tiempos: - La situación precedente, sirve para definir el hándicap (ventaja de uno sobre el otro); - Repetición de esta situación para la verificación propiamente dicha. Esta vez el lanzador nº 1 comienza detrás del punto de caída. Señal del 5º tiro del lanzador nº 2 (línea de hándicap).	Idem, pero por relación a la línea de handicap, con la menor desviación posible (a definir) con los alumnos (1, 2, 3) entre el último punto de caída y la línea de altura.	Situación de desafío no puede ser puesta en práctica más que entre dos jugadores que tengan estabilizada su marca media.

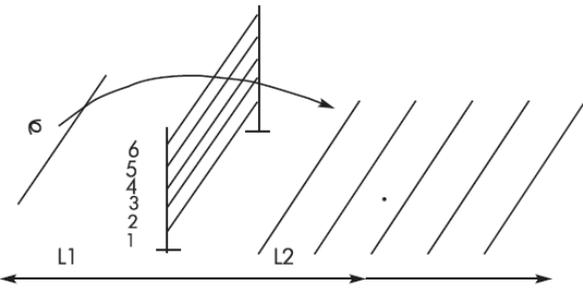
Lanzamientos

Ciclos 1		<i>TRANSFORMAR – EJERCITARSE – ENTRENARSE: T</i>		
TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	OBSERVACIONES
T1 Lanzar lejos.	C1 Lanzar por las ventanas.	<p>Dispositivo 1 + elástico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - un elástico (o portería de fútbol) alto; - un elástico bajo. <div style="text-align: center;">  </div> <p>Lanzar varios intentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - por encima del elástico alto; - sin el elástico bajo; - a través de la “ventana”; - comparar los resultados con la marca estabilizada. <p>Colocar una marca en la zona de recepción para materializarla.</p>	Establecer una relación entre la altura de la trayectoria y la marca.	
T2 Lanzar lejos en el eje.	C1 Lanzar en el pasillo central.	Dispositivo 5.	Marcar el mayor número de puntos posible.	Los pasillos será más anchos para los lanzamientos en rotación.
T3 Lanzar lejos sin carrera de impulso.	C1 Lanzar sin desplazarse hacia delante, lo más lejos posible.	Dispositivo 1 o dispositivo 3. Efectuar varias series de lanzamientos sin carrera de impulso. Comparar los resultados con la marca estabilizada.	Establecer una relación entre lanzar sin carrera de impulso y marca.	
T3' Lanzar lejos sin carrera de impulso.	C1 Lanzar lo más lejos posible sin desplazarse hacia delante.	Dispositivo 1 o dispositivo 3 Idem. Intentar varias posiciones de pies: separados derecha delante, separados izquierda delante, lado a lado, del otro lado. Comparar los resultados obtenidos con la posición adaptada.	Establecer una relación entre la posición de los pies y la marca.	
T4 Lanzar lejos.	C1 Lanzar lo más lejos posible desplazándose hacia delante.	Dispositivo 1 o dispositivo 3. Colocar los objetos detrás de la línea de lanzamiento, lanzar varias series cambiando de manera de desplazarse. Colocar una señal en su marca estabilizada. Materializar una zona de recepción aceptable (colchoneta, trozo de moqueta, dos cuerdas..).	Encontrar varias maneras de desplazarse. Elegir la manera que permite acercarse o realizar su marca estabilizada.	

Lanzamientos

Ciclos 2 y 3

TRANSFORMAR – EJERCITARSE – ENTRENARSE: T

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	OBSERVACIONES
T1 Lanzar lejos por las ventanas. C2-3	Lanzar por las ventanas lo más lejos posible.	Dispositivo 1.  Intentar lanzar lejos. El observador es el que anuncia la ventana por la que ha pasado el objeto. Efectuar varias series de lanzamientos intentando hacerlo pasar por las diferentes ventanas. Colocar una referencia en la zona de recepción indicando la marca estabilizada.	Encontrar la ventana (las ventanas) que permite realizar (o acercarse) su marca estabilizada.	
T2 Lanzar lejos a partir de diferentes zonas, por encima del elástico. C2-3		Dispositivo 4. Colocar el elástico a una altura media de las ventanas óptimas (encontradas en T1). Intentar varias series de lanzamientos lanzando desde cada una de las zonas.	Encontrar altura que permite aproximarse a su marca estabilizada.	Observación: las ventanas serán más altas en los lanzamientos a "brazo roto".
T3 (Ver T2 de C1) C2-3				

Lanzamientos

Ciclos 2 y 3

TRANSFORMAR – EJERCITARSE – ENTRENARSE: T

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	OBSERVACIONES
T4 Lanzar lejos sin carrera de impulso C2-3	Lanzar lo más lejos posible.	Dispositivo 1 o dispositivo 3. Lanzar actuando el mayor tiempo posible sobre el objeto. Buscar: <ul style="list-style-type: none"> - En los lanzamientos a “brazo roto”: de lo más lejos detrás de la cabeza, a lo más lejos delante; - En los lanzamientos en rotación: de detrás / abajo a delante / alto; - En los lanzamientos en empuje: de lo bajo hacia lo alto. * Rol esencial del observador.	Acercarse a su marca estabilizada (al menos 4 veces sobre 6) respetando las consignas de realización: <ul style="list-style-type: none"> - Pies en oposición, agrandándose sin saltar, al final del lanzamiento. 	
T5 Lanzar lejos con carrera de impulso. C2-3	Lanzar lo más lejos posible intentando diferentes carreras de impulso.	Dispositivo 1 o dispositivo 3. Para (por) cada parámetro de carrera de impulso: <ul style="list-style-type: none"> - efectuar series de lanzamientos haciendo variar este parámetro; - comparar los resultados obtenidos con la marca estabilizada (materializada en la zona de recepción). 	Encontrar la carrera de impulso que permite acercarse a su marca estabilizada al menos 4 veces sobre 6.	Poner en evidencia: <ul style="list-style-type: none"> - En clase: los parámetros de una carrera de impulso; - El tipo de desplazamiento; - La longitud del desplazamiento; - La posición del objeto transportado.

Lanzamientos

Ciclos 1

EVALUARSE – ANUNCIAR – VERIFICAR: Ev

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	OBSERVACIONES
Ev1 Lanzar lejos.	C1 Lanzar lo más lejos posible para realizar su contrato.	Dispositivo 1 o dispositivo 3. Proponer objetos diferentes (3/4) tipos; - Antes de cada intento, anunciar la zona que se piensa alcanzar; Marcar un punto por marca anunciada y realizada, tanteo sobre ocho (o 10) intentos. Variante: contrato colectivo sobre doce intentos: tres por lanzador, cada uno elige su objeto (sus objetos).	Realizar su contrato.	Evaluar: - La pertinencia del contrato; - La adaptación del lanzamiento al objeto. Las condiciones deben ser las mismas que durante las fases de estabilización y experimentación.
Ev2 Lanzar lejos.	Idem.	Dispositivo 1 o dispositivo 3. - proponer un tipo de objetos; - anunciar su contrato: suma de las marcas previstas en cuatro intentos; - realizar seis intentos; - después de cada intento, decidir si se conserva o no el resultado realizado.	Realizar su contrato; conservar los mejores resultados.	Idem.
Ev3 Lanzar lejos.	Idem.	Idem. Contrato colectivo. Anunciar la distancia que se piensa franquear con un lanzamiento cada uno. <div style="text-align: center;"> <p>L1 L2 L3 L4</p> <p style="margin-left: 300px;">△ marca prevista</p> </div>	Realizar su contrato para una zona próxima o para uno o dos pasos más o menos.	Utilizar las unidades de medida habituales de los niños (zonas..).

Lanzamientos

Ciclos 2 y 3

EVALUARSE – ANUNCIAR – VERIFICAR: Ev

Lanzar: a brazo roto, en empuje, en rotación.

TAREA	FINALIDAD	DISPOSITIVOS Y NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	CRITERIOS DE ÉXITO	OBSERVACIONES
Ev1 Lanzar lejos	C2-3 Lanzar para realizar su contrato.	Dispositivo 1. Tipo de contrato: 1. Para un tipo de lanzamiento determinado: - anunciar la marca que se piensa realizar en uno (o dos) intentos; Atribuir puntos: - por la marca realizada (zonas, baremo); - por la realización de su contrato (bonus).	Realizar su contrato.	
Ev2 Lanzar lejos objetos diferentes.	Idem.	Dispositivo 1. Tipo de contrato 2: Anunciar un total de puntos previstos sobre tres (cuatro o cinco) intentos. Variante: contrato colectivo sobre seis (u ocho) intentos.	Realizar su contrato con un error de un punto.	
Ev3 Idem.	Idem.	Tipo de contrato 3. Anunciar una distancia que se piensa franquear: - sólo con dos o <u>n</u> intentos; - entre varios; - con un objeto; - con varios objetos (cada uno lanzando cada objeto, o cada uno eligiendo un objeto).	Realizar su contrato con una aproximación <u>n</u> (a determinar con los alumnos).	A realizar en un espacio amplio.