



TALLER

HANDBALL

E.N.V.M.

2020

QUERIDOS NIÑOS/AS:

En estos tiempos que corren y que debemos afrontar, queremos agradecerles a Uds. y a sus familias por compartir y ayudarnos en esta etapa de enseñar y aprender juntos a la distancia.

Moverse y actuar en todos los órdenes de la vida nos enseña a que siempre debemos creer en nosotros, a conocer nuestras posibilidades y limitaciones y que siempre, siempre, hay algo más para dar y hacer, que con esfuerzo y ganas de autosuperarse, seguramente las metas estarán mucho más cerca.

A seguir haciendo lo que sentimos, necesitamos o deseamos, ya sea estando lejos o cerca, juntos o separados para cumplir todos nuestros sueños.

¡¡¡Seguramente muy pronto estaremos nuevamente juntos compartiendo actividades en nuestra querida escuela!!!

¡¡¡Hasta pronto !!!
“PROFES. DE LOS TALLERES”

ENTRADA EN CALOR

MATERIALES:

- TIZAS O CINTAS PARA REALIZAR MARCAS EN EL SUELO.

DESARROLLO:

- REALIZAMOS MARCAS EN EL SUELO DE DIFERENTES FORMAS Y DIRECCIONES (RECTAS-CURVAS-SIG SAG, ETC)
- ELEGIMOS UNA FORMA DE DESPLAZARNOS (CORRER-SALTAR- HACIENDO EQUILIBRIO, EN 4 PATAS, ETC) EJ. ELIJO SALTAR Y DEBO ENTONCES PASAR POR TODAS LAS MARCAS DE ESA MANERA. SI PODES UTILIZAR 3 COLORES PARA LAS MARCAR MEJOR.
- LE ASIGNAS A CADA COLOR UNA VELOCIDAD PARA REALIZARLO
EJ. ROJO= SUPER RAPIDO, AMARILLO=RAPIDO Y AZUL=LENTO

REALIZAMOS CON 5 FORMAS DE DESPLAZARNOS.

¡¡¡¡A JUGAR !!!!

ACTIVIDADES

Materiales:

- 2 silla
- 2 botellas
- 1 pelota que pueda agarrar con una mano (handball, tenis, etc)
- 4 objetos de colores (importante que si se golpea no se rompa)

Desarrollo:

Este juego es de reacción y lo vamos a dividir en dos partes. Lo vamos a jugar junto con la ayuda de un familiar.

JUEGO 1

1. Ubicamos las sillas y los objetos en forma de circulo.
2. El alumno/a se ubicará en el medio del circulo.
3. El familiar da la orden y empieza a nombrar algún objeto que se encuentra en el circulo.

El alumno/a deberá ir tocar ese objeto, volver y agarrar la pelota que es lanzada por el familiar.

(donde lanzar: en el medio del círculo, que es la ubicación inicial del alumno/a)

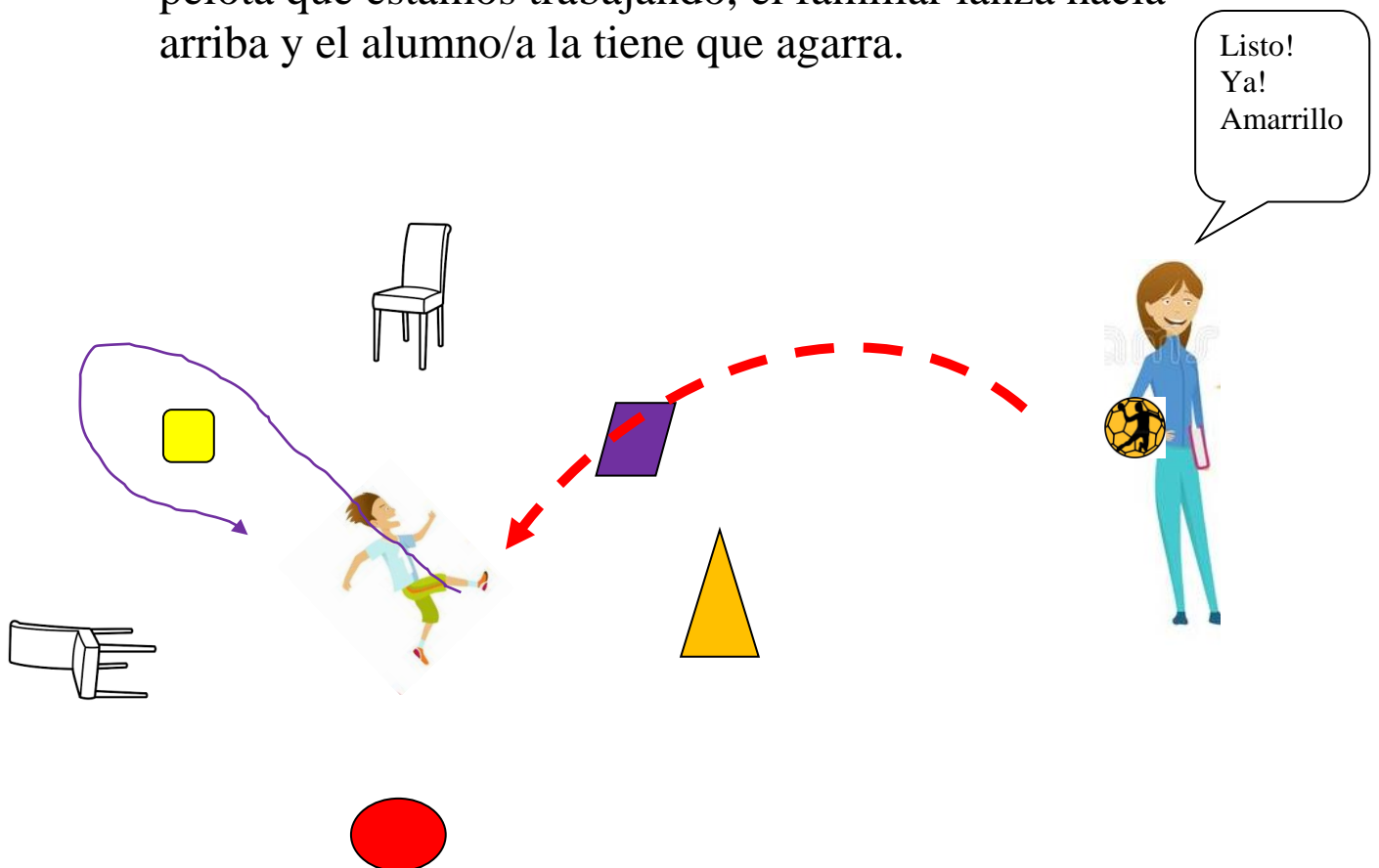
Eje: familiar dice “silla 1”, el alumno se desplaza hasta la silla se sienta, se levanta y busca rápido la pelota que es lanzada por el familiar al medio del circulo.

4. Que hacer con los objetos:

- Ubicarlos en forma de círculos.
- En las sillas, el alumno/a se tiene que sentar y levantarse.
- Objetos de colores: es importante que cada objeto tenga un color diferente, así el familiar nombra el color y el alumno debe tocar ese objeto y volver al medio del círculo.

Objetivo:

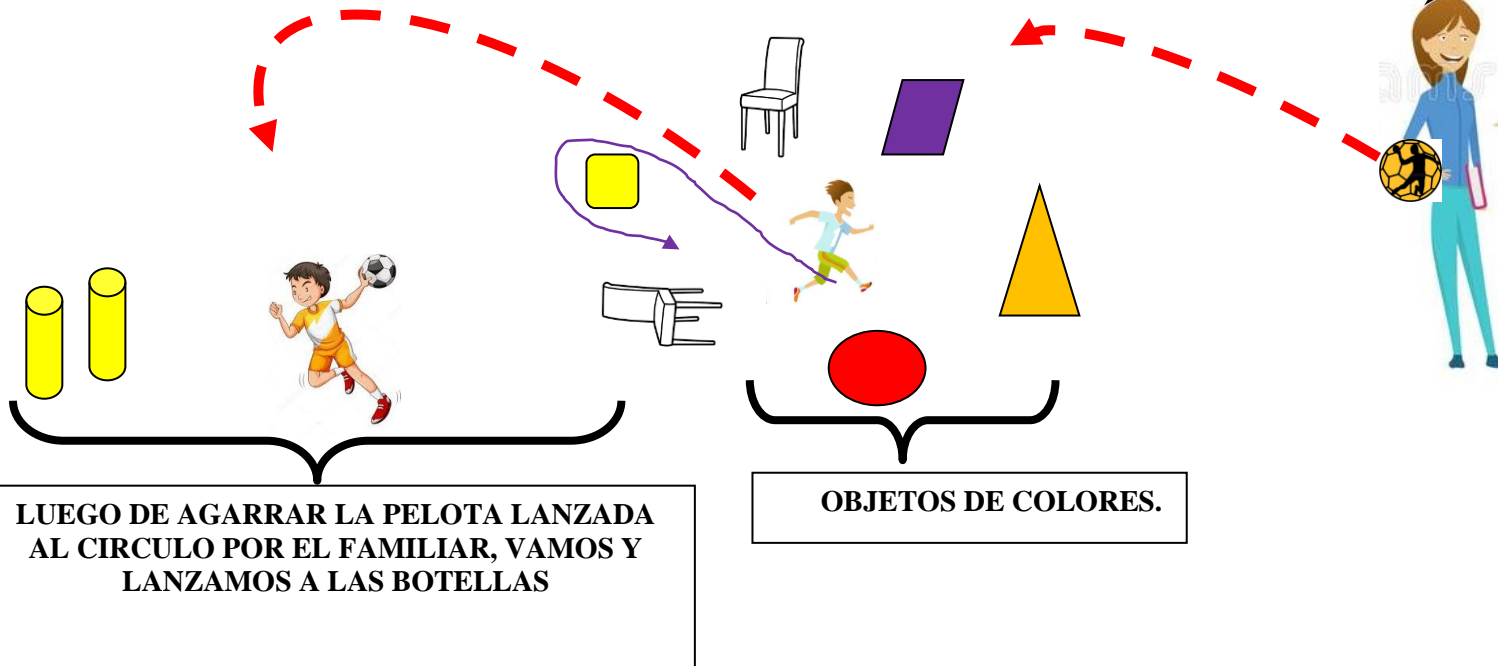
- Evitar que la pelota pique mas de una vez (si no pica la pelota que estamos trabajando, el familiar lanza hacia arriba y el alumno/a la tiene que agarrar.



JUEGO 2

1. Es el mismo juego anterior, modificamos algunas reglas y forma de desplazarse.
2. Cada vez que el alumno toma la pelota lanzada por el familiar, deberá ir a donde están las botellas y lanzar a voltearlas.

Listo!
Ya!
Amarillo



ENTRADA EN CALOR

MATERIALES:

- TIZAS O CINTAS PARA REALIZAR MARCAS EN EL SUELO.

DESARROLLO:

- REALIZAMOS MARCAS EN EL SUELO DE DIFERENTES FORMAS Y EN DIFERENTES DIRECCIONES (RECTAS-CURVAS-SIG SAG, ETC)
- ELEGIMOS UNA FORMA DE DESPLAZARNOS (CORRER-SALTAR- HACIENDO EQUILIBRIO, EN 4 PATAS, ETC) EJ. ELIJO SALTAR Y DEBO ENTONCES PASAR POR TODAS LAS MARCAS DE ESA MANERA

SI PODES UTILIZAR 3 COLORES PARA LAS MARCAS MEJOR !!!!

LE ASIGNAS A CADA COLOR UNA VELOCIDAD PARA REALIZARLO EJ. ROJO= SUPER RAPIDO, AMARILLO=RAPIDO Y AZUL=LENTO REALIZAMOS CON 5 FORMAS DE DESPLAZARNOS

iiiiA JUGAR !!!!

ACTIVIDADES

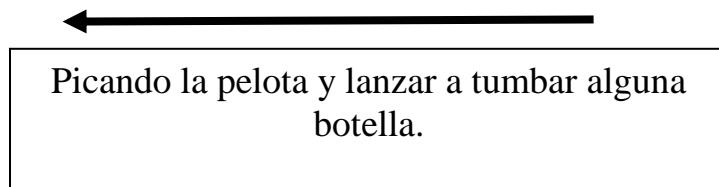
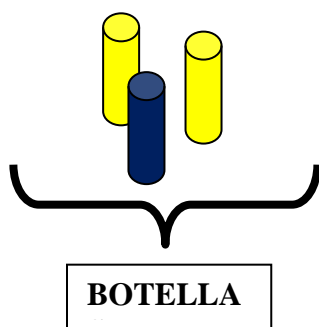
MATERIALES:

- Dos pelotas.
- Botellas de diferentes colores.
- Sillas o bancos.

DESARROLLO:

- Colocar las botellas en el suelo, ir picando la pelota y lanzar a tumbar alguna botella.
- Correr picando la pelota, hacer los tres pasos y lanzar para tumbar una de las botellas.
- Colocar un objeto en el suelo ir picando la pelota agacharse y tomar el objeto sin parar de picar la pelota.
- Colocar botellas en el suelo, en los bancos o sillas. Picar la pelota haciendo zig zag y luego lanzar a tumbar las botellas.

Armado de la actividad:



Para las siguientes dos actividades deben ser realizadas con alguien de la familia.

- El ayudante lanza una pelota rodando por el suelo y el alumno lanza su pelota y le tiene que pegar a la que va rodando.
- El ayudante marca e intenta quitar la pelota, el alumno lo tiene que pasar con pique.