

UNIDAD DIDÁCTICA:
**“RUGBY CINTA,
¿ENSAYAMOS?”**



José Galán Molina
Curso de Rugby en Edad Escolar Generali

UNIDAD DIDÁCTICA: “Rugby Cinta, ¿ensayamos?”	
TEMPORALIZACIÓN: 2º trimestre	SESIONES: 7
CURSO: 1º BACHILLERATO - B	N.º ALUMNOS: 28
ESCENARIOS: <ul style="list-style-type: none"> • Gimnasio. • Pistas polideportivas exteriores. • Pista de Rugby o parque cercano al instituto. 	
RECURSOS DIDÁCTICOS PRINCIPALES: <ul style="list-style-type: none"> • Cinturón de Rugby Cinta. • Balón de Rugby. • Conos. • Silbato. 	
CONCRECIÓN CURRICULAR (R.D. 1105/2014 de 26 de diciembre y O. 14 de julio de 2016):	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN / COMPETENCIAS CLAVE: 3. Solucionar de forma creativa y exitosa situaciones de oposición, colaboración o colaboración-oposición, en contextos deportivos o recreativos, adaptando las estrategias a las condiciones cambiantes que se producen en la práctica / CMCT, CAA, CSC, SIEP. CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CAA: Aprender a aprender. CSC: Competencias sociales y cívicas. SIEP: Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES: 3.1. Desarrolla acciones que le conducen a situaciones de ventaja con respecto al adversario, en las actividades de oposición. 3.3. Desempeña las funciones que le corresponden, en los procedimientos o sistemas puestos en práctica para conseguir los objetivos del equipo. 3.4. Valora la oportunidad y el riesgo de sus acciones en las actividades físico-deportivas desarrolladas. 3.5. Plantea estrategias ante las situaciones de oposición o de colaboración-oposición, adaptándolas a las características de los participantes;	
OBJETIVOS: <u>ETAPA</u> b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales. k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. <u>EDUCACIÓN FÍSICA</u> 3. Aplicar, resolver y perfeccionar situaciones motrices en diferentes contextos de práctica física aplicando habilidades motrices específicas y/o especializadas con fluidez, precisión y control, dando prioridad a la toma de decisiones. 5. Buscar y utilizar soluciones creativas a situaciones de oposición y colaboración con y sin oponentes en contextos deportivos o recreativos, adaptándose a las condiciones cambiantes que se producen durante la práctica. 9. Respetar las reglas sociales y facilitar la integración de otras personas en la práctica de la actividad física, mostrando un comportamiento responsable hacia sí mismo o hacia sí misma, hacia los	

compañeros y compañeras y hacia el entorno, adoptando una actitud crítica ante las prácticas sociales que tienen efectos negativos sobre la salud individual y colectiva.

CONTENIDO:

- **Juegos y deportes:** Deportes de colaboración-oposición. Situaciones motrices en un contexto competitivo. Profesiones del deporte. Las actividades físicas como recurso de ocio activo.

TAREA COMPETENCIAL FINAL: Elaborar, en grupos de 4 personas, dos jugadas de ataque y una posición o situación defensiva para el Rugby Cinta, con el objetivo de ponerlas en práctica durante las dos últimas sesiones de la unidad didáctica, en la que se celebrará el campeonato. La tarea se especifica en la sesión 5, donde se deja tiempo para que los alumnos la realicen.

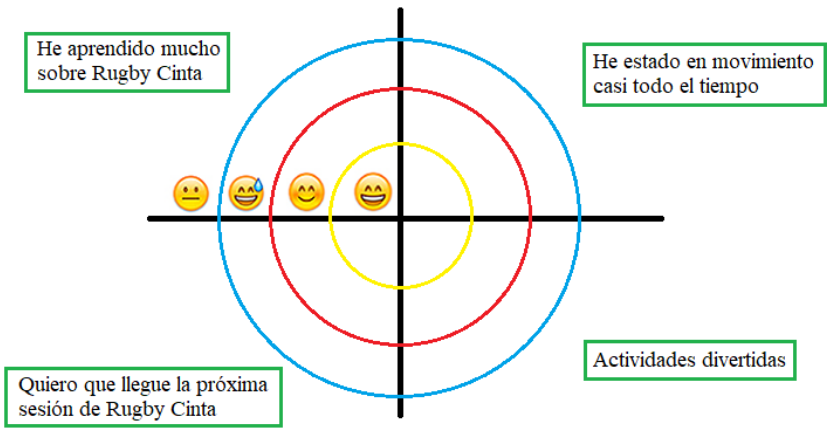
METODOLOGÍA: Se emplearán metodologías **activas** y **participativas** que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y fomenten el aprendizaje, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos. Se partirá del nivel competencial inicial del alumnado, otorgándole, de forma progresiva, mayor autonomía.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: se modificarán los parámetros estructurales de las tareas para favorecer la inclusión y no discriminación. Se muestran como ejemplo, algunas estrategias metodológicas a realizar:

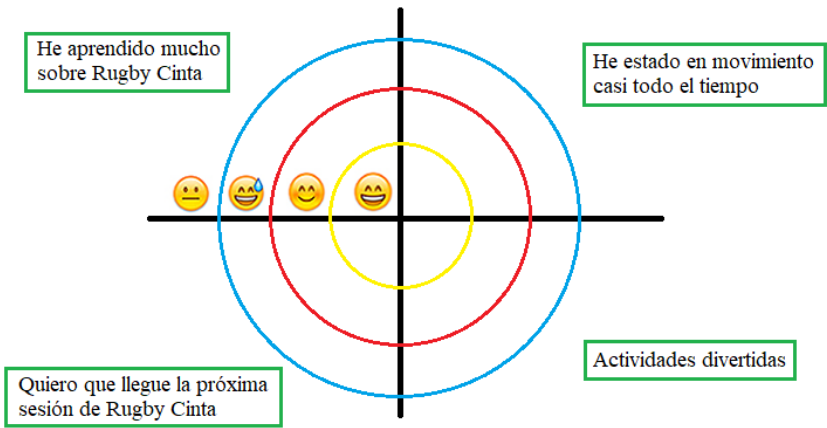
- Apoyo verbal, manual o visual.
- Reducir o ampliar la distancia de los desplazamientos y lanzamientos.
- Adaptación de las reglas del juego para favorecer la participación, reducir la fatiga...
- Ampliar tiempos de respuestas y variar dimensiones del terreno de juego.
- Disminución del número de jugadores para ayudar a la comprensión.

SESIÓN 1 – PASES Y ATAQUE

TIEMPO	ACTIVIDADES
Comienzo	Presentación de la unidad didáctica. Se indican objetivos y tarea competencial final a realizar. Se muestran contenidos que se van a trabajar en la sesión.
0' – 10' Calentamiento	<p>Organización: Gran grupo. Material: Balón de rugby. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Calentamiento general: Todos los alumnos realizan, a la vez:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carrera continua. • Movilidad articular. • Estiramiento dinámico. <p>Calentamiento específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pillando el rugby: Un alumno, que solo puede desplazarse pisando la línea de medio campo, tiene que pillar a los demás compañeros, mientras estos pasan de un fondo al otro. El alumno que ha sido pillado pasa también a quedarla, formándose un grupo cada vez más grande. Se introduce la norma de que el jugador que tiene el balón de rugby no puede ser pillado. <p>Variantes: Pases hacia todas las direcciones, solo se permiten pases hacia atrás, aumentar el número de balones en juego.</p>
10' – 20' Parte principal	<p>Organización: Grupos de 4, para jugar 4v4. Material: Balones de rugby, cinturón con cintas. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Pasando para conseguir ensayo I: El equipo atacante intentará conseguir ensayo, mientras que el equipo defensor solo puede robar el balón cuando este está en el aire. No son válidos los placajes. Reglas para favorecer el pase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valor del ensayo: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 punto, si el equipo atacante ha dado menos de 4 pases. ○ 4 puntos, si el equipo atacante ha dado, al menos, 4 pases.

	<ul style="list-style-type: none"> • Si el equipo defensor roba el balón, el equipo atacante comienza a contabilizar los pases desde cero. • Cada equipo tendrá 3 oportunidades para conseguir ensayo.
<p>20' – 35' Habilidades</p>	<p>Organización: Tríos. Material: Un balón de rugby, dos cinturones y 4 cintas por cada trío. Escenario: Espacio de juego marcado con 2 zonas de ensayo. 2 contra 1 a 5 pases: La pareja atacante saldrá de su zona de ensayo, con el objetivo de anotar un tanto, mientras que el defensor intenta evitarlo quitando las, cintas al jugador con balón, y/o robando el balón mientras este está en el aire. La pareja atacante solo puede dar 5 pases como máximo y solo se permiten los pases hacia atrás. El equipo atacante tiene dos vidas u oportunidades para hacer un ensayo. Los jugadores van rotando, para que todos defiendan y ataquen. Variantes: Establecer un mínimo número de pases antes de poder realizar ensayo.</p>
<p>35' – 45' Juego general</p>	<p>Organización: Grupos de 4. Material: Balones de rugby, cinturón con cintas. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Pasando para conseguir ensayo II: El equipo atacante intentará conseguir ensayo, mientras que el equipo defensor puede robar el balón cuando este está en el aire y mediante placajes. Reglas para favorecer el pase y la colaboración intragrupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valor del ensayo: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 punto, si el equipo atacante ha dado menos de 4 pases. ○ 2 puntos, si el equipo atacante ha dado, al menos, 4 pases. ○ 3 puntos, si el balón ha pasado por manos de una alumna del equipo atacante.
<p>45' – 50' Vuelta a la calma</p>	<p>Organización: Gran grupo. Todos de pie formando un círculo. Material: Balones de rugby. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Balones al aire si lo haces bien: Todos los alumnos con un balón, incluido el alumno que sale del aula o espacio de clase. El profesor o algún alumno indica el “gesto ganador” y al grupo se le informa que una vez que se incorpore su compañero, tendrán que imitar todos los gestos y/o movimientos que haga con el balón, así como los comentarios que diga o exprese. El alumno que ha salido, una vez que entre y se sitúe en el centro del círculo, deberá hacer todos los gestos y/o movimientos con el balón posibles, con el objetivo de replicar el “gesto ganador”. En el caso de que lo consiga, todos los alumnos que están en círculo tirarán el balón de rugby hacia arriba y así, este alumno sabrá que ha conseguido el objetivo.</p>
<p>Valoración de la sesión</p>	<p>Los alumnos valoran la sesión de Rugby Cinta, poniendo nota y comentando cada apartado.</p> 

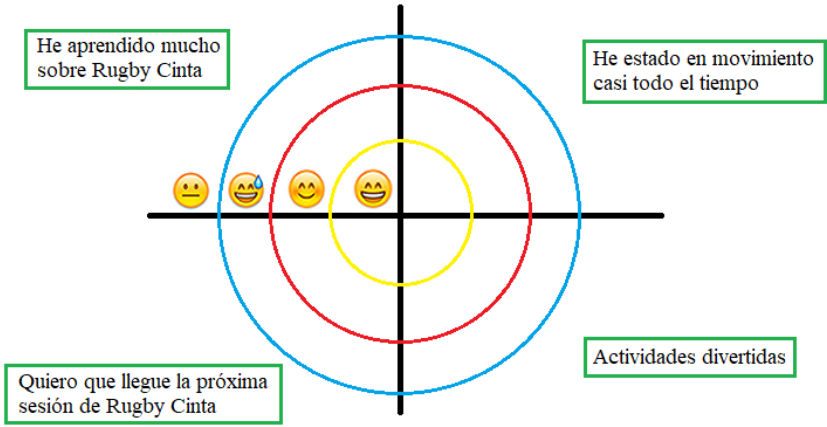
SESIÓN 2 – FINTAS DE ATAQUE	
TIEMPO	ACTIVIDADES
Comienzo	Repaso de la sesión anterior y resolución de dudas. Presentación de la sesión y contenidos que se van a trabajar en la misma.
0' – 10' Calentamiento	<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Material: Conos, pañuelos, cuerdas o cinturón con cintas.</p> <p>Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala.</p> <p>Calentamiento general: Todos los alumnos realizan, a la vez:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carrera continua. • Movilidad articular. • Estiramiento dinámico. <p>Calentamiento específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arriba conos: El grupo-clase se divide en dos equipos, <i>colocadores</i> y <i>burritos</i>. Los <i>burritos</i> llevan una cola, ya sea una cuerda, pañuelo o el cinturón con una cinta. En el campo hay conos volcados que los <i>colocadores</i> tienen que colocar de pie y los <i>burritos</i> tienen que derribarlos de nuevo, intentando que no les quiten sus colas. Se jugarán dos rondas, para que los dos equipos sean <i>colocadores</i> y <i>burritos</i>. El objetivo del juego es conseguir vencer al equipo contrario consiguiendo más colas/cintas y teniendo colocados más conos de pie que el equipo contrario al finalizar el tiempo de juego. <p>Variantes: Aumentar el número de cintas por <i>burrito</i>, variar número de conos a colocar de pie, aumentar o reducir espacio de juego.</p>
10' – 20' Parte principal	<p>Organización: Grupos de 4, para jugar 4v4.</p> <p>Material: Balón de rugby, cinturones y cintas.</p> <p>Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala.</p> <p>Fintas con balón: El equipo atacante intentará conseguir ensayo, mientras que el equipo defensor solo puede parar el juego o robar el balón haciendo placaje. Reglas para favorecer las fintas con balón:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valor del ensayo: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 punto, si el jugador que anota no ha hecho una finta, para conseguir ventaja con respecto al defensor, desde que tiene balón hasta que consigue ensayo. ○ 4 puntos, si el jugador que anota ha hecho una finta, para conseguir ventaja con respecto al defensor, desde que tiene balón hasta que consigue ensayo. • Cada equipo tendrá 3 oportunidades para conseguir ensayo.
20' – 35' Habilidades	<p>Organización: Grupos de 4.</p> <p>Material: Balones de rugby, cinturón con cintas.</p> <p>Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala.</p> <p>Fintando con balón para ensayar (1v1+1): El cuarteto se divide en atacante, con balón de rugby y cinturón con cintas, apoyo de ataque, defensor y árbitro. El jugador atacante tiene que llegar a la línea de ensayo para conseguir punto, con el principal objetivo de hacer tantas fintas como pueda, para engañar al defensor, antes del ensayo. Por cada finta efectiva, en la que engañe al defensor, el jugador atacante consigue un punto. El jugador atacante puede pasar 2 veces, como máximo, al apoyo antes de conseguir ensayo. El árbitro será quien decida si es efectiva o no. Tras cada ensayo o tras 2 robos de cinta por ataque, los roles van cambiando. Gana el jugador que consigue más puntos al finalizar la actividad.</p> <p>Variantes: Modificar el número de vidas u oportunidades por ataque para conseguir ensayo, aumentar la puntuación por cada finta efectiva.</p>

<p>35' – 45' Juego general</p>	<p>Organización: Grupos de 4. Material: Balones de rugby, cinturón con cintas. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Fintas con balón y sin balón: El equipo atacante intentará conseguir ensayo, mientras que el equipo defensor solo puede parar el juego o robar el balón haciendo placaje. Reglas para favorecer las fintas, con y sin balón, y la colaboración intragrupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valor del ensayo: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 punto, si el último jugador con balón no hace finta a defensa antes de conseguir el tanto. ○ 2 puntos, si el último jugador con balón hace finta a defensa antes de conseguir el tanto. ○ 3 puntos, si el último componente del equipo con balón es una alumna y hace finta a defensa antes de conseguir el tanto.
<p>45' – 50' Vuelta a la calma</p>	<p>Organización: Gran grupo. Material: Balones de rugby. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. La fotografía: Un alumno, que será el <i>fotógrafo</i>, se separa del grupo y se sitúa de espaldas a este. Lo demás alumnos tienen 30 segundos para formar una estampa o situación de rugby conjunta o colocarse en diferentes posturas relacionadas con el rugby. Pasado ese tiempo, el <i>fotógrafo</i> se da la vuelta y tiene 30 segundos para memorizar las posiciones de sus compañeros. El <i>fotógrafo</i> se da la vuelta de nuevo, sin mirar a sus compañeros, y el grupo o algunos componentes deben colocarse de una forma diferente a la inicial. Por último, el <i>fotógrafo</i> se da la vuelta, mirando al grupo, y tiene 30 segundos para recolocar, como en la posición y situación inicial a los compañeros.</p>
<p>Valoración de la sesión</p>	<p>Los alumnos valoran la sesión de Rugby Cinta, poniendo nota y comentando cada apartado.</p>  <p>The diagram is a target with a vertical and horizontal axis. It has four concentric circles: an inner yellow circle, a red circle, a blue circle, and an outer blue circle. Five smiley faces are placed along the horizontal axis, from left to right: a sad face (frowning), a neutral face (straight line), a neutral face (straight line), a neutral face (straight line), and a happy face (smiling). Four text boxes are positioned around the target:</p> <ul style="list-style-type: none"> Top-left: He aprendido mucho sobre Rugby Cinta Top-right: He estado en movimiento casi todo el tiempo Bottom-left: Quiero que llegue la próxima sesión de Rugby Cinta Bottom-right: Actividades divertidas

SESIÓN 3 – OCUPACIÓN DE ESPACIOS EN ATAQUE

TIEMPO	ACTIVIDADES
<p>Comienzo</p>	<p>Repaso de la sesión anterior y resolución de dudas. Presentación de la sesión y contenidos que se van a trabajar en la misma.</p>
<p>0' – 10' Calentamiento</p>	<p>Organización: Gran grupo. Material: Balones de rugby. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Calentamiento general: Todos los alumnos realizan, a la vez:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carrera continua. • Movilidad articular. • Estiramiento dinámico.

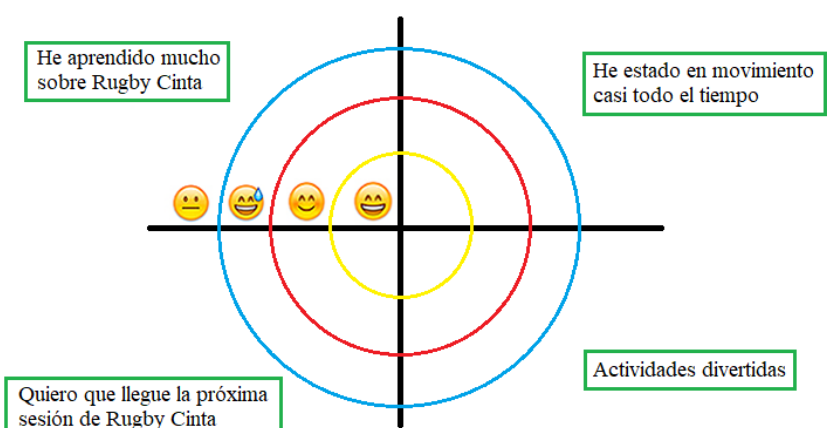
	<p><u>Calentamiento específico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Las tribus: El grupo-clase se divide en tres equipos: azul, rojo y verde, quienes tendrán líneas pintadas en la cara del color correspondiente para diferenciarse. Cada tribu tiene un espacio delimitado denominado campamento. Los indios, pertenecientes a cada tribu, deberán pillar a los miembros de las otras tribus y llevarlos al campamento propio, hasta conseguir que el único superviviente en el territorio sea de nuestro propio equipo. Los indios que no han sido pillados pueden rescatar a los miembros de su tribu, que han sido pillados, yendo al lugar donde se encuentran y chocándoles la mano, para que puedan salir y seguir jugando. <p>Variantes: Aumentar el número de tribus, variar el tiempo de juego, variar el número de indios por tribu.</p>
<p>10' – 20' Parte principal</p>	<p>Organización: Grupos de 3. Material: Balones de rugby, cinturón con cintas. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Nos separamos a 5 metros (2v1): El jugador defensor espera a 3 metros de la línea de fondo del campo, donde estarán los atacantes. Cuando el defensor dé una palmada empieza la actividad. El objetivo de los atacantes es conseguir ensayo, mientras el defensor intenta evitarlo, robando el balón entre pases, nunca de las manos, o haciendo placaje. La consigna que tiene que cumplir el equipo atacante es que tiene que haber una separación mínima entre ellos de 5 metros. El equipo atacante tiene dos vidas u oportunidades para conseguir ensayo. Si se sitúan a menos de 5 metros, pierden una vida. Variantes: Modificar la distancia mínima de separación, variar el espacio de juego. Reflexión: ¿Cómo puedo dificultar la acción defensiva? ¿Cómo puedo evitar que me hagan placaje nada más recibir el balón?</p>
<p>20' – 35' Habilidades</p>	<p>Organización: Grupos de 5. Material: Balones de rugby, cinturón con cintas. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Ampliando el campo (3v2): Los dos defensores esperan a los tres atacantes a 5 metros de la línea de fondo del campo. El jugador con balón se sitúa en el centro del campo y los dos jugadores sin balón se sitúan en los laterales, abiertos hacia las líneas de banda. Cuando el jugador con balón comienza a desplazarse los demás jugadores pueden moverse. Antes de conseguir ensayo, el equipo atacante tiene que realizar, como mínimo, 4 pases. La consigna que se da para poder recibir un pase es que el jugador, antes de recibir el pase, ha tenido que tocar la línea de banda. El jugador con balón puede moverse por el centro y laterales del campo. El equipo atacante tiene dos vidas u oportunidades para conseguir ensayo. Variantes: Modificar la amplitud del campo, tanto de ancho como de fondo, variar el número de pases necesarios para poder realizar un ensayo. Objetivo: Conseguir que los alumnos reconozcan la utilidad de utilizar el ancho del campo, ampliando el espacio real de juego.</p>
<p>35' – 45' Juego general</p>	<p>Organización: Grupos de 4. Material: Balones de rugby, cinturón con cintas. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Jugando sin balón en ataque: El equipo atacante intentará conseguir ensayo, mientras el equipo defensor lo evita mediante placajes y robos de balón entre pases. Reglas para favorecer la ocupación de espacios y/o el juego sin balón en ataque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valor del ensayo: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 punto, si el jugador que anota no ha pisado la línea de banda antes de recibir y conseguir el ensayo. ○ 2 puntos, si el jugador que anota ha pisado la línea de banda antes de recibir y conseguir el ensayo.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3 puntos, si es una alumna el componente del equipo que anota y ha pisado la línea de banda antes de recibir y conseguir el ensayo. <p><u>Variantes:</u> Modificar el espacio de juego, modificar las puntuaciones, añadir reglas que favorezcan la apertura de los jugadores de ataque.</p>
45' – 50' Vuelta a la calma	<p>Organización: División del grupo-clase en tres.</p> <p>Material: Balones de rugby.</p> <p>Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala.</p> <p>Pasa la bola: Los grupos, sentados en fila, tendrán que pasarse el balón de rugby rodando hacia adelante. El balón comienza en el último de la fila y tendrá que llegar al primero, pasando por todos los jugadores. Gana el grupo que consiga llevar antes el balón al primero de la fila.</p> <p>Variante: Variar la dirección de desplazamiento del balón, variar la situación del grupo, variar la mano con la que se puede empujar al balón.</p>
Valoración de la sesión	<p>Los alumnos valoran la sesión de Rugby Cinta, poniendo nota y comentando cada apartado.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

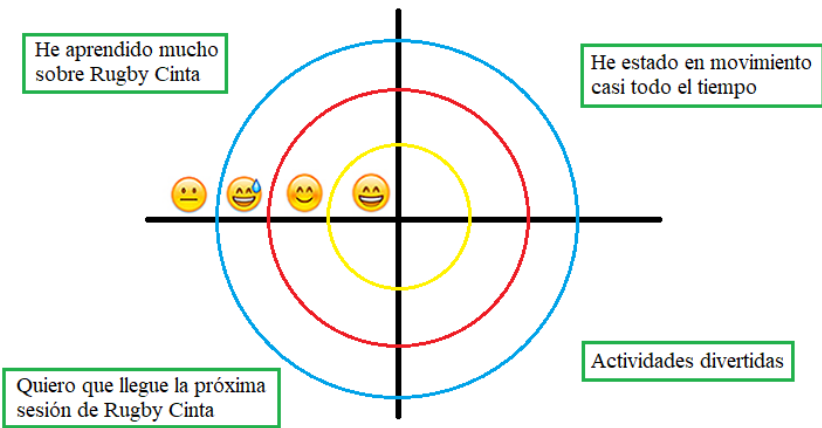
SESIÓN 4 – DEFENSA INDIVIDUAL Y DE ESPACIOS

TIEMPO	ACTIVIDADES
Comienzo	Repaso de la sesión anterior y resolución de dudas. Presentación de la sesión y contenidos que se van a trabajar en la misma.
0' – 10' Calentamiento	<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Material: Balones de rugby.</p> <p>Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala.</p> <p>Calentamiento general: Todos los alumnos realizan, a la vez:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carrera continua. • Movilidad articular. • Estiramiento dinámico. <p>Calentamiento específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pillando con balón: Dos jugadores comienzan a quedarla y tendrán que pillar a los demás compañeros tocándoles con el balón de rugby. El jugador con balón no puede desplazarse, solo puede pivotar, pasar al grupo que la queda y tocar con balón a un jugador para pillarlo. El jugador pillado se suma al equipo que la queda. Gana el último jugador en ser pillado. <p><u>Variantes:</u> Aumentar el número de balones en juego, variar el terreno de juego, variar el desplazamiento que puede hacer el jugador con balón.</p>
10' – 20' Parte principal	<p>Organización: Grupos de 4.</p> <p>Material: Balones de rugby, cinturón con cintas.</p> <p>Escenario: Medio campo de baloncesto o fútbol sala a lo largo.</p>

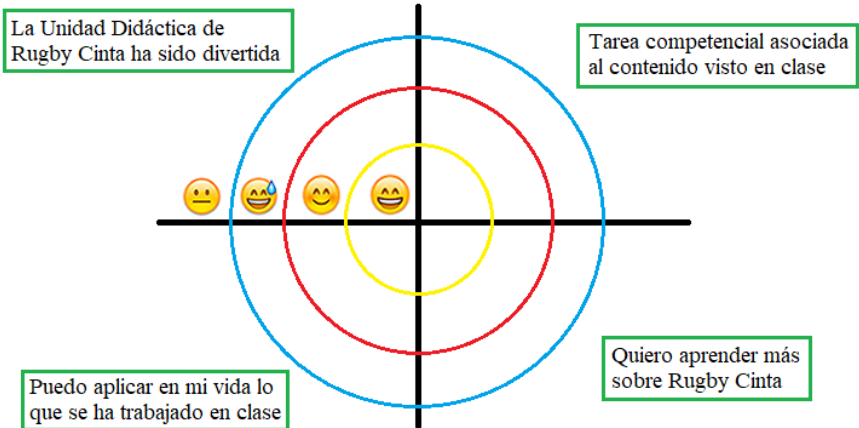
	<p><u>Evitando el avance (2v2):</u> Los defensas esperan a 5 metros de la línea del fondo del campo, donde estarán los atacantes. Cuando el defensor dé una palmada empieza la actividad. El objetivo de los atacantes es conseguir ensayo, teniendo 2 vidas u oportunidades para ello. El objetivo de la defensa es evitar el avance del ataque, tapando líneas de pase y guiando al jugador con balón hacia la banda. Las parejas permanecen estables durante toda la actividad. Gana el equipo que más puntos haya acumulado al final de la actividad. Cómo conseguir puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 punto para el equipo atacante, cada vez que consigue ensayo. • 1 punto para el equipo defensor, cada vez que consigue acabar con las 2 vidas u oportunidades del ataque. • 1 puntos para el equipo defensor, cada vez que consigue robar la cinta al jugador con balón a 2 metros, como mínimo, de la línea de banda. <p><u>Variantes:</u> Modificar el espacio de juego, cambiar las puntuaciones y formas de puntuar, aumentar el número de atacantes y/o defensores.</p>
<p>20' – 35' Habilidades</p>	<p><u>Organización:</u> Grupos de 5. <u>Material:</u> Balones de rugby, cinturón con cintas. <u>Escenario:</u> Campo de baloncesto o fútbol sala. <u>Lleva el ataque a la banda (2v2+1):</u> Los defensores esperan a los atacantes a 5 metros de la línea de fondo del campo. Cuando el jugador con balón comienza a desplazarse, los demás jugadores pueden moverse. El jugador defensor comodín solo puede moverse por una de las bandas a lo largo de todo el campo. El objetivo de la defensa es evitar recibir ensayo y dirigir al atacante con balón hacia la banda donde está situada el defensor comodín. El equipo atacante tiene dos vidas u oportunidades para conseguir ensayo. <u>Variantes:</u> Modificar el espacio de juego, disminuir o aumentar el número de jugadores defensores comodín. <u>Reflexión:</u> ¿Cómo puedo dificultar la acción ofensiva? ¿Qué zona del campo me facilita la acción defensiva? ¿En qué zona del campo tiene el equipo atacante menos opciones de progresar?</p>
<p>35' – 45' Juego general</p>	<p><u>Organización:</u> Grupos de 4. <u>Material:</u> Balones de rugby, cinturón con cintas. <u>Escenario:</u> Campo de baloncesto o fútbol sala. <u>Arriba la defensa:</u> Los defensas esperan a 5 metros de la línea del fondo del campo, donde estarán los atacantes. El juego comienza cuando el jugador con balón comience a desplazarse. El objetivo de los atacantes es conseguir ensayo, teniendo 5 vidas u oportunidades para ello. El objetivo de la defensa es evitar el avance del ataque, tapando líneas de pase y guiando al jugador con balón hacia la banda. Gana el equipo que más puntos haya acumulado al finalizar la actividad. Reglas para favorecer la labor defensiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 punto para el equipo atacante, cada vez que consigue ensayo. • 1 punto para el equipo defensor, cada vez que consigue acabar con las 5 vidas u oportunidades del ataque. • 2 puntos para el equipo defensor, cada vez que consigue robar la cinta al jugador con balón a 2 metros, como mínimo, de la línea de banda. <p><u>Variante:</u> Establecer jugador defensa comodín, que podrá moverse por una de las bandas a lo largo de todo el campo.</p>
<p>45' – 50' Vuelta a la calma</p>	<p><u>Organización:</u> Gran grupo. <u>Material:</u> Antifaz. <u>Escenario:</u> Campo de baloncesto o fútbol sala. <u>Rug-By:</u> Todos los alumnos formando un círculo, a excepción de dos que se sitúan en el interior. Un alumno será el murciélago y el otro una polilla. El murciélago tendrá que pillar a la polilla. Ambos van con los ojos tapados, por lo que tendrán que encontrarse haciendo sonidos. El murciélago dirá “rug” y la polilla tendrá que responder “by”.</p>

	<p><u>Variantes:</u> variar el número de murciélagos y polillas dentro del círculo, variar la amplitud del círculo.</p>
<p>Valoración de la sesión</p>	<p>Los alumnos valoran la sesión de Rugby Cinta, poniendo nota y comentando cada apartado. Se recuerda que en la próxima sesión realizarán la tarea competencial de creación de jugadas.</p> 

SESIÓN 5 – CREACIÓN DE JUGADAS	
TIEMPO	ACTIVIDADES
Comienzo	Repaso de la sesión anterior y resolución de dudas. Presentación de la sesión y contenidos que se van a trabajar en la misma.
0' – 10' Calentamiento	<p>Organización: Gran grupo y parejas.</p> <p>Material: Pinzas, tizas, conos.</p> <p>Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala.</p> <p>Calentamiento general: Todos los alumnos realizan, a la vez:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carrera continua. • Movilidad articular. • Estiramiento dinámico. <p>Calentamiento específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Lucha de sumo:</u> Por parejas, situados dentro de un círculo hecho con tizas o conos. Cada alumno tendrá 3 pinzas de colores enganchadas en la parte frontal de la camiseta. A la señal, los luchadores de sumo deberán quitarle la pinza del color indicado por el profesor al compañero. Gana un punto el luchador que antes lo consiga. Si uno de los luchadores sale del círculo pierde un punto. Gana el luchador que haya conseguido más puntos al final del juego. <p><u>Variantes:</u> Variar el número de pinzas enganchadas, aumentar el número de pinzas a quitar al compañero, aumentar el número de luchadores dentro del círculo.</p>
10' – 25' Creación de jugadas	<p>Organización: Grupos de 4.</p> <p>Material: Balones de rugby, cinturón con cintas.</p> <p>Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala.</p> <p>Creación de jugadas: Cada grupo crea 2 jugadas de ataque y 1 situación o posición defensiva. Las características de la tarea son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugadas de ataque: <ul style="list-style-type: none"> ○ La jugada comienza tras el saque central. ○ Todos los componentes del grupo deben participar en las dos jugadas creadas, ya sea con o sin balón. ○ Todos los componentes del grupo tienen que participar con balón en, al menos, una de las dos jugadas.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Las jugadas se pueden distribuir por zonas o por individuos. Es decir, en las jugadas, se puede establecer qué jugador hace cada movimiento o qué movimiento hace el jugador que está en cada zona. Lo ideal sería esto último. ● Situación defensiva: <ul style="list-style-type: none"> ○ La situación o posición comienza con el saque central. ○ El objetivo es evitar recibir ensayo. ○ La situación defensiva se puede distribuir por zonas o por individuos. Es decir, se pueden asignar roles/acciones a los jugadores o establecer roles/acciones por zonas.
25' – 45' Puesta en práctica de jugadas	<p>Organización: Grupos de 4. Material: Balones de rugby. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. Descripción: Tras haber creado las jugadas, los equipos ponen en práctica sus jugadas, con el objetivo de comprobar si pueden ser válidas para el juego o no. Secuencia de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Puesta en práctica de jugadas de ataque sin defensores. Aumentar, progresivamente, la velocidad de desplazamiento. 2. Puesta en práctica de jugadas de ataque con defensores. Aumentar, progresivamente, la velocidad de desplazamiento. 3. Puesta en práctica de la situación defensiva. 4. Modificación o ajuste, en caso de que sea necesario, de las jugadas de ataque y/o situación defensiva.
45' – 50' Vuelta a la calma	<p>Organización: Grupos de 7. Material: No es necesario. Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala. ¿Qué somos?: Los alumnos, en los grupos establecidos, van andando por el espacio. El profesor indicará una palabra, relacionada con el rugby, que los alumnos tendrán que formar en el suelo, para que se vea desde arriba. Gana el grupo que consiga formar antes la palabra. Variantes: Jugar sin grupos preestablecidos, establecer un movimiento concreto de desplazamiento (espaldas, rodando, saltando, etc.), representación de momentos o situaciones de partidos de Rugby Cinta.</p>
Valoración de la sesión	<p>Los alumnos valoran la sesión de Rugby Cinta, poniendo nota y comentando cada apartado.</p> 

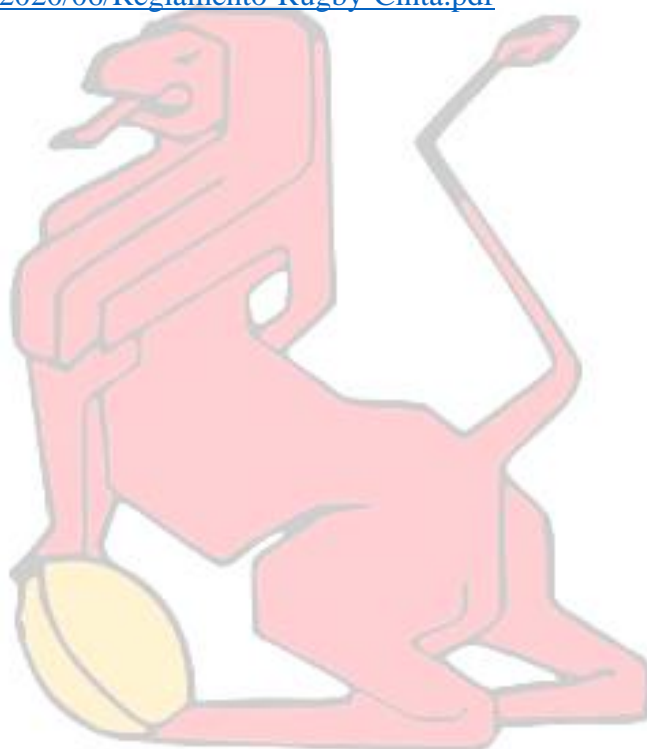
SESIÓN 6 y 7 – CAMPEONATO DE RUGBY CINTA				
TIEMPO	ACTIVIDADES			
Comienzo	Repaso de la sesión anterior y resolución de dudas. Presentación de la sesión y contenidos que se van a trabajar en la misma.			
0' – 8' Calentamiento	<p>Organización: Gran grupo y pequeños grupos.</p> <p>Material: Balones de rugby.</p> <p>Escenario: Campo de baloncesto o fútbol sala.</p> <p>Calentamiento general: Todos los alumnos realizan, a la vez:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carrera continua. • Movilidad articular. • Estiramiento dinámico. <p>Calentamiento específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Escapa del balón:</u> En grupos de cuatro, sentados en círculo en el suelo y enumerados del uno al cuatro, con una pelota de rugby en el centro, esperan a que el profesor diga un número. Cuando se diga el número, al jugador que le corresponda cogerá la pelota e intentará lanzarla, sin levantarse, a la espalda de los compañeros que corren evitando el impacto del móvil. <p>Variantes: Variar el número de personas sentadas en el círculo, variar el número de pelotas disponibles, aumentar el número de personas que lanzan la pelota.</p>			
8' – 12' Repaso de jugadas	<p>Organización: Equipos.</p> <p>Material: Balones de rugby.</p> <p>Escenario: Parte del campo donde se desarrolla el campeonato.</p> <p>Repaso de jugadas: Los equipos repasan las jugadas creadas, con el objetivo de ponerlas en práctica durante el campeonato.</p>			
12' – 45' Campeonato de Rugby Cinta	<p>Organización: Equipos.</p> <p>Material: Balones de rugby y cinturones con cinta.</p> <p>Escenario: Lugar donde se desarrolla el campeonato.</p> <p>Descripción: Se realizará una liga a un partido (anexo I) en la que todos los equipos jugarán contra todos, como se muestra en la imagen. Es importante recalcar que hay que respetar las reglas de juego, que serán las reglas de Rugby Cinta. Al haber siete equipos, el equipo que se queda sin jugar en cada ronda deberá dividirse para arbitrar los tres partidos que se están disputando a la vez. Se siguen las reglas de juego establecidas por la Federación Española de Rugby para el Rugby Cinta.</p> <p>Se establecen distintos premios, que serán repartidos al final del campeonato, en la segunda sesión.</p> <table border="1" data-bbox="341 1464 1484 1805"> <thead> <tr> <th>Premios</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>Equipo ganador:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo con mayor número de victorias. 2. En caso de empate a victorias, equipo con mayor número de ensayos obtenidos. 3. En caso de empate a ensayos obtenidos, equipo con menor número de ensayos recibidos. </td> </tr> <tr> <td> <p>Juego limpio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recibirá el galardón el equipo que menos faltas o infracciones haya cometido durante todo el campeonato. </td> </tr> </tbody> </table>	Premios	<p>Equipo ganador:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo con mayor número de victorias. 2. En caso de empate a victorias, equipo con mayor número de ensayos obtenidos. 3. En caso de empate a ensayos obtenidos, equipo con menor número de ensayos recibidos. 	<p>Juego limpio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recibirá el galardón el equipo que menos faltas o infracciones haya cometido durante todo el campeonato.
Premios				
<p>Equipo ganador:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo con mayor número de victorias. 2. En caso de empate a victorias, equipo con mayor número de ensayos obtenidos. 3. En caso de empate a ensayos obtenidos, equipo con menor número de ensayos recibidos. 				
<p>Juego limpio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recibirá el galardón el equipo que menos faltas o infracciones haya cometido durante todo el campeonato. 				
45' – 50' Vuelta a la calma	<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Material: Balones de rugby.</p> <p>Escenario: Campo de juego donde se ha desarrollado el campeonato.</p> <p>Gran foto #CampeonatoRugbyEscolar: El profesor reparte todos los balones de rugby, así como los cinturones y las cintas entre el alumnado, que se sitúa en el centro del campo. A la señal, todos los alumnos saltan, tirando los balones y cintas al aire, con el objetivo de que todos salgan en el aire en la foto. La foto será subida al Instagram o web del centro</p>			

	<p>educativo, con el hastag <i>#CampeonatoRugbyEscolar</i>. El objetivo es visibilizar el Rugby Cinta y poder hacer un campeonato intercentros a corto o medio plazo.</p>
<p>Valoración de la unidad didáctica</p>	<p>Los alumnos valoran la unidad didáctica de Rugby Cinta, poniendo nota y comentando cada apartado. Se les pide también que valoren el campeonato, indicando aspectos que han salido bien y a mejorar, ofreciendo propuestas.</p> <div style="text-align: center;">  </div>



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

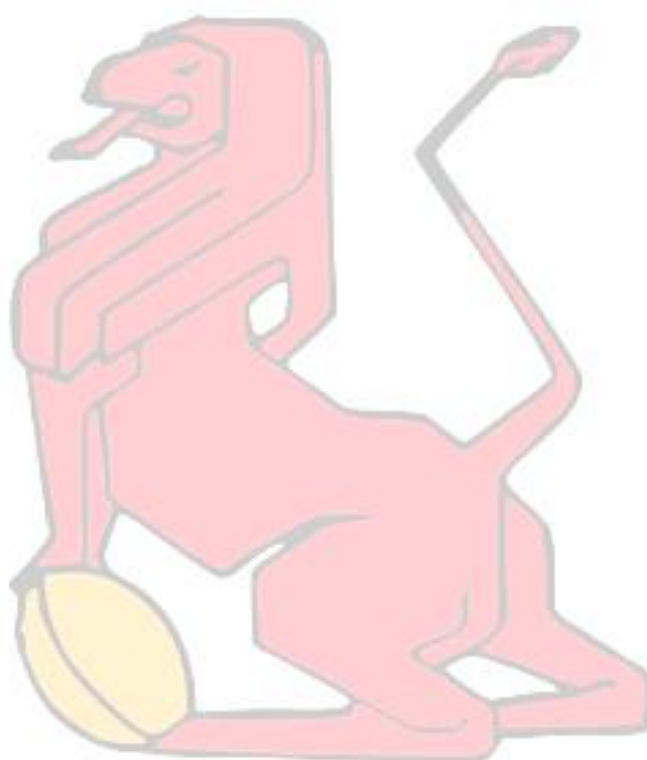
- **Reseñas legales:**
 - MECD (2014). Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
 - CEJA (2016). Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación y la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- **Reseñas en formato impreso:**
 - Herrador, J. A. (2017). *Juegos para primaria, secundaria, ciclos formativos y facultades del deporte*. Barcelona, España: Onporsport S.L.
- **Reseñas digitales:**
 - Federación Española de Rugby. *Reglamento de Rugby Cinta*. En web: <http://ferugby.es/wp-content/uploads/2020/06/Reglamento-Rugby-Cinta.pdf>



ANEXOS
Anexo I. Liga de Rugby Cinta.

Resultados	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5	Equipo 6	Equipo 7
Equipo 1		-	-	-	-	-	-
Equipo 2			-	-	-	-	-
Equipo 3				-	-	-	-
Equipo 4					-	-	-
Equipo 5						-	-
Equipo 6							-
Equipo 7							

- A la izquierda del guion se anotan los puntos conseguidos durante el partido por el equipo que está en columna y a la derecha del guion se anotan los puntos conseguidos por el equipo que está en la fila de arriba

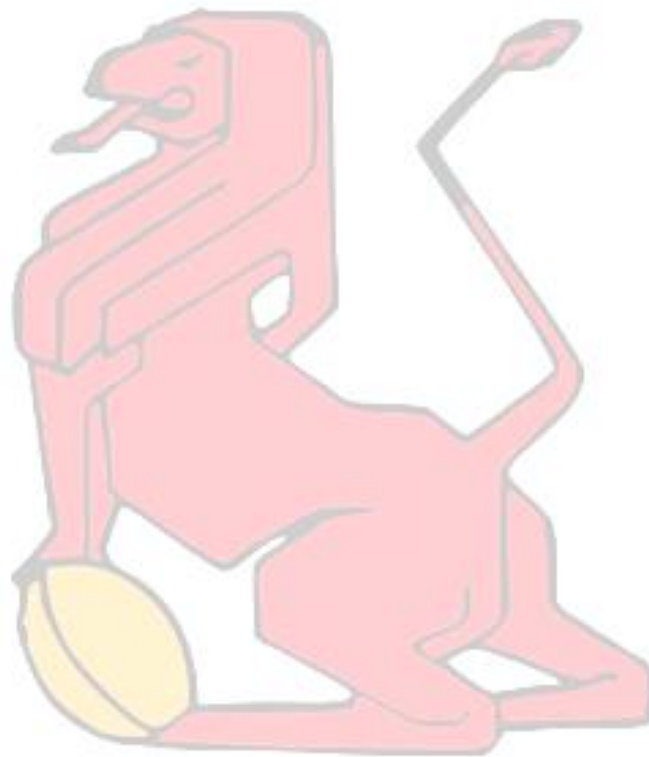


Anexo II. Ficha de creación de jugadas.

CURSO:	FECHA:
NOMBRE DE GRUPO: COMPONENTES: <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 	
JUGADA DE ATAQUE I	
DESCRIPCIÓN ESCRITA	DESCRIPCIÓN GRÁFICA
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: small;"> Campo de defensa Campo de ataque </div> <div style="border: 2px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> <div style="border-left: 2px solid red; border-right: 2px solid red; width: 50%;"></div> </div>
JUGADA DE ATAQUE II	
DESCRIPCIÓN ESCRITA	DESCRIPCIÓN GRÁFICA
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: small;"> Campo de defensa Campo de ataque </div> <div style="border: 2px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> <div style="border-left: 2px solid red; border-right: 2px solid red; width: 50%;"></div> </div>
SITUACIÓN DE DEFENSA I	
DESCRIPCIÓN ESCRITA	DESCRIPCIÓN GRÁFICA
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: small;"> Campo de defensa Campo de ataque </div> <div style="border: 2px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> <div style="border-left: 2px solid red; border-right: 2px solid red; width: 50%;"></div> </div>

Reglas a tener en cuenta para la realización de la tarea:

- Jugadas de ataque:
 - Todos los componentes del grupo deben participar en las dos jugadas creadas, ya sea con o sin balón.
 - Todos los componentes del grupo tienen que participar con balón en, al menos, una de las dos jugadas.
 - Las jugadas se pueden distribuir por zonas o por individuos. Es decir, en las jugadas, se puede establecer qué jugador hace cada movimiento o qué movimiento hace el jugador que está en cada zona. Lo ideal sería esto último.
- Situación defensiva:
 - El objetivo es evitar recibir ensayo.
 - La situación defensiva se puede distribuir por zonas o por individuos. Es decir, se pueden asignar roles/acciones a los jugadores o establecer roles/acciones por zonas.



Anexo III. Instrumentos de evaluación de la unidad didáctica.

Estándar de aprendizaje evaluable: 3.1. Desarrolla acciones que le conducen a situaciones de ventaja con respecto al adversario, en las actividades de oposición.

EAE 3.1 1BACH	Novel 0	Aprendiz 1	Avanzado 2	Experto 3
Ventaja Ataque 33.33%	Nunca desarrolla acciones que le conduzcan a obtener ventaja respecto al equipo defensor	A veces desarrolla acciones que le conduzcan a obtener ventaja respecto al equipo defensor	Casi siempre desarrolla acciones que le conduzcan a obtener ventaja respecto al equipo defensor	Siempre desarrolla acciones que le conduzcan a obtener ventaja respecto al equipo defensor
Ventaja Defensa 33.33%	Nunca desarrolla acciones que le conduzcan a obtener ventaja respecto al equipo atacante	A veces desarrolla acciones que le conduzcan a obtener ventaja respecto al equipo atacante	Casi siempre desarrolla acciones que le conduzcan a obtener ventaja respecto al equipo atacante	Siempre desarrolla acciones que le conduzcan a obtener ventaja respecto al equipo atacante
Fintas Ataque con balón 33.33%	Nunca realiza fintas en ataque con balón para engañar a la defensa	A veces realiza fintas en ataque con balón para engañar a la defensa	Casi siempre realiza fintas en ataque con balón para engañar a la defensa	Siempre realiza fintas en ataque con balón para engañar a la defensa

Estándar de aprendizaje evaluable: 3.3. Desempeña las funciones que le corresponden, en los procedimientos o sistemas puestos en práctica para conseguir los objetivos del equipo.

EAE 3.3 1BACH	Novel 0	Aprendiz 1	Avanzado 2	Eperto 3
Jugadas ofensivas Funciones jugador 33.33%	Nunca aplica las jugadas creadas. Olvida sus funciones.	A veces aplica las jugadas creadas, teniendo pequeños errores en su puesta en práctica.	Casi siempre aplica la jugada establecida, recordando los movimientos.	Siempre aplica la jugada establecida, recordando los movimientos y ayudando a los compañeros del equipo a aplicarla.
Situación defensiva Funciones jugador 33.33%	Nunca aplica la situación creada. Olvida sus funciones.	A veces aplica la situación creada, teniendo pequeños errores en su puesta en práctica.	Casi siempre aplica la situación creada, recordando los movimientos.	Siempre aplica la situación creada, recordando los movimientos y ayudando a los compañeros del equipo a aplicarla.
Objetivos equipo 33.33%	Nunca colabora para conseguir los objetivos del equipo	A veces colabora para conseguir los objetivos del equipo	Casi siempre colabora para conseguir los objetivos del equipo	Siempre colabora para conseguir los objetivos del equipo

Estándar de aprendizaje evaluable: 3.4. Valora la oportunidad y el riesgo de sus acciones en las actividades físico-deportivas desarrolladas.



1



0.75



0.50



0.25



0

Estándar de aprendizaje evaluable: 3.5. Plantea estrategias ante las situaciones de oposición o de colaboración-oposición, adaptándolas a las características de los participantes.

EAE 3.5 1BAC	Novel ⁰	Aprendiz ¹	Avanzado ²	Experto ³
Propuesta de ideas 25%	No propone ideas para la creación de jugadas	A veces propone ideas para la creación de jugadas	Casi siempre propone ideas para la creación de jugadas	Siempre propone ideas para la creación de jugadas
Características equipo 25%	No tiene en cuenta las características de los integrantes su equipo para proponer las jugadas	A veces tiene en cuenta las características de los integrantes su equipo para proponer las jugadas	Casi siempre tiene en cuenta las características de los integrantes su equipo para proponer las jugadas	Siempre tiene en cuenta las características de los integrantes su equipo para proponer las jugadas
Jugadas ofensivas Valoración grupal 25%	No realiza ninguna jugada de ataque siguiendo las indicaciones establecidas	Solo realiza una jugada de ataque, en la que están involucrados todos los jugadores	Realiza dos jugadas de ataque, en la que están involucrados todos los jugadores	Realiza dos jugadas de ataque, en la que están involucrados todos los jugadores y hay varias opciones de resolución
Situación defensiva Valoración grupal 25%	No realiza ninguna situación de defensa siguiendo las indicaciones establecidas	Realiza una situación de defensa, en la que no están involucrados todos los jugadores	Realiza una situación de defensa, en la que están involucrados todos los jugadores	Realiza una situación de defensa, en la que están involucrados todos los jugadores y hay varias opciones de resolución