U.D.: CONOCEMOS I	EL ULTIMATE SESIÓN 3
Eje de la sesión: Desma Grupo: 5° y 6°. Tiempo: 55 minutos Fecha:	arques. Buscamos los espacios libres.
PARA EMPEZAR	
	ASAMBLEA INICIAL: recordatorio sesión anterior (pase y recepción del frisbee, qué hacer con e frisbee en la mano, qué hacer cuando no tengo frisbee) y presentación de los contenidos a trabajar - El desmarque.
EN MARCHA	<u>1º Quitar la cola.</u> Cada alumno posee una "cola" (pañuelo) que lleva sujeta en el pantalón. A l señal, deberá robar el mayor número de colas de sus compañeros y evitar que le roben las suyas. No está permitido robar colas mientras un compañero está colocándose las suyas tras haberlas robado.
	<ul> <li>2º Los 5 pases con ringo. Formamos grupos de unas 3-4 personas cada uno (dependiendo de tamaño del grupo-clase). Dos grupos se enfrentarán, de modo que el grupo poseedor del frisbe deberá conseguir hacer 5 pases sin que el grupo contrario les robe el frisbee. Si hacen 5 pases conseguirán 1pto.</li> <li>Variante: si los alumnos han adquirido una mayor destreza en los pases y recepciones d</li> </ul>
	frisbees, podremos aumentar el número de pases a 10.
	Parada de reflexión-acción para reflexionar sobre:  - Qué hacer cuando poseo el frisbee (si puedo pasar a un compañero desmarcado, le paso; s
	no puedo pasar, espero y mantengo la posesión, etc.).
	- Qué hacer cuando no poseo el frisbee (busco un espacio libre para poder recibir el fribee)
	<u>3º Los 10 pases + quitar la cola o el frisbee.</u> Mismos grupos que en el juego anterior (3x3 - 4x4) El grupo poseedor debe conseguir hacer 10 pases seguidos, y el otro equipo evitarlo. Ahora sólo s puede robar la cola al poseedor del ringo, en cuyo caso la posesión pasará al equipo contrario en e punto donde se produjo el robo de la cola. De esta manera incidimos sobre dos aspectos táctico fundamentales en los que poder reflexionar.
	Parada de reflexión-acción para comentar:
	<ul> <li>Táctica ofensiva: desmarque y búsqueda de espacios libres para recibir el frisbe cómodamente.</li> </ul>
	<ul> <li>4º Situación real en grupos reducidos: 3x3 4x4</li> <li>Variante: Me cambio de equipo: mismas normas del Ultimate pero el jugador que anota s cambia al equipo contrario.</li> </ul>
YA PARA TERMINAR	ASAMBLEA FINAL: recordatorio sobre lo aprendido en la sesión, reflexionamos sobre la importancia del desmarque y de la búsqueda de espacios libres. También recordamos que en la siguiente sesión trabajaremos la forma de avanzar y anotar puntos en el Ultimate.