

MATERIAL: balones, pelotas de foam, aros y petos.

ORG. ALUMNOS: individual, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Conocer y practicar juegos predeportivos.
2. Mejorar la precisión en los pases.
3. Conseguir hábitos de práctica deportiva.
4. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.

TEC. ENSEÑANZA: Resolución de Problemas.

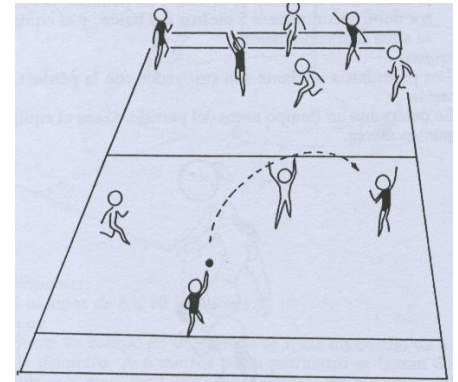


ANIMACIÓN

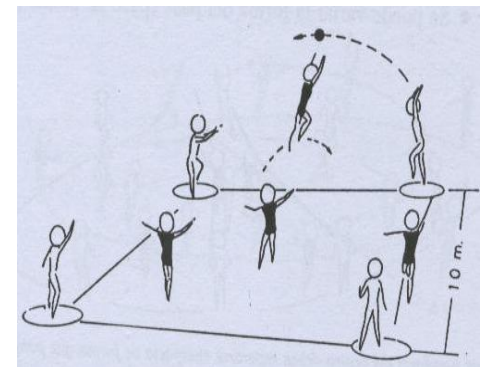
1. **Cocodrilo Dormilón con balón.** En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo Dormilón". El resto del grupo se acercará, conduciendo un balón con el pie, para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en "Cocodrilo Dormilón".

PARTE PRINCIPAL

1. **Pelota Plantada.** Se forman dos equipos. El objetivo del juego es llevar el balón mediante pases con las manos a la línea de fondo para "plantar" el balón (similar al rugby). El que tiene el balón no puede correr con él. No está permitido el contacto físico. Gana el equipo que más puntos logre.
VAR: con diferente tipo de balones.



2. **Balón Tocado.** Equipos de 6 u 8 jugadores dentro de aros formando un gran círculo. Dentro del círculo se sitúan 2 o 3 alumnos. Los de fuera se pasan la pelota entre ellos. Los de dentro intentan robarla. El que lo consigue, pasa a un aro.
VAR: con diferente tipo de balones.



3. **Pelota Sentada por equipos.** Se hacen dos equipos. Se suelta uno balón de foam por el campo previamente marcado, no demasiado amplio, El equipo que consiga el balón debe intentar golpear al otro equipo lanzándoselo. Si lo logra, el golpeado deberá sentarse. Cualquier otro jugador puede hacerse con la posesión del balón y continuar con el juego. Los jugadores tocados (que se encontrarán sentados) pueden volver a la vida recogiendo el balón o de pase de un compañero. Gana el equipo que logre dejar sentados al otro equipo.



VUELTA A LA CALMA

1. **1, 2, 3 Pollito Inglés con balón.** Uno la liga de cara a una pared. Los demás con su balón se sitúan en la línea de salida. El que la liga, de espaldas al resto de jugadores, dirá: "1, 2, 3... pollito inglés". El resto avanzan conduciendo su balón con el pie hacia la pared sin ser vistos en su movimiento. Si el que la liga los ve retroceden al principio. Gana quien llegue a la pared sin ser visto, y pasará a ser quien la ligue.