

MATERIAL: un balón para cada alumno, aros, ladrillos y petos.

ORG. ALUMNOS: individual, equipos y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Mantener el balón solo y con mis compañeros.
2. Mejorar la precisión en los pases.
3. Orientarse con el balón frente a los adversarios.
4. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.

TEC. ENSEÑANZA: Asig. Tareas y Res. Problemas.

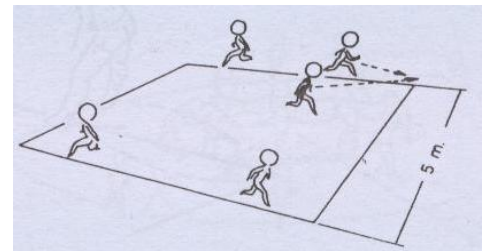


ANIMACIÓN

1. **Cocodrilo botando.** Todos con su balón botando. En mitad del campo, si dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se la queda. El resto de niños, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar “Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar? El que se la queda, dice “SÍ”, y los niños pasarán corriendo al otro lado. El que es pillado, se la queda de cocodrilo.

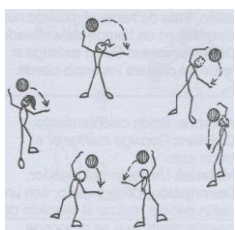
PARTE PRINCIPAL

1. **Balón que veo, manotazo que arreo.** Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón intentan dar un manotazo a los balones de los demás sin que no se lo den al suyo.
2. **El Robabalones.** Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón menos 3 o 4 niños. Éstos intentan “robar” un balón para poder botarlo intentando que ya no se lo quiten más.
3. **Las 4 Esquinas.** Se señalan 4 esquinas con aros y en cada aro un niño. Otro jugador se situará en el medio. Éste, intentará ocupar un aro cuando sus compañeros cambien de sitio. El que se queda sin aro, pasa entonces a ocupar el lugar de jugador libre.
VAR: Igual, pero ahora, los alumnos se desplazan botando un balón.



4. **Las Banderas.** Se hacen dos equipos. Cada uno tiene que robar la bandera del equipo contrario y llevarla a su campo a la vez que tiene que defender la suya. Cada equipo está detrás de una línea que divide el terreno de juego en dos. Cuando un jugador pasa al campo contrario, puede ser atrapado quedándose quieto en el sitio donde le han cogido. Pueden ser salvados si otro compañero le toca. Gana el equipo que antes traiga su bandera a su campo.
No está permitido:

- Hacer perrito guardián ni con los pillados, ni con la bandera.
- Lanzar la bandera.



VUELTA A LA CALMA

1. **¿Qué sé hacer con un Balón?** En círculo, por turnos, salen al medio y proponen una acción a realizar con el balón. El resto intentará realizar esa acción sugerida.