

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

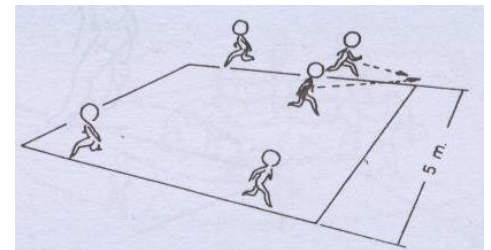
1. **Cocodrilo Dormilón con balón.** En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo Dormilón". El resto del grupo se acercará, conduciendo un balón con el pie, para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a 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. **Balón que veo, patada que arreo.** Todos repartidos por la pista conduciendo cada uno su balón intentan dar una patada a los balones de los demás sin que no se la den al suyo.

2. **El Robabalones.** Todos repartidos por la pista conduciendo cada uno su balón menos 3 o 4 niños. Éstos intentan "robar" un balón 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 conduciendo con el pie 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. **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.