

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

**ORG. ALUMNOS:** gran grupo y equipos.

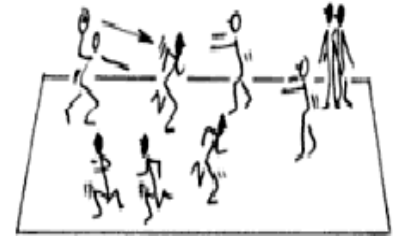
**OBJETIVOS:**

1. Progresar con el balón con los compañeros frente a los adversarios
2. Conseguir hábitos de práctica deportiva.
3. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.
4. Representar animales con sonidos y movimientos

**TEC. ENSEÑANZA:** Resolución de Problemas.

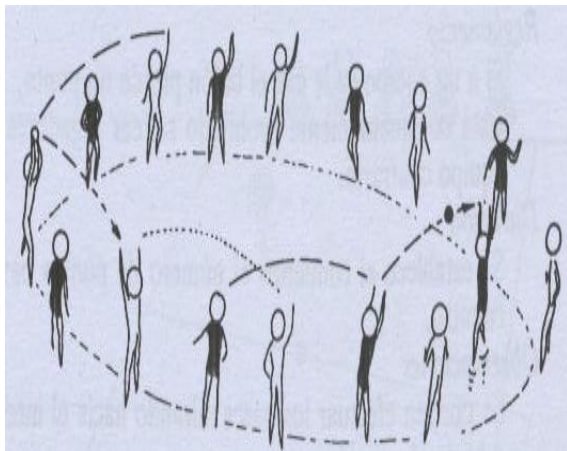
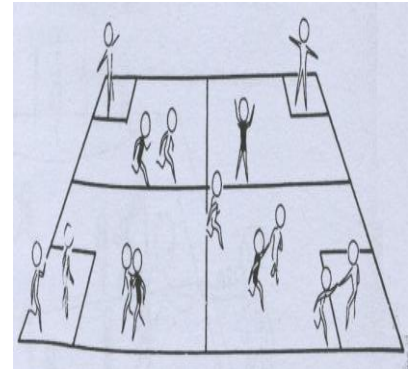
**ANIMACIÓN**

1. **Pelota Cazadora.** Dos se la quedan con una pelota de foam. Tratan de dar a los demás pasándosela. Con la pelota no pueden correr. A los que van dando se integran en el equipo que pilla. Gana el último en ser dado.



**PARTE PRINCIPAL**

1. **Los Patios.** Se divide la pista por zonas, y en cada zona hay un patio con su guardián. Los jugadores se desplazan libremente por toda la pista, con cuidado de no ser capturado por los guardianes. Los capturados son llevados al patio del guardián, pudiendo ser salvados por compañeros que estén en libertad.



2. **Persecución de Balones.** Dos equipos colocados en círculo, alternándose cada jugador con dos balones bien separados uno del otro. Intentar atrapar el otro balón, pasándolo al compañero más próximo del mismo equipo siguiendo el mismo sentido. El equipo que consiga adelantar su balón al del contrario gana. Si a un equipo se le cae el balón, punto para el otro equipo.  
VAR: con diferente tipo de balones

3. **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 vale hacer perrito guardián ni con los pillados, ni con la bandera.
- No vale lanzar la bandera.



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Bolsa Mágica de Animales con balón.** De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un animal. Tendrá que representarlo con gestos, sonidos y con ayuda de su balón para que sus compañeros lo adivinen.