

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

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

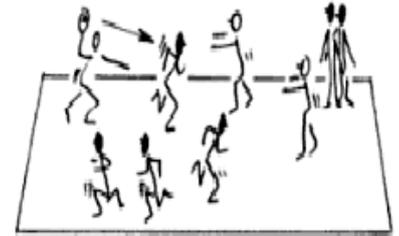
**OBJETIVOS:**

1. Mantener y progresar con el balón con los compañeros frente a los adversarios.
2. Transferir principios tácticos en situaciones de juego conocidas para resolver nuevos problemas.
3. Respetar a los compañeros, adversarios, árbitro y saber ganar y perder.
4. Desarrollar la creatividad y la espontaneidad.

**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**

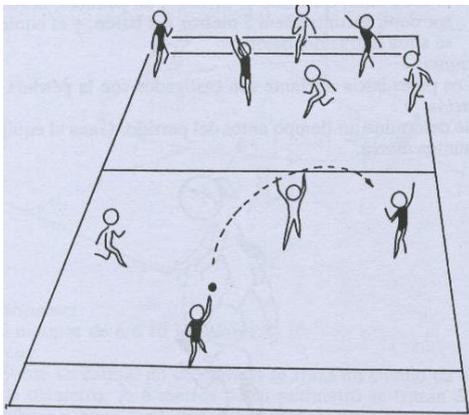
1. **Futbeisbol.** Igual que el juego del beisbol, pero se lanza una pelota de fútbol y se golpea con el pie.



Más información, reglas y fotos en:

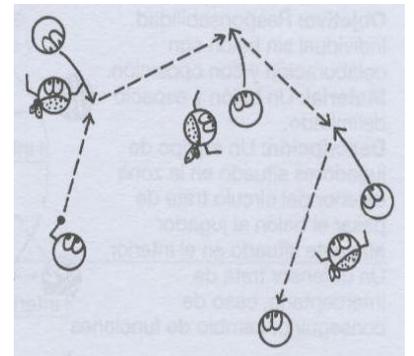
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ceipmanantiales/futbeisbol.htm>

<http://colenoez.blogspot.com/2010/01/futbeisbol-normas-equipos-mixtos-maximo.html>.



2. **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.

3. **El Saque de Banda.** Dos grupos del mismo número de jugadores. Un pasador con balón. A la señal dada por el pasador, los jugadores atacantes se desmarcarán sin balón para poder recibirlo. Una vez recibido, tratan de realizar tres pases entre ellos, sin que el balón sea interceptado. Caso de conseguirlo, siguen atacando volviendo a iniciar la situación de juego. Si los defensores interceptan el balón, se produce un cambio de roles atacantes-defensores.



**VUELTA A LA CALMA**



1. **La Orquesta.** toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.