

MATERIAL: aros y balones de diferentes tipos.

ORG. ALUMNOS: individual y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Identificar direcciones y distancias en desplazamientos.
2. Progresar en los lanzamientos y recepciones.
3. Mejorar la precisión en los pases
4. Orientarse con el balón frente a los adversarios.
5. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.

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



ANIMACIÓN

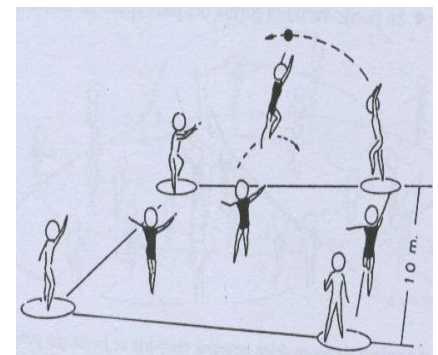
1. **Tuli-Pan.** Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser pillados, dicen "TULI", quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo "PAN".

PARTE PRINCIPAL

1. **Cesta de Frutas.** Aros amarillos, rojos y verdes en círculo con un niño dentro menos uno en el medio que comienza el juego. Los niños que estén dentro de los aros amarillos son limones, los que estén dentro de los aros rojos son fresas, y los que estén dentro de aros verdes son kiwis. Cuando el niño que está en el medio diga limones, cambian de sitio los niños que son limones. Igual cuando se diga fresas o kiwis. Al decir "Cesta de Frutas", todos cambian del sitio. El del medio aprovechará para coger un aro.



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.



3. **Bomba.** Se ponen en círculo y uno en medio. Los jugadores del círculo se pasan la pelota. Mientras, el del medio va contando hasta 10 y saca un brazo; 20, y saca el otro; 30, y levanta un brazo; 40, y levanta el otro brazo... Al llegar a 50 da una palmada y dice "bomba"... Quien tenga el balón en las manos se sienta con las piernas estiradas y el jugador que esté a su lado tiene que saltar por encima de él... así todos hasta que quede uno, que es el que se coloca en medio. Y vuelta a empezar.



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 de la orquesta.