

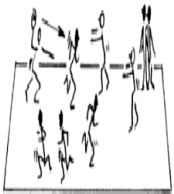
**MATERIAL:** pelotas de foam y petos.

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

**OBJETIVOS:**

1. Conocer lógica interna de ataque y defensa de los juegos predeportivos.
2. Mejorar la precisión en los lanzamientos.
3. Mejorar la socialización y el trabajo en equipo.
4. Respetar a los compañeros, adversarios, árbitro y saber ganar y perder.

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

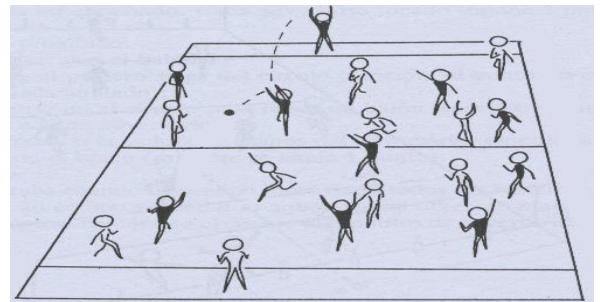


**ANIMACIÓN**

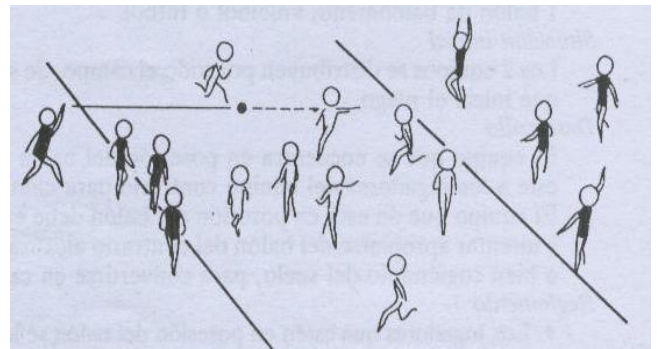
1. **Pelota Cazadora.** Dos se la quedan con una pelota de foam. Tratan de dar a los demás pasándosela. Con la pelota no pueden correr. A los que van dando se integran en el equipo que pilla. Gana el último en ser dado.

**PARTE PRINCIPAL**

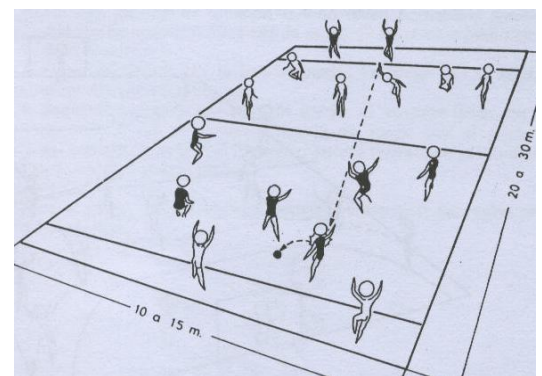
1. **Las Vidas.** Todos los jugadores se colocan en el centro de la pista, salvo dos niños, que se ponen en los extremos o fondos de la pista. Éstos, lanzando con la mano por turnos, intentarán dar a los niños que están en el medio. Al que den, se elimina. Si un niño consigue coger al vuelo la pelota, consigue una vida, que puede utilizar para salvar a algún niño eliminado, o bien, quedársela. El último niño en ser eliminado, gana.



2. **Esquivar el Balón.** Se forman dos equipos. Uno se coloca en los extremos del campo y el otro entre medias. El equipo del exterior, con una pelota, intenta dar a los jugadores de dentro, para ir eliminándolos. Si los del centro lo cogen al vuelo, eliminan al lanzador. Los de fuera se pueden pasar el balón, pero no pueden desplazarse. Luego se juega otra manga cambiando los papeles de cada equipo. Gana el equipo que consiga eliminar antes al equipo contrario.



3. **El Cementerio.** Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de "cementerio". Se pueden aprovechar las líneas de los campos de voleibol, baloncesto, tenis, etc. dependiendo del número de alumnos. Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda "muerto" pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera "muerto", pero si se le cae sí; Cuando en un equipo quede un solo jugador y no le dan en diez lanzamientos, éste puede recuperar a un compañero.



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Círculo de Aplausos con Balón.** En círculo, sentados, uno sale al medio para realizar una acción con su balón y los demás le aplauden.