

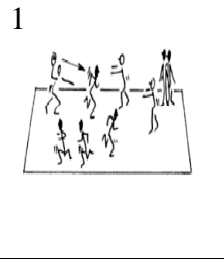
MATERIAL: diferentes balones y petos.

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. Reproducir ritmos con las manos y el cuerpo.

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.



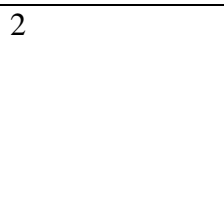
PARTE PRINCIPAL

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:

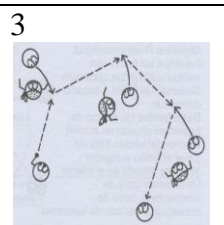
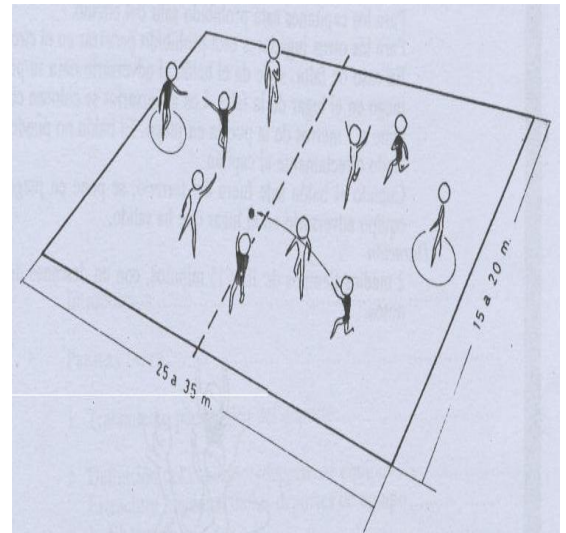
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ceipmanantiales/futbeisbol.html>

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

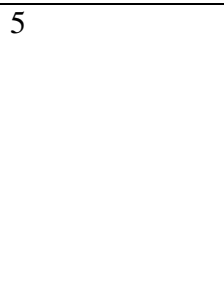
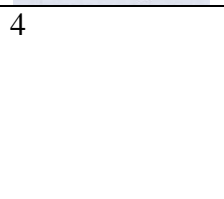


2. **Balón Torre.** Se forman dos equipos. Cada capitán, metido en un aro en cada fondo del campo contrario. El equipo que comienza va progresando mediante pases, mientras que los adversarios intentan impedir la progresión del balón para apoderarse de él. El equipo que consigue llevar el balón a su capitán consigue un punto. Después de cada punto, se saca de centro. Gana el equipo que más puntos consiga. No está permitido:

- contacto físico.
- arrebatarse el balón de las manos.
- dar más de 3 pasos con el balón.



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 Mano Roja.** Colocados en círculo y con música de baile, se van pasando una mano de madera o plastificada para marca un ritmo y una acción (golpes en el pecho, subirla y bajarla...) y el resto le imita. Al rato, se pasa la mano al que esté al lado.

