

JUEGOS PREDEPORTIVOS

Nombre: balón prisionero.

Organización: Dos grandes grupos: divididos en dos campos independientes.

Materiales:

- Balón.
- Conos.

Reglas:

- Un jugador lanza un balón e intenta de alcanzar a un jugador del equipo contrario.
- Si se golpea al contrario este va a la zona de los muertos desde donde los que se eliminan tendrán la oportunidad de salvarse golpeando de nuevo a un compañero/a.
- Si un jugador recibe el impacto de la pelota pero esta no cae al suelo no se considerará que el jugador/a está eliminado/a
- Gana el equipo que consigue vaciar el campo contrario de oponentes.

Nombre: Fútbolín.

Organización: Dos grandes grupos: divididos en hileras independientes.

Materiales:

- Balón.

Reglas:

- Los jugadores no se pueden soltar de la mano del compañero/a que tienen al lado.
- No pueden superar la fila que tienen delante ni la que tienen detrás.
- Hay que tratar de meter más goles que el equipo contrario.

Nombre: Asalto al castillo.

Organización: Dos grandes grupos: divididos en dos campos independientes.

Materiales:

- Pelota de Foam.
- Bloques.

Reglas:

- Cada jugador tiene que intentar coger balones de foam que hay por la pista y lanzarlos al campo contrario para derribar el castillo creado por los componentes del otro equipo.

Nombre: Balón torre.

Organización: Dos grandes grupos: ubicados

en un solo campo.

Materiales:

- Balón.
- Conos.

Reglas:

- El objetivo es llegar mediante pases a un compañero que está situado en un aro(torre).
- No está permitido andar con la pelota en las manos o botando.
- No está permitido tocar al compañero que tiene el balón.

Nombre: Portería a Portería.

Organización: Dos grandes grupos: divididos en dos campos independientes.

Materiales:

- Balón.
- Conos.

Reglas:

- Cada jugador tiene que intentar coger balones de foam que hay por la pista y lanzarlos al campo contrario para tratar de marcar gol en la portería contraria.

Nombre: Mantener en el aire.

Organización: Parejas, tríos, pequeños grupos en círculo.

Materiales:

- Balón o globos.
- Conos.

Reglas:

- Hay que intentar golpear la pelota o globo para que no caiga al suelo.

Nombre: Mareito.

Organización: En círculo, uno se queda en el centro.

Materiales:

- Balón.

Reglas:

- Los jugadores del círculo se pasan la pelota para intentar que el alumno/a del centro no toque la pelota.
- Si la toca se salva y lo reemplaza el último que toco la pelota antes que él.

