



MINIOLIMPIADA

DOSSIER DE PRUEBAS

Nombre: **Balón colp**

Participantes: 10-18

Tiempo: 15 minutos

Necesidades materiales: 6 vallas de atletismo (porterías), 1 pelota y conos para delimitar el terreno de juego.

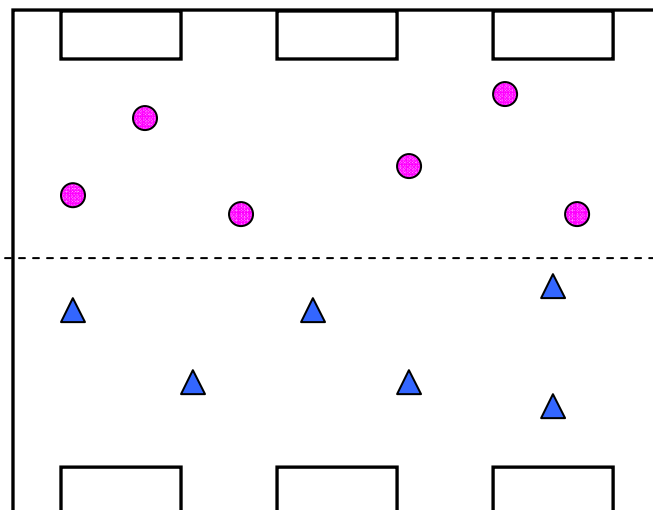
Necesidades técnicas: espacio de 20m x 20m

Desarrollo: situación jugada donde se enfrentan dos equipos de 5-6 jugadores cada uno. El objetivo es tratar de conseguir introducir el máximo número de pelotas en la portería contraria durante el tiempo que dura la prueba.

Normas básicas: la pelota tan sólo se puede golpear con la mano. Si algún jugador toca la pelota con el pie se sancionará con una falta. No se puede correr con la pelota. En todos los casos tendrá que ser golpeada. Si la pelota sale de los límites del terreno de juego, se realizará un saque de banda golpeando la pelota con una mano y por debajo de la cintura. Para el saque inicial se lanzará la pelota al aire para que ésta sea disputada por ambos equipos. Se puede lanzar a portería desde cualquier parte del terreno de juego. Cada equipo deberá defender 3 porterías.

Seguimiento de la prueba: el equipo que introduzca la pelota en una de las porterías contrarias ganará un tanto. Al final del juego gana el equipo que mayor número de tantos consiga. El equipo ganador conseguirá 3 puntos.

Descripción gráfica:



Nombre: ***Avanzar hacia el cesto***

Participantes: 10-18

Tiempo: 15 minutos

Necesidades materiales: 2 canastas y 1 pelota de mini - basket

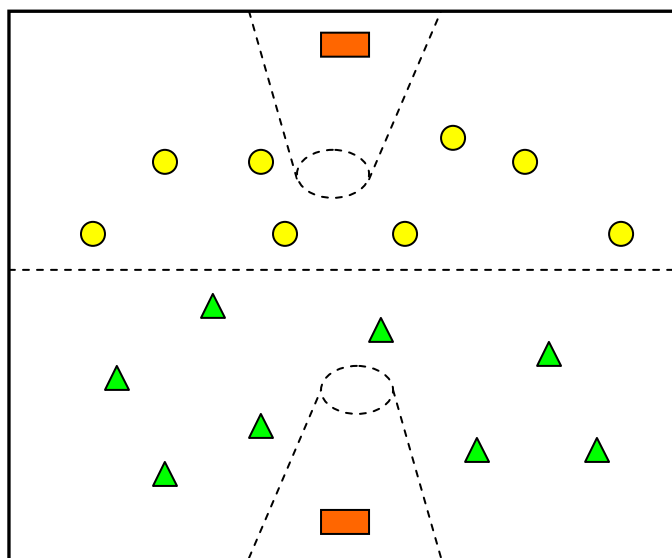
Necesidades técnicas: espacio de 20m x 20m.

Desarrollo: situación jugada donde se enfrentan dos equipos de 5-6 jugadores, con una duración de 15 minutos a tiempo corrido.

Normas básicas: No se puede botar la pelota. El desplazamiento de la pelota sólo está permitido mediante el pase. Por lo tanto, no se puede avanzar con la pelota en las manos. Está permitido pivotar. El niño no podrá retener la pelota más de 5 segundos. La retención de la pelota, más de 5 segundos, se penalizará con falta. No está permitido el contacto físico. En caso de falta se entregará la pelota al equipo contrario que iniciará el juego desde el punto donde se haya producido la falta. Las canastas se sitúan a la altura del tiro libre. Ni el ataque, ni la defensa pueden invadir el círculo de la zona. Si alguien defiende dentro y toca la pelota, se sanciona a la defensa con un “tiro libre” en contra desde la línea de tres puntos. Estas faltas se sacan de banda y el árbitro no tocará la pelota, excepto cuando se señale falta por contacto (falta personal).

Seguimiento de la prueba: el monitor, al finalizar el tiempo de juego, deberá anotar en la tablilla el número de canastas conseguidas por cada uno de los equipos. Gana el equipo que consigue mayor número de canastas o tantos. El equipo que mayor número de tantos consiga será el equipo ganador de la prueba. El equipo ganador conseguirá 3 puntos.

Descripción gráfica:



Nombre: ***El ajedrez móvil***

Participantes: 10-18

Tiempo: 15 minutos

Necesidades materiales: murales imantados, piezas de ajedrez imantadas, globos, etiquetas con adhesivo y dos postes o columnas en los que colocar los murales con las piezas imantadas

Necesidades técnicas: espacio de 20m x 20m (10 x 20m. cada ejercicio)

Desarrollo: La estación se dividirá en 2 ejercicios, compuestos por dos juegos motrices. Cada equipo realizará, inicialmente, en una de los ejercicios y alternarán su realización una vez transcurrida la mitad de tiempo de juego.

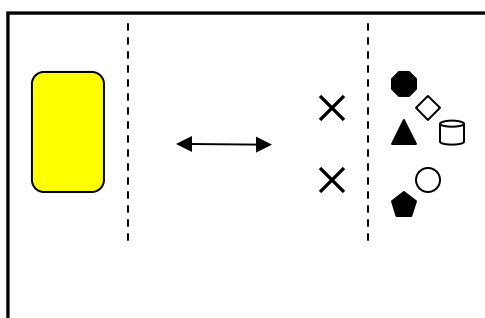
El primer ejercicio se denomina *Identifica piezas*. El participante deberá realizar desplazamientos mediante carrera, trasladando las piezas imantadas de ajedrez de un mural a otro. En cuanto a las reglas, el desplazamiento se realizará cogido de la mano de otro miembro del grupo; Se intentaran trasladar el máximo número de piezas posibles durante el tiempo determinado. Solo se contabilizarán las piezas que estén correctamente colocadas en la casilla correspondiente del tablero.

El segundo ejercicio se denomina *Golpeo mi globo-torre*. Los jugadores parten de una línea dibujada en uno de los fondos de la zona de juego. Deben ir golpeando un globo hasta una zona opuesta a su lugar de origen, donde se encuentra, esperándoles, el monitor. Este pegará, en el globo de cada jugador que llegue a su zona, una etiqueta con una pieza de ajedrez al azar que el niño tendrá que identificar. Hasta que el niño no identifique la pieza, el monitor no pegará la pegatina. El niño puede preguntar a sus compañeros. Una vez que el globo tenga pegada la etiqueta, el jugador deberá regresar a la línea de salida, dar la vuelta a un cono, situado sobre dicha línea, e iniciar de nuevo la misma acción. Y así sucesivamente hasta que finalice el tiempo de juego. En cuanto a las reglas, el desplazamiento debe hacerse sin sujetar el globo con las dos manos, esto es, siempre mediante golpes; el globo no puede caer al suelo, pero si cae podrá volver a ponerse en juego desde el mismo lugar donde cayó.

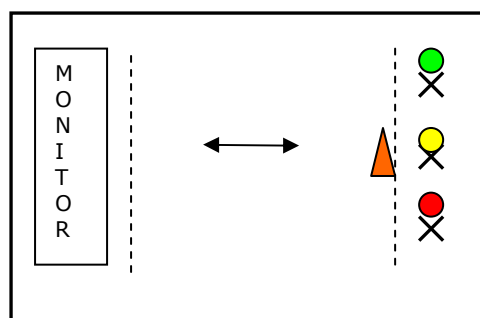
Seguimiento de la prueba: al término de la prueba, el monitor deberá reflejar en la tablilla el número de tantos conseguido por cada uno de los equipos. En el ejercicio 1, el monitor premiará con 1 tanto cada una de las piezas colocadas correctamente; mientras que en el ejercicio 2, cada etiqueta que posea el globo se premiará con un tanto. El equipo que consiga más tantos, conseguirá 3 puntos en cada uno de los ejercicios.

Descripción gráfica:

Ejercicio 1



Ejercicio 2



Nombre: ***Derribar los bolos***

Participantes: 10-18

Tiempo: 15 minutos

Necesidades materiales: 1 stick, 1 bola de hockey, 5 aros, 5 picas con soporte, 6 bolos y cinta de pintor para delimitar las zonas de tiro, de inicio, etc

Necesidades técnicas: espacio de 20m x 20m

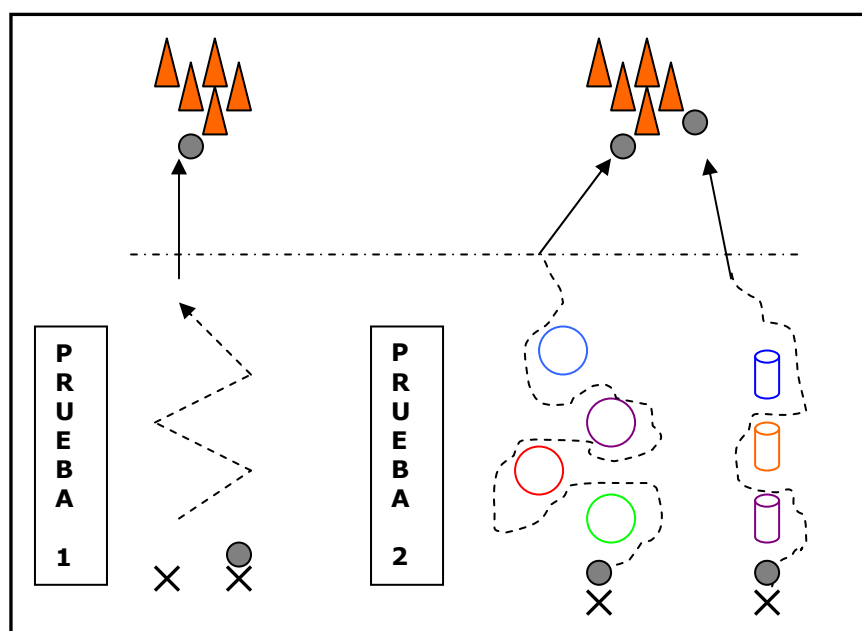
Desarrollo: la prueba consiste en superar dos tipos de ejercicios. El objetivo final de ambos es conseguir derribar el mayor número posible de bolos. Durante el primer ejercicio, los equipos deberán agruparse por parejas para transportar la bola de hockey desde la zona de inicio hasta la zona de tiro mediante paredes. Una vez en la línea de tiro, uno de los miembros de la pareja golpeará la bola con el objetivo de derribar el mayor número de bolos posible.

En el segundo ejercicio, los equipos participarán de forma individual, afrontando esta vez dos tipos de circuito. Uno de ellos con aros y otro con picas. Los participantes deberán conducir la bola sorteando los obstáculos hasta llegar a la zona de tiro. Una vez en la línea de tiro, golpearán la bola con el objetivo de derribar el mayor número de bolos posible.

Mientras un equipo realiza el ejercicio 1, el otro equipo realizará el ejercicio 2. Cuando se alcance el ecuador de la prueba, el monitor dinamizador ordenará el cambio.

Seguimiento de la prueba: el monitor, deberá volver a colocar los bolos derribados por los participantes, así como anotar el número de bolos derribados por cada uno de los equipos. Cada bolo derribado se premiará con 1 tanto. Gana el equipo que más bolos haya derribado. El equipo ganador conseguirá 3 puntos en cada uno de los ejercicios.

Descripción gráfica:



Nombre: ***Las cuatro porterías***

Participantes: 10-18

Tiempo: 15 minutos

Necesidades materiales: 4 porterías de dimensiones reducidas y 1 pelotas de mini – fútbol sala

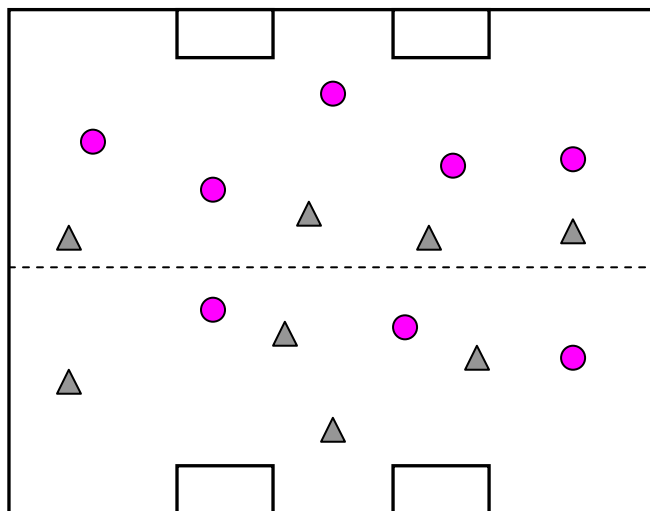
Necesidades técnicas: espacio de 20m x 20m

Desarrollo: situación jugada donde se enfrentan dos equipos de 5-6 jugadores, con una duración de 15 minutos a tiempo corrido.

Normas básicas: El balón será jugado con los pies. El objetivo será el de conseguir tanto, introduciendo el balón en una de las dos porterías que defiende el equipo oponente. Cada equipo tendrá que designar un portero que deberá defender dos porterías. El portero será el único miembro del equipo que podrá tocar la pelota con las manos. No se podrá devolver al portero el balón, excepto si es mediante un saque de banda o falta. Se limitará un área de meta, donde el portero podrá jugar la pelota con la mano y los pies. Ni el portero ni ningún jugador podrán retener el balón dentro del área más de 5 segundos. Se sancionará con penalty cuando algún jugador toque la pelota con las manos dentro de su propia área. Cuando haya que lanzar un penalty se realizará desde los 5.25m. No se permitirá agarrar, empujar o zancadillear a un oponente. En este caso se sancionará con falta, poniendo en balón en juego con el pie.

Seguimiento de la prueba: el monitor, al finalizar el tiempo de juego, deberá anotar en la tablilla el número de tantos conseguido por cada uno de los equipos. Gana el equipo que consigue mayor número de tantos. El equipo ganador conseguirá 3 puntos.

Descripción gráfica:



Nombre: **Salir del hospital**

Participantes: 10-18

Tiempo: 15 minutos

Necesidades materiales: balones de espuma y de plástico. 1 red de voleibol, palos o mesas para atar la red y cinta de pintor para marcar el área

Necesidades técnicas: espacio de 20m x 20m

Desarrollo: El objetivo del juego consiste en eliminar de la zona de juego a todos los miembros del equipo contrario. Se eliminan cuando son alcanzados, golpeados, por el balón. En ese momento deberán pasar al hospital, zona situada en los extremos del campo de juego del contrario. Los eliminados, pueden volver al juego alcanzando, golpeando con el balón, a uno de los jugadores del equipo contrario. Si el balón lo coge el contrario sin que caiga al suelo, este, no queda eliminado y puede continuar el juego. Los sanos no pueden entrar a coger la pelota a la zona del hospital.

Normas básicas: La pelota deberá ser lanzada con la mano. Si la pelota sale fuera del campo delimitado, el balón pasará a manos del equipo oponente quien lo pondrá de nuevo en juego. Está permitido tocar el balón con las extremidades inferiores. Se sancionará al jugador que lance el balón con el pie, entregando la posesión del balón al equipo contrario.

Seguimiento del juego: se puntúa de dos maneras:

1. El juego finalizará cuando sean eliminados todos los jugadores de un equipo y estén, por lo tanto, en el hospital. El equipo ganador conseguirá 3 puntos.
2. Si el tiempo del juego no ha transcurrido, se continuará jugando, iniciándose de nuevo el juego con todos los jugadores en la zona de vivos. En este caso, el equipo perdedor podrá recuperar los tres puntos y empatar, si consigue mantener más jugadores vivos que el oponente.

En ambos casos, si al finalizar el tiempo todavía hay jugadores vivos, ganará el equipo que tenga menos jugadores en el hospital.

Descripción gráfica:

