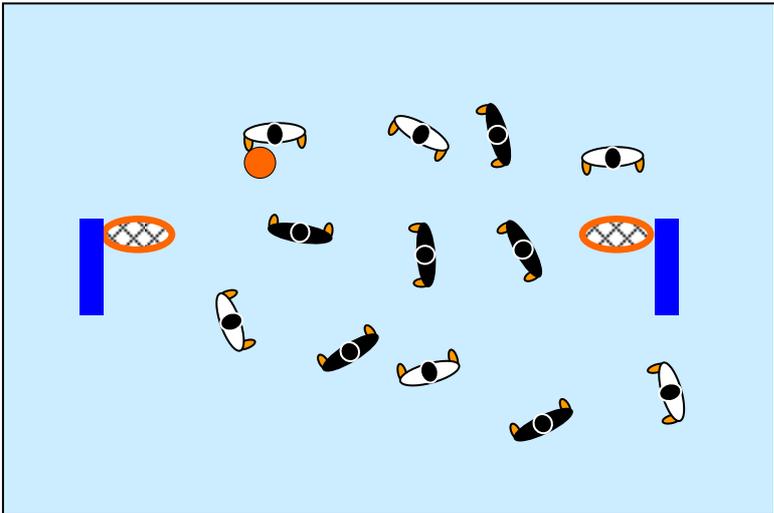


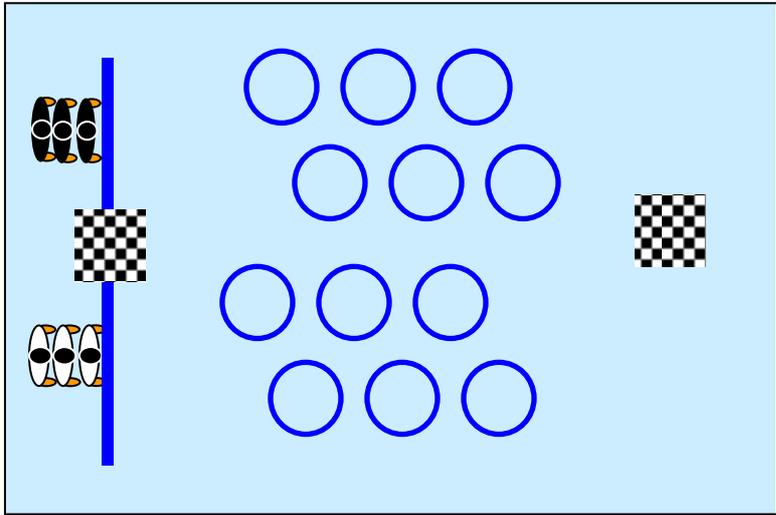
MINIOLIMPIADA

DOSSIER DE PRUEBAS



NOMBRE		BALON-COLP	
Participantes	12-16 jugadores	Espacio	40 x 20 metros
Tiempo	10-12 minutos		
Material	4 porterías	1 pelota	conos
Desarrollo	<p>Situación jugada donde se enfrentan dos equipos de 6-8 jugadores cada uno. El objetivo es tratar de introducir el máximo número de pelotas en la portería contraria durante el tiempo que dura la prueba.</p>		
Normas básicas	<p>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 2 porterías. Cada portería tendrá un área en la cual únicamente podrá estar el portero del equipo de defiende la misma.</p>		
Seguimiento de la prueba	<p>El equipo que introduzca la pelota en una de las dos porterías contrarias ganará un tanto. Al final del juego gana el equipo que mayor número de tantos consiga.</p>		
Descripción gráfica			

NOMBRE		AVANZAR HACIA EL CESTO	
Participantes	12-16 jugadores	Espacio	20 x 20 metros
Tiempo	10-12 minutos		
Material	2 canastas	1 pelota	conos
Desarrollo	Situación jugada donde se enfrentan dos equipos de 6-8 jugadores, con el objetivo de lograr el máximo número de canastas posibles.		
Normas básicas	<p>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, ni tampoco arrebatarse la pelota cuando el rival la tenga en su poder, únicamente se podrá “robar” cuando este “suelta”. 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 (área restringida). Si alguien defiende dentro y toca la pelota, se sanciona a la defensa con un “tiro libre” en contra desde fuera del área.</p>		
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.		
Descripción gráfica			

NOMBRE		EL AJEDREZ MOVIL	
Participantes	12-16 jugadores	Espacio	20 x 20 metros
Tiempo	10-12 minutos		
Material	Murales imantados	Piezas ajedrez	Aros
Desarrollo	<p>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 según el circuito y forma estipulados; 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.</p>		
Normas básicas	<p>Se deberán efectuar los desplazamientos como dictamine el responsable de la prueba, colocando las piezas en su posición correcta.</p>		
Seguimiento de la prueba	<p>El monitor, al finalizar el tiempo de juego, deberá anotar en la tablilla el número de piezas colocadas adecuadamente en el tablero.</p>		
Descripción gráfica			

NOMBRE		DERRIBAR LOS BOLOS	
Participantes	12-16 jugadores	Espacio	20 x 20 metros
Tiempo	10-12 minutos		
Material	Sticks y bolas	Picas	Bolos
Desarrollo	<p>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.</p> <p>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.</p>		
Normas básicas	Conducir la bolas según el circuito y lanzar desde donde se indique		
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		
Descripción gráfica			

NOMBRE		LAS 4 PORTERIAS	
Participantes	12-16 jugadores	Espacio	40 x 20 metros
Tiempo	10-12 minutos		
Material	4 porterías	1 pelota	conos
Desarrollo	Situación jugada donde se enfrentan dos equipos de 6-8 jugadores cada uno con el objetivo de meter gol en la portería contraria con los pies.		
Normas básicas	<p>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.</p>		
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.		
Descripción gráfica	<p>El diagrama muestra un campo rectangular de 40x20 metros. En los extremos superior e inferior hay dos porterías cada una, representadas por rectángulos con una franja roja y blanca a cuadros. Dos líneas horizontales de puntos rojos dividen el campo en tres zonas. Hay diez jugadores representados por círculos con caras: cinco de color blanco y cinco de color negro. Un balón de fútbol está en el centro del campo.</p>		

NOMBRE		SALIR DEL HOSPITAL	
Participantes	12-16 jugadores	Espacio	20 x 20 metros
Tiempo	10-12 minutos		
Material	1 red de voleibol con soportes	1 pelota	Conos
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, por el balón. En ese momento deberán pasar al hospital, zona situada en los extremos del campo de juego del contrario. Los eliminados, pueden salir del hospital si golpean 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. No 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 de la prueba	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. 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 ambos casos, si al finalizar el tiempo todavía hay jugadores vivos, ganará el equipo que tenga menos jugadores en el hospital.		
Descripción gráfica	