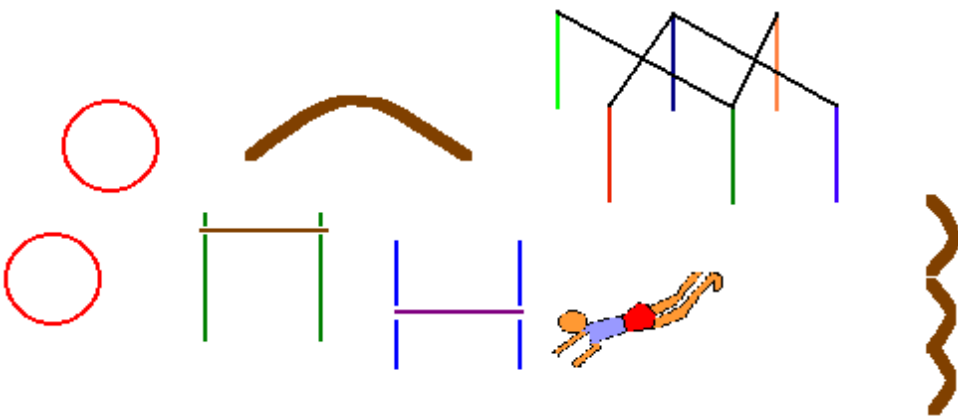


NOMBRE: El hoyuelo	EDAD: 9–10 años
DIBUJO: 	OBJETIVO: cooperación y rapidez en la ejecución
MATERIAL: ninguno	DESARROLLO: Se harán dos equipos. En un tiempo determinado, cada equipo tendrá que hacer un hoyo en la arena y ganará el equipo que consiga hacerlo mas profundo
TIPO DE JUEGO: cooperación	VARIANTE: En vez de tener que hacer el hoyo mas profundo se hace la montaña mas alta.

ELEMENTOS DEL JUEGO

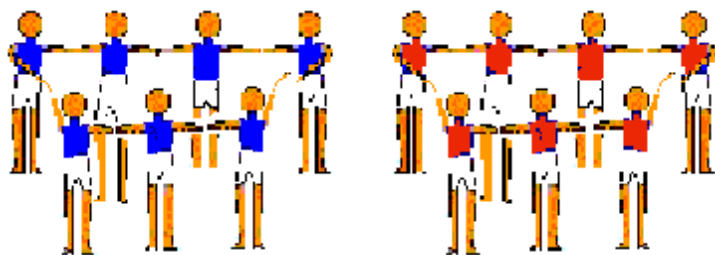
El espacio es de forma rectangular, proyectivo semidomesticado al realizarse en la arena de la playa. Los participantes están divididos en dos grupos. En ambos equipos se dará el compañerismo y todos deberán cooperar por igual dándose una gran comunicación entre ellos. Se dará la figura del adversario que intentará realizar la acción en el menor tiempo posible. La meta será alcanzar la mayor profundidad posible.

NOMBRE: El circuito bailón	EDAD: 9–10 años
DIBUJO: 	OBJETIVO: Realizar una serie de ejercicios con la finalidad de trabajar la potencia, coordinación y fuerza.
MATERIAL: 6 conos, 12 picas, 4 pinzas, 2 aros, plástico, 1 elástico, 1 cuerda, jabón.	DESARROLLO: Los participantes se colocarán en una fila seguidamente irán haciendo las siguientes estaciones: • “ El salto de vallas ”: Con las picas se forma una valla una mas alta que la otra , por la mas baja pasa por debajo y la mas alta se salta por encima. • “ Saltos de rana ”: Con las dos piernas juntas y en forma de rana se

	saltarán dos aros. • “ La croqueta ”: Habrá una montaña de arena resbaladiza y tendrán que trepar por una parte ayudado por una cuerda y dejarse deslizar por la otra. • “ La serpiente ”: Se clavarán varias picas verticalmente en la arena entre las que se entrelazará un elástico, debiendo pasar reptando por debajo de este. • “ Las montañitas ” : Los participantes atravesarán distintos desniveles de montañas.
TIPO DE JUEGO: cooperación, agilidad y rapidez.	VARIANTE:

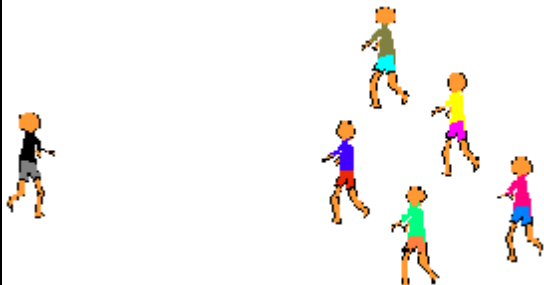
ELEMENTOS DEL JUEGO

El espacio donde se desarrolla el juego es de forma rectangular y de proyección cercana. Al realizarse en la arena de la playa es semidomesticado. Los participantes realizarán dicho juego de forma individual. Es de interacción ya que la dinámica es propia. No existe oponente ya que se realiza de forma individual y sin adversario. La meta a alcanzar es el llegar al final del circuito para volver a repetirlo.

NOMBRE: El coro movedizo.	EDAD: 9–10 años
DIBUJO: 	OBJETIVO: Trabajar la cooperación y coordinación
MATERIAL: Ninguno	DESARROLLO: Se dividen en varios grupos de 4 o 5 niños. Posteriormente harán un círculo con todos los niños por cada grupo. Se colocarán en la salida y a la señal saldrán por un recorrido delimitado y regresarán al punto de partida. Ganará el equipo que pase primeramente la línea de meta.
TIPO DE JUEGO: Proyectivo, con oposición	VARIANTE: El coro podrían colocarse sentados , de rodillas, mirando hacia fuera, de cuclillas , etc...

ELEMENTOS DEL JUEGO

El espacio donde se desarrolla el juego es de forma rectangular. Al tratarse de juegos en la arena de la playa es semidomesticado. Los participantes estarán divididos en varios grupos que deberán cooperar y comunicarse entre ellos para llegar a la meta. La meta es la finalización del juego. Existe la figura del adversario ya que están compitiendo diversos equipos.

NOMBRE: Un, dos, tres, arena oé	EDAD: 9–10 años
DIBUJO: 	OBJETIVO: Trabajar las cualidades coordinativas
MATERIAL: Ninguno	DESARROLLO: Se escogerá un participante del grupo y cumplirá las funciones de moderador–director del juego y será en un extremo del campo. El resto en el extremo opuesto. El que se le queda dirá un, dos, tres, arena oé, sin mover los pies, de espalda a los participantes. Una vez dicho esto se girará y el que se haya movido volverá al punto de partida.
TIPO DE JUEGO: Coordinación y agilidad.	VARIANTE:

ELEMENTOS DEL JUEGO

El espacio donde se desarrolla el juego es de forma rectangular. Al tratarse de juegos en la arena de la playa es semidomesticado. La meta es la finalización del juego. Existe la figura del adversario que son el resto de participantes, es decir juegan todos contra todos. Es proyectivo, con contacto cercano.