

FÚTBOL – FÚTBOL SALA

Alemán

- Material: Una portería de futbol sala y una pelota de fútbol o futbol sala
- Jugadores: a partir de 3
- Descripción:

Los jugadores empiezan con un total de 5 vidas. Uno de los jugadores comienza siendo el portero y si encaja un gol se le restará una vida. El gol, para que sea válido deberá de ser de volea, un jugador elevará la pelota, y sin que caiga al suelo, otro jugador deberá de chutar a portería. Si el balón entra a la portería botando o sale por encima del larguero, pondrá el balón el juego el portero (sin cambiar éste y sin restar una vida a nadie). Si el balón sale por un lateral, el ultimo jugador en tocar el balón se cambiará con el portero.

Otra manera de cambiar el portero es la siguiente: el que está de portero coge en el aire un pase para realizar una bolea y sale corriendo a golpear con el balón a los otros jugadores, si lo consigue, se pondrá de portero al que le hayan golpeado. Si el portero coge una volea, puede guardarse el lanzamiento golpeando el balón contra el larguero (y acumular todos lanzamientos que quiera) y entonces podrá ir a golpear al resto de jugadores cuando coja el balón, aunque no sea en el aire, descontando un lanzamiento de los acumulados si no hace blanco.

Si un jugador se queda sin vidas, quedará eliminado. Se seguirá este sistema de juego hasta que solo queden dos jugadores. Ambos jugadores lanzarán tantos penaltis como vidas les queden, poniéndose de portero el otro jugador vivo. El juego lo ganará quien más penaltis marque. En caso de empate se realizará muerte súbita (tirar un penalti cada uno hasta que uno marque y el otro falle). La siguiente ronda empezará colocándose de portero el jugador que haya ganado.

- Variantes: si hay muchos jugadores, a partir de 6, realizar a 3 vidas.



Rápido

- Material: Una portería de fútbol sala y una pelota de fútbol o fútbol sala
- Jugadores: a partir de 3
- Descripción:

Cada jugador comienza con 5 vidas. Un jugador empieza de portero y el resto establecen un orden de lanzamiento. Hay que lanzar con el balón en movimiento y desde fuera del área. Si hay gol, se le resta una vida al portero, se sigue poniendo y lanza el siguiente jugador. Si no hay gol, el que ha chutado tiene que ir a colocarse rápidamente en la portería y lanzar el siguiente jugador. Si el jugador que ha tirado y ha fallado toca el balón adrede para que no le llegue al lanzador antes de colocarse en la portería, se lanzará penalti. Cuando a un jugador se le acaban las vidas, estará eliminado. Se sigue la misma dinámica hasta que solo quedan dos jugadores, que entonces lanzaran tantos penaltis como vidas les queden y poniéndose de portero el otro jugador aún con vidas. Gana quien más penaltis marque. En caso de empate, se realizará muerte súbita (un lanzamiento cada jugador hasta que uno marque y otro falle)

- Variantes:
 1. Si hay muchos jugadores, a partir de 6, realizar a 3 vidas.
 2. Rápido a vaselinas: el que lanza, debe de hacerlo desde detrás de la línea del medio campo de fútbol sala, y el portero tendrá que estar colocado fuera del área y solo podrá entrar después de que el lanzador chute. Se puede jugar de dos maneras, que el portero pueda tocar con la mano la pelota dentro del área o que no pueda usar las manos.



BALONCESTO

KO

- Material: una canasta de baloncesto y dos pelotas, preferiblemente de baloncesto pero también pueden servir de otra cosa.
- Jugadores: a partir de 4.
- Descripción:

Los jugadores se colocarán en fila, el primero desde el tiro libre (si no está pintado hacer una marca) y los demás detrás. Los dos primeros jugadores tendrán una pelota cada uno. Lanza el primero y una vez ha lanzado éste puede lanzar el segundo. Si el primero marca directo, tendrá que ir a buscar el balón y pasárselo al tercero, si no, tendrá que ir a buscar el balón y tirar a canasta hasta que marque. La misma acción se repite con el segundo, pero si marca antes que el primero, éste quedará eliminado. El primer lanzamiento siempre tiene que ser desde el tiro libre, los siguientes desde donde se quiera. De los dos jugadores que están lanzando a canasta, siempre que marque el que va detrás antes, se eliminará el que va primero. Si anota antes el que va delante, tendrá que pasarle la pelota al siguiente compañero para que elimine al otro jugador. Se podría decir, que primero lanzas para eliminar al de delante y si no lo consigues, tienes que intentar marcar antes que el de va detrás para evitar ser eliminado. Cuando se elimina a un jugador, se para el juego y se reanuda igual que al principio, pero con los jugadores a los que les toque lanzar. Cuando solo queda un jugador, este será el ganador y la siguiente ronda se jugará por orden de clasificación.



21

- Material: una canasta de baloncesto y una pelota, preferiblemente de baloncesto pero también pueden servir de otra cosa.
- Jugadores: a partir de 2.
- Descripción:

Se establece un orden de lanzamiento, el cual siempre será el mismo. El primero en lanzar, lo hará desde el tiro libre. Si marca repetirá desde el tiro libre hasta que falle. Una vez falle, el siguiente jugador debe de estar atento porque lanzará desde donde coja el balón. Se repite la misma acción, si marca se repetirá desde el tiro libre y si falla, el siguiente jugador recogerá el balón y lanzara desde el punto donde coja la pelota. Si el balón traspasa la línea de fondo, las de fuera lateral o la del medio campo, el siguiente jugador podrá dar tres pasos para acercarse a la canasta desde la línea. La primera canasta que lanza un jugador vale dos puntos y si es desde detrás de la línea de triple, tres puntos. Las canastas que se marcan después de haber marcado desde el tiro libre valen un punto. Gana el primer jugador que llega a 21 puntos exactos. Si un jugador se pasa de los 21 puntos deberá de ir a realizar 31 puntos. Cuando acaba un jugador se clasifica como primero y siguen jugando el resto hasta que acaban todos. La siguiente ronda, el orden de lanzamiento será igual a la clasificación de la partida anterior.

- Varainte: Cuando lanza un jugador y falla, solo se permite un bote antes de coger el balón. Si no se coge antes del segundo bote, lanzará el siguiente jugador desde el tiro libre.



BICICLETA/PATINES/PATINETE

Carrera del lento

- Material: Bicicleta o patines
- Jugadores: a partir de 2
- Descripción:

Se establece un punto de salida y otro de llegada. A la señal todos los jugadores tienen que empezar a ir desde el punto de salida hacia el punto de llegada, en línea recta. Gana el que último que llegue. En el caso de la bicicleta, no se puede poner el pie en el suelo, en el caso de los patines, hay que realizar limones y no me puedo quedar parado en ningún momento.

Carrera a pie + patín/bicicleta

- Material: Bicicleta o patinete
- Jugadores: a partir de 2
- Descripción: Se dejan las bicicletas o patinetes en un lugar y la carrera empieza en otro. A la señal, todos los participantes tienen que correr hacia su bicicleta o patinete, cogerlo y volver corriendo al punto inicial. Gana quien primero llegue.



BADMINTON

Rueda

- Material: algo que funcione como red de bádminton, una raqueta por jugador y un volante
- Jugadores: a partir de 6
- Descripción:

La dinámica es siempre la misma. Se realiza una fila a un lado de la red y otra fila al otro lado, el primero de un lado golpea el volante por encima de la red y se va al final de su fila, golpea el del otro lado...

- Varaintes:
 1. Sin eliminados y después de golpear el volante me coloco al final de mi fila.
 2. Sin eliminados y me coloco al final de la fila del otro lado tras golpear el volante.
 3. El que falle quedará eliminado y tras golpear me coloco al final de la fila de mi lado.
 4. El que falle quedará eliminado y tras golpear me coloco al final de la fila del otro lado.
 5. Por equipos. Cada lado será un equipo. Tras golpear me coloco al final de la fila de mi lado. Quien falle quedará eliminado. Perderá el equipo en el que queden todos sus jugadores eliminados



Estrella

- Material: una raqueta por jugador y un volante
- Jugadores: a partir de 4
- Descripción:

Todos los jugadores se colocan formando un círculo menos uno, que se coloca en el centro. El volante lo tiene el del centro y se lo pasará a uno de los de fuera, el de fuera le devolverá el volante al del centro y éste se lo echará al siguiente de fuera y así sucesivamente. Este juego es cooperativo y se trata de que el volante no caiga. Ir cambiando al jugador central.

- Variantes:
 1. Con dos jugadores en el centro y dos volantes a la vez. Para esta variante se requieren al menos 6 jugadores.
 2. Tras golpear el volante desde fuera al centro, voy al centro y tras golpear el volante desde el centro a fuera, voy a fuera y me cambio con el jugador correspondiente, de manera que me voy moviendo al sitio donde lanzo el volante y el jugador del centro cambia constantemente.