
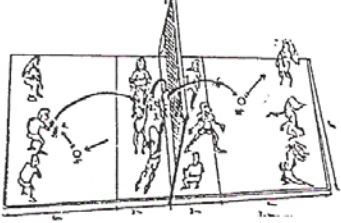




MODALIDADES	CESTOMÓVIL	MAZABOLA	ULTIMATE/VORTEBALL
TERRENO Y MATERIAL	<p>El terreno de juego está dividido en dos partes iguales con un círculo de 5 metros en cada una de ellas a 5 metros de la línea de fondo.</p>		
	<p>Se juega con una pelota de tamaño de balonmano del tipo autohinchable que no haga daño en su recepción y dos papeleras.</p>	<p>Se utiliza el campo de balonmano (40 m. X 20 m.) con su portería y el área de Fútbol- Sala u otra a tres metros de la portería. Se practica con un peculiar "stick", que es una pica de plástico con una base cilíndrica de corcho blanco, que empujando y/o golpeando una pelota pretendemos conseguir gol.</p>	<p>El terreno de juego es rectangular con dos zonas de gol marcadas en los extremos del campo. Cuando se consigue punto se cambia de campo. Se juega con un DISCO VOLADOR/VORTEX.</p>
DESARROLLO Y PRINCIPALES REGLAS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dentro del círculo se colocará un jugador con una papelera. 2. Se consigue un punto cuando se recepciona la pelota con la papelera. 3. Se comienza con un saque desde el centro del campo y después de hacer un punto. 4. No se puede correr con el balón. 5. No se puede defender a menos de un brazo al atacante. 6. No se permite quitar el balón de las manos. 7. No se permiten tres pases seguidos entre jugadores del mismo sexo. 	<p>El PORTERO: No se le permite salir del área de portería, (penalty). FALTAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando se eleva el stick por encima de la cadera por detrás o por encima del hombro por delante del cuerpo. 2. Cuando se empuja o se arroja el stick. 3. Cuando se balancea el stick vertical u horizontalmente. 4. Cuando se para la bola con el pie para perder el tiempo. 5. Realizar un pase golpeando la pelota con el pie. 6. Cuando se entra en la área de portería, falta cuando es un jugador@ atacante y penalti cuando es un defensa. 7. Todas las faltas se sacan donde se han producido, pudiendo estar los jugadores/as contrarios a tres metros como mínimo del lugar de la falta. 8. El penalty se realizará con tiro directo desde el área de portería. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se consigue un punto cuando un se recepciona el disco/vortex en la zona de gol. 2. Se comienza con un saque, hacia el otro equipo, desde la zona de gol y después de hacer un punto. Todos tienen que estar en su zona de gol hasta realizar el saque. 3. No se puede correr con el disco/vortex. 4. Si el disco/vortex cae al suelo saca el equipo contrario desde donde cayó. 5. No se puede defender a menos de un brazo al atacante. 6. No se permiten tres pases seguidos entre jugadores del mismo sexo. 7. Después del saque de falta no se puede puntuar directamente.

MODALIDADES	BOTEBOL	RONDI	COLPBOL
TERRENO Y MATERIAL		<p>Cualquier terreno de cierta amplitud es bueno para este juego. Se traza un recorrido con cinco bases y una base para que el equipo que recepciona la pelota.</p>	<p>Terreno de juego: pista polideportiva de 20mx40m. con porterías de 2 metros de alto y 3 metros de ancho.</p>
DESARROLLO Y PRINCIPALES REGLAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El saque lo realiza el zaguero derecho con cualquier parte del cuerpo, pudiéndose acercar hasta la línea de ataque. 2. Es obligatorio dejar que de un bote el balón cuando pasa la red y luego jugarla. 3. Se puede golpear con cualquier parte del cuerpo. 4. Se tienen que dar tres toques antes de pasar el balón al campo contrario, puede botar o no entre los mismos. 5. No puede haber tres toques seguidos entre jugadores del mismo sexo. 6. Se consigue punto cada vez que el balón da más de un bote en campo contrario. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se establece un turno de bateo entre los equipos. 2. Uno de los equipos se dispone a batear y otro se distribuye para recoger. 3. Los jugadores que batean (lo hacen a ser posible con el pie) intentando mandar la pelota lo más lejos posible para que les de tiempo a avanzar el mayor número de bases. 4. El equipo que recoge trata de hacerlo sin que toque el suelo, en cuyo caso se cambian las funciones, de lo contrario se la pasan lo más rápido posible al "pitcher" (el último pase con el pie), que dice BASE y coloca la pelota en el lugar señalado. 5. No puede haber dos jugadores en la misma base, si ocurre se elimina el último que ha llegado. 6. Se consiguen 3 puntos si se pasa por todas las bases en un turno de bateo, y 1 punto cuando se hace por etapas 	<p>El Colpbol es un deporte colectivo de invasión disputado por dos equipos mixtos formados por 7 jugadores. La Habilidad básica del Colpbol es el golpeo. Es la base del juego. La pelota solo se puede jugar a base de golpes con las manos, brazos o parte superior del cuerpo. Además (regla fundamental del juego) nunca, ningún jugador puede golpear la pelota dos veces consecutivas (dobles).</p> <p>Prohibido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer doble toque. • Toque intencionado con las piernas o pies. • Golpear el balón con el puño cerrado. • Retener, agarrar o lanzar el balón con una o ambas manos. • Empujar o coger al contrario. • No respetar las distancias en los saques. <p>► Todas estas infracciones se resuelven con falta: Todas las faltas se ejecutan con un saque efectuado por el equipo que la ha recibido desde la línea de banda, del lugar más próximo donde se ha producido la infracción.</p> <p>► Ningún jugador puede golpear la pelota con el pie, excepto, exclusivamente, el portero, dentro su área de meta (definida reglamentariamente como área de 9 metros) y solo en situación defensiva. (cuando la balón viene impulsado en última instancia por un jugador contrario.)</p>

MODALIDADES	MILBOTES	DEWEKE	FUTBOL-FLAG
<p>TERRENO Y MATERIAL</p>	<p>Juegan 2 equipos enfrentados por una red o por una línea (según las posibilidades).</p> <p>Es conveniente jugar en un espacio delimitado por vallas o rejas, para que no se escape la pelota (pista polideportiva con vallas, pista de tenis,...).</p>	<p>Procedencia: Bostwana. Espacio de juego: Exterior y libre de obstáculos. Se trazan en el suelo dos líneas separadas una determinada distancia.</p> <p>Materiales: Una pelota, un balde y varias latas. Jugadores: Tres.</p>	<p>Pista polideportiva de 40 m x 20 m. Las líneas laterales son fuera y las de fondo son las líneas de marca de cada equipo.</p> <p>Material: una pelota ovalada y un juego de flag para cada equipo.</p>
<p>DESARROLLO Y PRINCIPALES REGLAS</p> 	<p>Cada equipo puede golpear la pelota o pelotas (se pueden ir añadiendo y así aumentar el grado de dificultad) las veces que quieran antes de pasarla al otro campo. Las únicas condiciones son:</p> <p>Que la pelota no deje de botar. Si empieza a rodar, el equipo contrario se anotará un punto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que un mismo jugador no toque dos veces seguidas la pelota. 2. Que el jugador sólo golpee la pelota (no se puede coger). 3. Que sólo se golpee con la parte del cuerpo que se haya establecido (manos, pies, todo el cuerpo ...) <p>Cada vez que se incumpla alguna de estas normas el otro quipo ganará el punto.</p>	<p>Dos jugadores se sitúan enfrentados. Cada uno de ellos se sitúa detrás de una de las líneas trazadas en el suelo. Uno de estos jugadores tiene una pelota.</p> <p>Entre ambas líneas se colocan el balde y las latas dispersas por el suelo. También se coloca el tercer jugador.</p> <p>El objetivo de este jugador es lograr introducir todas las latas en el balde sin que le golpee la pelota que lanzan los otros dos compañeros de juego. Además, tiene el problema de que sólo puede tocar las latas con los pies. Si lo consigue, el juego vuelve a comenzar sin que haya cambio de roles.</p> <p>Si, por el contrario, le golpea la pelota antes de que haya conseguido introducir todas las latas en el balde, intercambia su puesto con el jugador que la lanzó y el juego se reinicia.</p>	<p>El objetivo de cada equipo es conseguir marcar tras la línea del equipo contrario. Se inicia el juego colocando cada equipo tras su línea de fondo y lanzando el balón al centro. El jugador que tiene el balón puede correr con él, lo puede pasar con la mano o con el pie y este pase puede ser hacia delante o hacia detrás. Solo se puede parar al jugador que tiene el balón arrancándole unos de los flag. Si se arranca un flag a un jugador cuando ya no tiene el balón, el juego continúa y se le retorna el flag.</p> <p>Cuando un equipo marca regresa a su campo y, desde detrás de la línea de fondo, golpeará con el pie el balón hacia el otro campo, donde el equipo contrario estará también detrás de la línea de fondo.</p> <p>Cuando un jugador del equipo que recibe, toca la pelota, el equipo que ha marcado puede salir de la línea de fondo e iniciar la defensa.</p>

<i>MODALIDADES</i>	BALOMNANO ADAPTADO	VOLEY DOS
<p style="text-align: center;">TERRENO Y MATERIAL</p>	<p>Espacio de juego: cualquiera que no tenga una superficie abrasiva con dos porterías.</p>	<p>Campo de voley playa</p>
	<p>Materiales: Una pelota.</p>	<p>Balón de voley playa</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO Y PRINCIPALES REGLAS</p> 	<p>Dos equipos de 6 a 8 jugadores. Cada uno de los jugadores estará sentado en el suelo. El objetivo de cada equipo será marcar gol en la portería contraria. El jugador que tiene el balón no podrá desplazarse con él (sólo podrá pasar o tirar a portería). Los alumnos, que no tienen el balón, pueden desplazarse por todo el campo, arrastrándose.</p> <p>Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se tiene que defender a un brazo de distancia. - Si el balón cae al suelo, pasará al equipo contrario. 	<p>Las características de este deporte son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se puede golpear el móvil. - En la recepción del móvil, este debe cogerse. - El jugador que tiene el móvil no puede desplazarse. - El jugador que tiene el móvil puede realizar un pase. - El terreno de juego comprende tanto la parte de limitada del campo como la que está fuera de los límites. - Para pasar el móvil al otro campo, este debe pasar por encima de la red, cuerda o cualquier otro elemento que divida la cancha del juego. - Se consigue puntuar cuando: <ul style="list-style-type: none"> • El móvil que pasa al campo contrario toca el suelo dentro de lo límites de la cancha. • Se provoca el error del equipo contrario y no pueden devolver el móvil. • El contrario lanza el móvil fuera de los límites del campo de juego. <p>En función de la progresión seguida por los alumnos/as, pueden sufrir más o menos modificaciones, dotando al juego de una variedad de estímulos perceptivos, mayor o menor en función de las necesidades de aprendizaje.</p>