

OLIMPIADAS ESCOLARES ARROYOMOLINOS 2018

Periodo: del 8 al 15 de junio de 2018

En la última reunión mantenida entre la Concejalía de Deportes y los diferentes centros educativos de Arroyomolinos, se modificaron varios puntos.

En el presente documento se describen los colegios que acudirán cada día y los deportes a realizar durante los mismos.

Los cursos de alumnos que acudirán por día serán los siguientes:

- **Día 8 de junio** (viernes), vendrán los alumnos de **4º de Primaria**.

Colegios que asistirán dicho día según última reunión: CEIP Las Castañeras, CEIP Francisco de Orellana, CEIP Legazpi, Colegio Arenales, Colegio Pasteur, Colegio el Torreón y Colegio Sol y Nieve.

- **Día 11 de junio** (lunes), vendrán los alumnos de **3º de Primaria**.

Colegios que asistirán dicho día según última reunión: CEIP Las Castañeras, CEIP Francisco de Orellana, CEIP Legazpi, Colegio Arenales, Colegio Pasteur, Colegio el Torreón y Colegio Sol y Nieve.

- **Día 12 de junio** (martes), vendrán los alumnos de **6º de Primaria**.

Colegios que asistirán dicho día según última reunión: CEIP Francisco de Orellana, Colegio Arenales, Colegio Pasteur, Colegio el Torreón y Colegio Sol y Nieve.

- **Día 13 de junio** (miércoles), vendrán los alumnos de **1º de Primaria**.

Colegios que asistirán dicho día según última reunión: CEIP Las Castañeras, CEIP Francisco de Orellana, CEIP Legazpi, Colegio Arenales, Colegio Pasteur, Colegio el Torreón y Colegio Sol y Nieve.

- **Día 14 de junio** (jueves), vendrán los alumnos de **2º de Primaria**.

Colegios que asistirán dicho día según última reunión: CEIP Las Castañeras, CEIP Francisco de Orellana, CEIP Legazpi, Colegio Arenales, Colegio Pasteur, Colegio el Torreón y Colegio sol y nieve.

- **Día 15 de junio** (viernes), vendrán los alumnos de **5º de Primaria**.

Colegios que asistirán dicho día según última reunión: CEIP Las Castañeras, CEIP Francisco de Orellana, CEIP Legazpi, Colegio Arenales, Colegio Pasteur, Colegio el Torreón y Colegio Sol y Nieve. 2

NORMATIVA DE LOS DIFERENTES DEPORTES DE LAS OLIMPIADAS ESCOLARES EN ARROYOMOLINOS 2018

ULTIMATE

Se juega entre dos equipos de 10 jugadores cada uno. El equipo en posesión del disco es el atacante y tiene como objetivo avanzar, mediante sucesivos pases del disco entre sus jugadores, hasta anotar un tanto al equipo contrario. Se marca un tanto cuando un jugador del equipo atacante recibe, dentro de la zona de gol del otro equipo, un pase de un compañero. El objetivo del equipo defensor es interceptar un pase del otro equipo y convertirse en equipo atacante.

Cada 15 minutos se rotará para jugar contra otros equipos.

- Se juega con RINGO o frisbee (3º y 4º de primaria ringo y con frisbee 5º y 6º de primaria).
- En caso de que el Ringo se caiga al suelo, pasa al equipo que corto el pase.
- No se puede quitar de las manos y hay que dejar unos 2 metros de distancia al jugador que tenga el RINGO.
- NO SE CAMBIA DE CAMPO CUANDO SE PUNTUA

BALÓN PRISIONERO

Los jugadores deben golpear a un jugador rival con el balón, manejando el balón únicamente con las manos y/o las muñecas, nunca con los pies, rodillas, ni ninguna otra parte que no sean ni las manos ni las muñecas, pues supone una falta de expulsión del juego. Si un jugador es golpeado con el balón sin que éste antes realice ningún bote en el suelo, es eliminado, y se sitúa en la zona de cementerio, que se designa para que en ella se coloquen los jugadores eliminados (sólo fondos del campo de juego). Se le suele llamar "zona de la muerte" o "cementerio".

Si antes de ser golpeado por el balón, el jugador consigue atraparlo, se eliminará al jugador al que cojan el balón al aire.

Cuando un equipo se quede sin jugadores, debido a que todos han sido eliminados, y, por tanto, se encuentran en la "zona de la muerte" o "cementerio", termina el partido, resultando ganador el equipo que aún mantiene jugadores en el campo.

La persona que coge vida deberá salvar a quien más tiempo lleve en el cementerio.

Los partidos serán de 10 vs 10.

En caso de mucha diferencia de número de alumnos, se mezclan.

Cada 15 minutos se rotará para jugar contra otros equipos.

JAULA

Juego muy parecido al balón prisionero. El campo de juego es un cuadrado en el que 4 jugadores se ponen por fuera y los demás jugadores dentro del cuadrado. Se trata de dar con la pelota las personas del perímetro del cuadrado a los que están dentro. 3

Si te golpean con el balón pasas al perímetro del cuadrado para intentar dar a los compañeros.

No hay vida.

El balón te podrá golpear tanto si va rodando como si va por el suelo, en caso de que toque a vario en el mismo lanzamiento, todos los tocados quedaran eliminados.

PARACAIDAS Y JUEGOS ALTERNATIVOS

Los monitores de cada grupo que estén realizando esta actividad tendrán preparadas diferentes dinámicas para hacer con los alumnos.

Cada 15 minutos cambiara de actividad dentro de su espacio

- Paracaídas (15 minutos)

- Caza del zorro (15 minutos): coger la cinta de detrás de cada niño. **Solo se puede quitar de una en una la cola del zorro** o Salto de longitud: los alumnos saltarán en los dos fosos de saltos que hay en la pista de atletismo.

o Triple salto de longitud.

o Salto de altura

o Carreras de 50 metros lisos

o Carrera de vallas

o Lanzamiento de peso

ATLETISMO

El grupo de alumnos se dividirá en tres grupos diferentes. Cada uno de ellos empezará en una disciplina diferente y cada 15 minutos rotarán de disciplina.

Esta actividad deportiva tiene diferentes disciplinas:

FUTBEISBOL

Se enfrentan dos equipos, cada equipo compuesto por 10 componentes. Un equipo es el atacante (equipo de batea) y el otro equipo es defensor.

El objetivo del juego es realizar un mayor número de carreras que el otro equipo.

Los bateadores tienen tres oportunidades para batear la bola. Un intento fallido se considerará strike. La tercera oportunidad fallida, el bateador es ELIMINADO.

Los bateadores utilizaran el pie golpear la pelota.

Si la pelota se coge al vuelo, se elimina sólo al bateador. Se cambiarán los roles cuando el equipo que batea tiene tres eliminados.

No vale cortar base.

5 bases de juego.

Con 3 vueltas se puede salvar algún eliminado.

Como máximo el equipo que batea estará 7' seguidos bateando.

Cada 15 minutos se rotará para jugar con otros equipos.

La pelota se lanza rodando.