

1. Cazadores de Pañuelos (Calentamiento Dinámico)

- **Descripción:** Cada alumno se coloca un peto o pañuelo colgando del lateral del pantalón. El objetivo es conseguir el mayor número de pañuelos de los compañeros sin que te quiten el tuyo.
- **Valor pedagógico:** Trabaja la agilidad, los cambios de dirección y la visión periférica en un entorno de alta motivación.

2. El Puente Humano (Juego Cooperativo)

- **Descripción:** El grupo debe cruzar de un lado a otro del gimnasio sin tocar el suelo. Para ello, disponen de un número limitado de aros o colchonetas pequeñas que deben ir moviendo en equipo para crear un "camino" seguro. Si alguien toca el suelo, todo el grupo vuelve a empezar.
- **Valor pedagógico:** Fomenta la comunicación asertiva, el liderazgo compartido y la resolución de problemas en equipo.

3. Balón Torre Adaptado (Iniciación Deportiva)

- **Descripción:** Juego de invasión donde un alumno de cada equipo se sitúa sobre un banco sueco (la "torre") en la zona de marca rival. El equipo debe progresar mediante pases (sin poder correr con el balón en las manos) hasta que el jugador de la torre reciba el balón limpiamente.
- **Valor pedagógico:** Ideal para trabajar el desmarque, la ocupación de espacios libres y la precisión en el pase sin la presión del contacto físico.

4. Ultimate Frisbee "Spirit" (Juego Táctico)

- **Descripción:** Juego de no contacto en el que se anota al recibir el disco volador dentro de la zona de marca contraria. No se puede caminar con el disco en la mano y, si este toca el suelo, la posesión cambia automáticamente.
- **Valor pedagógico:** Es el juego por excelencia para trabajar la autogestión y el juego limpio, ya que no existe la figura del árbitro y son los propios alumnos quienes resuelven las faltas.