

A animación deportiva é fundamental porque temos que ter en conta que sempre vai haber movemento de corpo. Entón, ser capaces de explicar un xogo, correr, divertirse e cambiando o aspecto competitivo, estamos moi \*acostumbrados sempre a relacionar deporte e competición e aquí é todo o contrario, aquí o interesante é moverse, correr, tocarse, abrazarse e que non haxa sempre competición.

Para quecer o que fixemos foi un xogo de pilla pilla, o típico xogo que xogabamos no colexio, polis e cacos, un \*espacio, media pista de baloncesto, e xogamos ao pilla pilla habitual. Entón empezamos con variantes tipo a xente que escapa ten que levantar os brazos para facilitar que a persoa que colle sexa un pouco máis doado. Outra variante é poñer as mans atrás, sen tocar as costas; outra variante é ir abrazado... Entón, deste xeito conseguimos que todo o mundo se consiga meter no xogo.

Pilla estrela, no cal pillamos da man e é unha estrela de mar, co cal vamos collidas por parellas de dous en dous, o compañeiro por encima, \*nos \*convertimos en tres e cando pillamos outra persoa xa somos catro.

Pilla stop: entre dúas persoas teñen que ser capaces de pillar o resto. As persoas \*se poden parar dicindo stop e poden salvarse se unha compañeira pasa entre as súas pernas.

A parte principal da sesión de animación deportiva facémola xogando ao brilé e xogando frisbee. No caso do brilé, o brilé é un xogo no que hai dous equipos, entón o que facemos é... o obxectivo é brilar a todo un equipo. Eu son xogador do equipo A, tiro a un compañeiro do equipo B, se lle dá e bota no chan queda brilado. Que fai se queda brilada? Pasa ao cemiterio. Entón, nese caso, o meu equipo pode ser brilado tanto pola parte do cemiterio, como pola parte principal.

No segundo brilé, que é un brilé con dous balóns, o que buscamos é precisamente que se acabe o xogo canto antes. Entón, cada vez que brilo a persoa móvese, pero \*es que hai outro balón en xogo. Entón é a \*misma norma que "brilo, bota no chan, cambio de campo", pero con dous balóns.

O seguinte xogo da parte principal... aproveitámolo e xogámolo cun disco, vale? Este disco é de goma, entón podemos dobrar, podemos darlle a alguén... que non vai haber ningún tipo de lesión, nada. E o primeiro que facemos é simplemente probar, non?, a técnica. A técnica é importante que deixemos estendido o brazo, é un xogo de \*boneca. Entón, para que vaia recto, que ten que ir recto, teríamos que facer este xesto; e sempre xogando flexionados e cunha perna adiantada. Colocamos filas na liña do fondo e teñen que conseguir mandala ao medio campo. Se conseguen metela entre a liña branca de baloncesto e a liña verde, puntuamos con dez puntos; se conseguimos metela entre a liña branca de baloncesto, serían 25; e \*si o frisbee \*consigue quedar na liña verde, de inicio de campo de fútbol sala, serían 50. Entón a idea é que proben a forza que teñen á hora de tirar.

Logo xogamos a un xogo no que dividimos en tres equipos (ecoloxistas, cazadores e coellos) e a idea é que os coellos teñen que escapar dos cazadores, que terían que darlle co frisbee. Os ecoloxistas son as persoas que van cubrindo e defendendo os coellos. Entón é moi dinámico porque hai tres equipos e teñen que estarse movendo e escapando precisamente do frisbee. E finalmente están xogando ao disco fuxitivo. Dous equipos e ten unha dinámica similar ao que é o balonmán. Entón pasamos o disco, cada vez que teño o disco non me podo mover, pero o obxectivo é pasar e marcar un gol.