



C/ Hoyo Higuero, 3  
29003 MALAGA  
Teléfono 952 04 26 23  
Fax 952 04 26 71  
Móvil 670891056  
fdapa@fdapamalaga.org

FEDERACION DEMOCRATICA DE A. P. A.  
POR LA ENSEÑANZA PÚBLICA  
DE LA PROVINCIA DE MÁLAGA

## JORNADA DEPORTIVA FDAPA MALAGA

### TROFEO PILAR TRIGUERO

#### CURSO 2013/2014

**Nuevamente, se organiza la Jornada Deportiva como en los anteriores cursos, este año tendremos nueva forma de la jornada y como en la anterior, se podrán inscribir centros de educación primaria de Málaga capital y de la provincia.**

**La modalidad de esta jornada será de Ginkana deportiva con varias pruebas de destreza y deportivas que esperamos sean del agrado de todos y que sobre todo, nuestros hijos disfruten como en anteriores ediciones.**

**La fecha de inscripción será desde la publicación de la convocatoria hasta el viernes 16 de Mayo de 2014.**

**La fecha de la jornada y el lugar donde se celebrara se comunicara con tiempo suficiente, para que puedan programar su asistencia a la misma. Como en jornadas anteriores cada participante se llevará distintos recuerdos por su participación.**

**Las distintas puntuaciones que vayan logrando los participantes se irán sumando a su A.M.P.A. y la suma de estas dirá que A.M.P.A, es la ganadora de la jornada.**

**Cada centro podrá inscribir a 1 grupo de 10 alumn@s por ciclo, con un máximo de 20 alumn@s por A.M.P.A. que serán los siguientes:**

**ciclo 1º alumn@s de 1º-2º-3º de primaria,**

**ciclo 2º alumn@s de 4º-5º-6º de primaria.**

**Se podrá participar en distintas pruebas siempre que no coincidan en tiempo de ejecución.**

**Como en jornadas anteriores las decisiones de los jueces serán inapelables, la falta de deportividad y de respeto hacia los**

competidores y asistentes será castigada con pérdida de puntos o descalificación, dependiendo de su gravedad, así a los asistentes se les pide la mayor colaboración posible, como el respeto a todos los participantes y asistentes.

Las inscripciones se harán llegar dentro de plazo a la secretaria de FDAPA, indicando el nombre de A.M.P.A., del CEIP, y de los alumn@s que participan, más el de la ó las personas responsables de los participantes.

## **MODALIDADES DE COMPETICIÓN**

**Carrera de Sacos:** En medio campo de juego, competirán en tandas de 2 jugador@s por equipo y por separado, con 5 equipos máximo por tanda.

**Puntuación:** De 10 a 1, según clasificación.

**Velocidad de reacción:** En medio campo de juego, jugarán 2 niñ@s por equipo y tanda, con 5 equipos máximo por tanda.

**Realización de la prueba:** Los participantes sentados de espaldas a la meta, se girarán y correrán hacia la meta al toque del silbato.

**Puntuación:** De 10 a 1, según clasificación.

**Tiro de cuerda:** Participarán 5 jugadores por equipo y tanda.

**Realización de la prueba:** Al toque del alto, ambos equipos comenzarán a tirar de la cuerda con el objetivo de llevar la marca central de la cuerda al otro lado de la marca del suelo. **(Serán descalificados de esta prueba, los equipos que suelten la cuerda antes de dar por finalizada la prueba)**

**Puntuación:** 10 puntos al ganador y 5 puntos al perdedor.

**Lleva el huevo:** Se realizará por equipos completos:

**Realización de la prueba:** Colocado el equipo en fila india con una



FEDERACION DEMOCRATICA DE A. P. A.  
POR LA ENSEÑANZA PÚBLICA  
DE LA PROVINCIA DE MÁLAGA

separación de entre 3 y 5 metros por cada miembro, se pasaran mediante una cuchara sujeta con la **boca** un objeto (huevo, pelota, etc.) el cual si se cae mientras se pasa , se penalizará al que recibe con 3 segundos de parada.

El primer equipo que llegue a la meta gana.

**Puntuación:** De 10 a 1, según la clasificación.

**Canguro:** Transportar una pelota entre las piernas saltando como los canguros sin que se caiga, una distancia de 20 m. Se realizará en 3 equipos de 2 jugadores en cada tanda.

**Puntuación:** 10 al equipo que acabe primero, 5 al segundo y 3 al tercero.

**Alemana:** Se realizará por tandas de 5 equipos con 1 representante de cada equipo. Por sorteo, se elige al primer portero, el resto de jugadores esperarán junto a la portería hasta que se les de la señal de poder ir a por el balón que estará situado en el centro del campo. El juego consistirá en marcar goles, cada vez que un jugador marque, se parará el juego y se cambiará por el portero, y recibirá la puntuación correspondiente. Si el portero realiza una parada, se detendrá el juego y se anotará la puntuación.

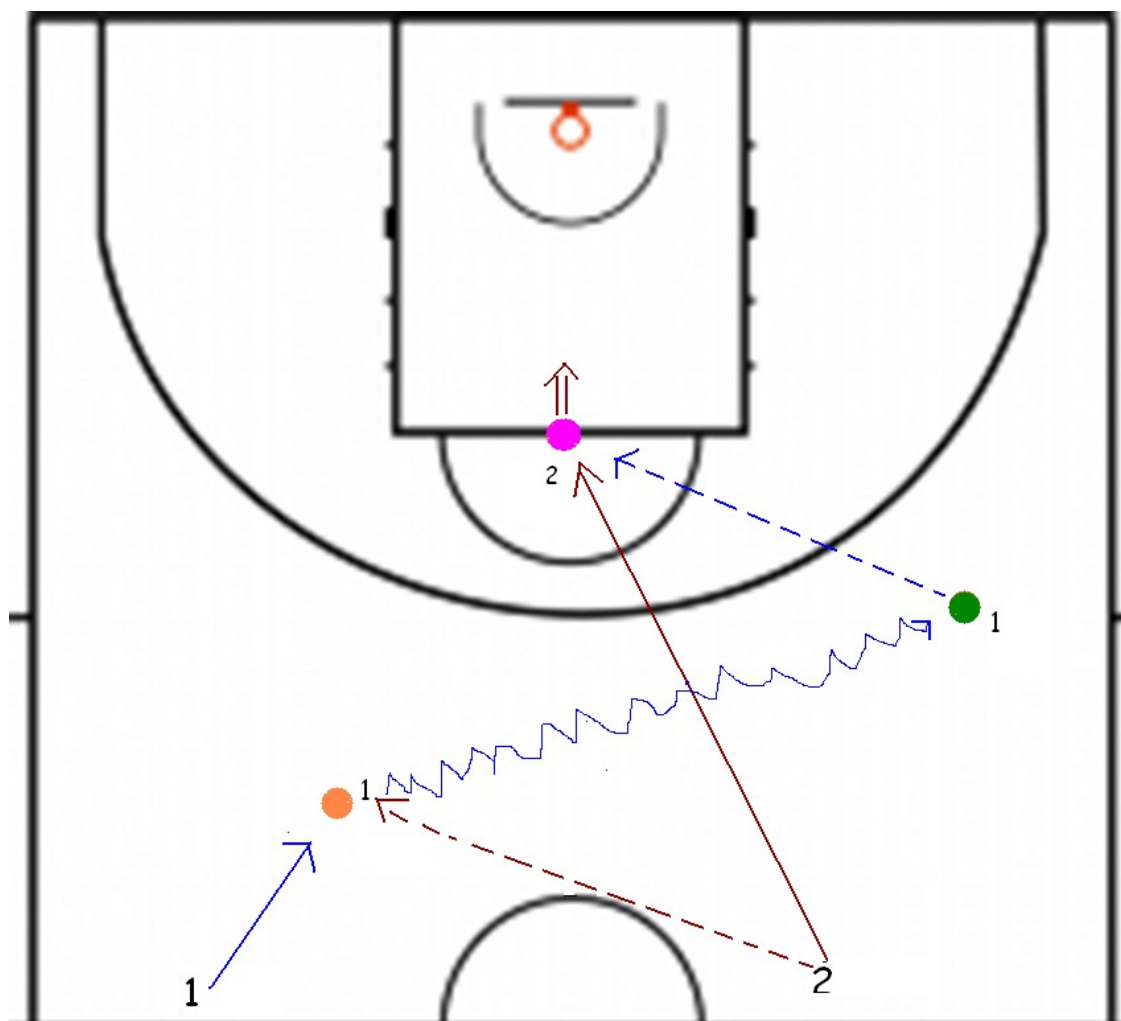
**Puntuación:** El primer portero, recibe 1 punto extra, cada gol se puntuará con 1, si es con el pie y 2 si se marca de cabeza. Cuando el portero realice una parada, se le puntuará con 1, si es una parada extraordinaria, se le darán 2 puntos.

**Tiempo:** Cada ronda durará 7 minutos.

**Baloncesto: Habilidad:** Se realizarán tandas de 2 jugadores por equipo. La prueba consiste en que los 2 jugadores de cada equipo, realizarán 1 ejercicio de habilidad con el balón que consiste en que los 2 jugadores se colocarán en el centro del campo, el jugador 1

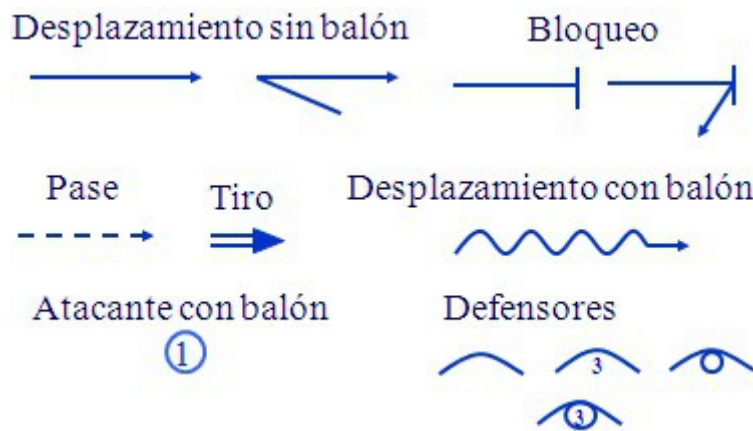
correrá hasta el cono1, el jugador 2, realizará un pase al jugador 1 y este saldrá botando hacia el cono2, al mismo tiempo el jugador 2 correrá hasta el cono3, donde recibirá el balón en un pase de su compañero y tendrá que encestar. El equipo que enceste primero, ganará la ronda.

**Puntuación:** El equipo que consiga encestar en menos tiempo recibirá 10 puntos, el otro equipo recibirá 6. Por habilidad en la realización de la prueba, el jurado otorgará 2 puntos extra al mejor equipo. **SE ADJUNTA DIBUJO EXPLICATIVO**





FEDERACION DEMOCRATICA DE A. P. A.  
POR LA ENSEÑANZA PÚBLICA  
DE LA PROVINCIA DE MÁLAGA



**CONO 1 CONO 2 CONO 3**

**Puntería ciega:** Cada equipo elige a un representante, el cual con los ojos tapados deberá con las indicaciones de sus compañeros anotar un gol.

**Realización de la prueba:** El elegido partirá del medio campo con los ojos vendados y desorientado, los demás deberán guiarle hasta el balón y para que consiga anotar. Si el gol se anota desde medio campo será máxima puntuación y descenderá cuanto más cerca de la portería se anote el gol.

**Puntuación:** 5 puntos si se anota desde medio campo, habrá 4 marcas a partir de ahí, las cuales cuanto más cercanas a la portería menos puntos dará y la relación es 4, 3, 2 y 1 por participar aunque no se anote.