

## **CONTENIDO:**

### **41. El juego de invasión.**

## **OBJETIVOS:**

- Familiarizarse con las situaciones organizativas propias de los juegos de invasión.
- Desmarcarse con y sin el móvil.
- Buscar espacios libres y en profundidad.
- Apoyar al compañero.
- Abrir el juego.
- Utilizar distintos tipos de defensas.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

## **OBSERVACIONES:**

- La realización de estos juegos debe realizarse siguiendo la didáctica de los juegos modificados (DEVÍS DEVÍS, J. y PEIRO VELERT, C. (1992): **Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados**". Ed. Inde. Barcelona ).

- En estos juegos deben primar los aspectos tácticos sobre los técnicos . Esto hará que el juego sea accesible a toda la clase y no solo a los que poseen unas buenas destrezas y habilidades motoras.

- Los juegos están abiertos a cualquier modificación táctica y técnica que los alumnos/as quieran hacer previa discusión y acuerdo entre los participantes. Tendremos que tener cuidado de que las acciones técnicas no entorpezcan la parte táctica del juego. (lanzamientos y recepciones con las manos, con los pies, recepcionar de una forma y lanzar de otra, jugar con sticks, con discos voladores, con la pelota a ras de suelo siendo coducida con la mano). Por ello casi todos los juegos del segundo ciclo se podrían reutilizar en el tercer ciclo y viceversa, adaptando la dificultad técnica.

- Las sesiones a utilizar para cada juego estará en función de la aceptación y evolución del propio juego por parte de los alumnos/as.

- Los juegos de invasión normalmente se deben realizar con equipos de 6-7 jugadores para evitar la pasividad de algunos niños/as en el juego. Si esto no fuera posible por cuestión de ratio, espacio, material..... deberíamos idear algún cambio organizativo como:

\* Formar tres equipos y siempre hay uno que descansa realizando una actividad alternativa.

\* Jugar dos, tres,..... partidos al mismo tiempo. Esto requiere tener grupos autónomos que sepan jugar sin la presencia del maestro. Esta sería la situación ideal y en la cual se cumple mejor el principio de actividad.

- En función de los objetivos que queramos conseguir podemos realizar variaciones en los aspectos tácticos del juego. Por lo tanto los juegos que presentamos en esta batería están abiertos a las necesidades de cada maestro . Estas son algunas de las variaciones tácticas que se pueden utilizar:

- \* Utilizar balones de diferentes tamaños y velocidad
- \* Pitar pasos. Variar el número de pasos permitidos.
- \* Pitar retención a los 4,5,6...seg. sin pasar el balón.
- \* El que tiene el balón **no/si** puede desplazarse con el.
- \* Utilizar varias porterías.
- \* Utilizar porterías móviles.
- \* Pases en todas direcciones. Sólo hacia adelante. Sólo hacia atrás.

- Las **reglas** son las normas del juego que todos deben respetar. Cuantas menos hayan mejor. Lo ideal es que las descubran ellos en función de los problemas que vayan surgiendo en el juego. Por ello, si el maestro lo cree conveniente, es interesante no usar desde el principio todas las reglas que describimos en los juegos

**TIPO DE JUEGO:** INVASIÓN

**CICLO:** TERCERO

**Juego nº:** 1

**NOMBRE DEL JUEGO:** AROS MÓVILES

**OBJETIVOS:**

- Familiarizarse con las situaciones organizativas propias de los juegos de invasión.
- Desmarcarse con y sin el móvil.
- Buscar espacios libres y en profundidad.
- Apoyar al compañero.
- Abrir el juego.
- Utilizar distintos tipos de defensas.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

1 balón  
Petos  
4 aros  
Tiza.

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** equipos de 8; 6 de campo y 2 con aros

**Espacio:** Cualquier pista rectangular

**Realización:**

Hay que conseguir meter el balón en los aros sujetados por jugadores del propio equipo, siendo éstos, móviles a lo largo de la raya de fondo y estando situados detrás del campo contrario.

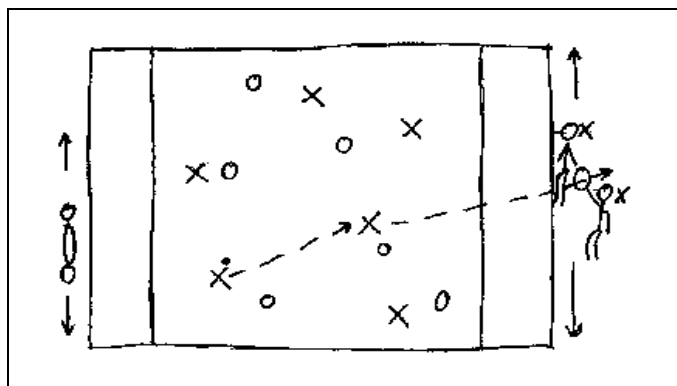
**Reglas:**

- Los lanzamientos a aro se harán sin pasar una línea marcada a 4 metros de la línea de fondo.
- Nadie puede traspasar ni pisar la línea de 4 metros.
- No será válida la canasta en la que el niño con el aro no esté pisando la línea de fondo.

**Puntuación:**

Cada canasta un punto. Gana el primero que consigue 10 puntos.

**ESQUEMA GRÁFICO**



**TIPO DE JUEGO:** INVASIÓN

**CICLO:** TERCERO

**Juego nº:** 2

**NOMBRE DEL JUEGO:** BALÓN ATRÁS

**OBJETIVOS:**

- Iniciación al pase hacia atrás. Aproximación al rugby.
- Desmarcarse con y sin el móvil.
- Buscar espacios libres
- Apoyar al compañero.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

1 balón de rugby, 2 picas, petos y ,en su caso, tiza para marcar el campo.

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** equipos de 8, 6 libres y 2 sujetando una pica de sus extremos a modo de portería móvil. Son porteros colaboradores.

**Espacio:** Campo de balonmano o similar. El área de defensa será la zona de tanteo.

**Realización:**

Mediante pases a jugadores más atrasados, conseguir introducirse con el balón controlado en la zona de tanteo. Los pases siempre deben ser hacia atrás. De lo contrario se pierde la posesión del balón.

Sólo se puede pasar hacia adelante a través de un chute con el pie.

**Reglas:**

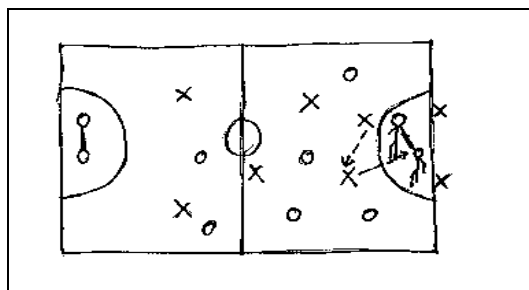
- En la zona de tanteo sólo pueden estar los jugadores que hacen de portería móvil, sin poder salir en ningún caso de ella.
- Si el atacante que lleva el balón es tocado en movimiento con la mano por un defensor perderá la posesión del balón. Si está parado nadie podrá tocarlo y el contrario no podrá estar a menos de 1 metro de él.
- Si el balón sale fuera del terreno de juego, recupera y saca el equipo contrario desde donde ha salido
- Después de un tanto el juego se reanuda desde el centro del campo por el equipo al que se le ha marcado en contra.
- Pitar retención a los 3, 4, 5,6 ...segundos.

**Puntuación:**

Tres puntos por cada jugador con posesión de balón que entre en la zona de tanteo.

Un punto por cada balón chutado que pase por debajo de la meta.

**ESQUEMA GRÁFICO**



**TIPO DE JUEGO:** INVASIÓN

**CICLO:** TERCERO

**Juego nº:** 3

**NOMBRE DEL JUEGO:** FUTBOLÍN

**OBJETIVOS:**

- Ocupación del espacio en desplazamientos laterales.
- Marcaje en zona.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

1 balón  
Petos  
Conos  
Tiza

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** 2-3 jugadores por banda situados de forma alternada (ver gráfico) y dos jugadores que hacen de porteros colaboradores. En total 8 jugadores por equipo.

**Espacio:** Una pista rectangular dividida en 6 bandas y 2 zonas de tanteo. Estas divisiones se realizan con tiza y están marcadas en sus extremos por conos para una mejor estructuración espacial del campo por parte de los jugadores.

**Realización:**

Hay que pasársela pelota hasta que llegue a nuestros porteros. Los pases tienen que ser siempre en picado ( como mínimo un bote antes de que la coja un jugador/a) si no, se pierde la posesión del balón. El jugador/a podrá pasar a su compañero de banda o a algunos de los compañeros de banda, anterior o posterior , más cercana a el.

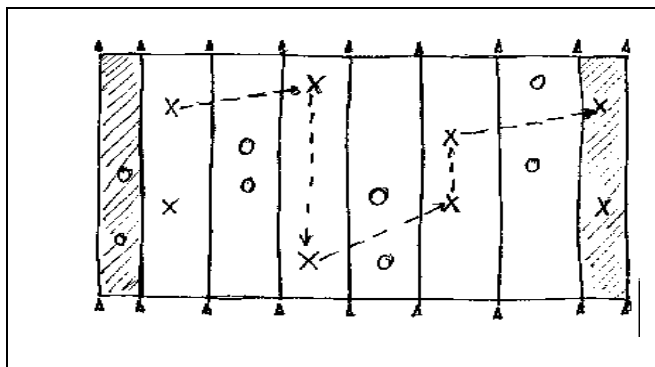
**Reglas:**

- Si algún jugador/a se sale de su banda, pierde la posesión del balón.
- Se pitará retención de balón a los 3,4,5 seg....

**Puntuación:**

- Un tanto cada vez que uno de tus porteros, a pase de un compañero, controla y bloquea el balón sin salirse de su zona.

**ESQUEMA GRÁFICO**



**TIPO DE JUEGO:** INVASIÓN

**CICLO:** TERCERO

**Juego nº:** 4

**NOMBRE DEL JUEGO:** PORTERÍAS DIAGONALES

**OBJETIVOS:**

- Reconsideración y adaptaciones tácticas del juego con cuatro porterías.
- Desmarcarse con y sin el móvil.
- Buscar espacios libres y en profundidad.
- Apoyar al compañero.
- Abrir el juego.
- Utilizar distintos tipos de defensas.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

Un balón de fútbol , petos y 8 conos.

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** equipos de 8

**Espacio:** Campo rectangular con cuatro porterías, una en cada esquina. Sin portero.

**Realización:**

Cada equipo puede conseguir un tanto en la portería de la esquina superior y en la de la esquina inferior que le corresponda.

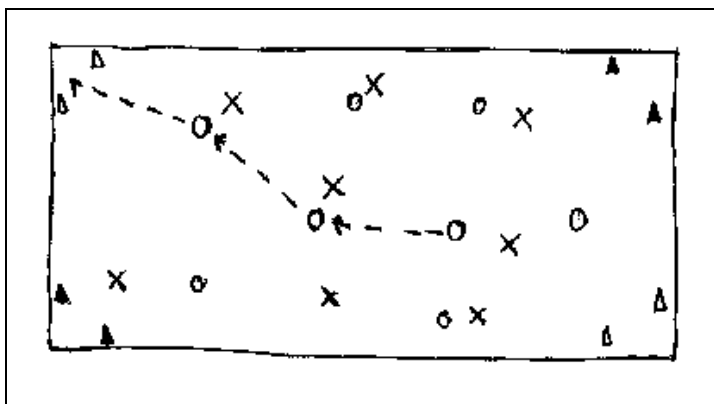
**Reglas:**

.- Básicamente se aplicará el reglamento del fútbol.

**Puntuación:**

Gana el equipo que más goles haya conseguido en 15 minutos.

**ESQUEMA GRÁFICO**



**TIPO DE JUEGO:** INVASIÓN

**CICLO:** TERCERO

**Juego nº:** 5

**NOMBRE DEL JUEGO:** TRES ZONAS

**OBJETIVOS:**

- No cometer pasos
- Desmarcarse con y sin el móvil.
- Buscar espacios libres y en profundidad.
- Apoyar al compañero.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

Pelota de baloncesto, petos y tiza.

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** equipos de 8

**Espacio:** Patio con un rectángulo de 2X1, y dos cuadrados de 1X1.

**Realización:**

Mediante pases entre jugadores de un mismo equipo llegar a depositar el balón en una de las tres zonas de tanteo. Con que el balón de un bote en la zona ya se considerará tanto.

**Reglas:**

- Antes de dar tres pasos con el balón, pasarlo o botarlo.
- No puede haber contacto físico con el que lleva el balón.
- El inicio del juego (principio o después de un tanto) se realiza desde el centro del campo.
- Ante una falta o pérdida del balón fuera del campo, saca el equipo contrario desde donde se haya cometido.

**Puntuación:**

Un punto cada vez que el balón bota en la zona 2x1. Dos puntos cada vez que lo hace dentro de la de 1x1.

Si el jugador se introduce dentro de la zona con el balón controlado sin que nadie lo "roce" el tanto tendrá valor doble.

**ESQUEMA GRÁFICO**

