

CONTENIDO:

39. El juego de bate y campo.

OBJETIVOS:

- Familiarizarse con la organización de la sesión a la hora de realizar un juego de bate y campo.
- Lanzar el móvil a espacios libres.
- Lanzamiento a zonas que retrasen su devolución.
- Ocupar espacios y distribuirse en el área de defensa.
- Coordinar acciones tácticas más complejas.
- 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.

- 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 bate y campo 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 alguna actividad a realizar por los suplentes del equipo lanzador. A continuación detallamos algunas de las posibilidades:

* Todo el grupo o la mitad, realizan junto al lanzador la misma carrera.

* Todo el grupo o la mitad, realizan paralelamente, otra carrera distinta a la del lanzador, premiándose con un punto adicional si consiguen su objetivo.

* Solo corre el grupo de suplentes y el lanzador se queda quieto (para facilitar el arbitraje).

* Todo el grupo o la mitad realizan una carrera y puntúan en caso de empate.....

- En función de las destrezas de nuestros alumnos podemos realizar una **progresión** de los aspectos técnicos del lanzamiento y bateo. Tendremos que tener cuidado de que las acciones técnicas no entorpezcan la parte táctica del juego. Este podría ser un ejemplo:

* Lanzar y recibir con la mano (pelota PVC mediana)

* Lanzar con el pie a balón parado y recibir con la mano (pelota balonmano)

* Batear con un implemento (pala). Pelota tamaño tenis .Con autopase.

- De forma rotativa todos los jugadores del equipo lanzador deberán ocupar la posición de lanzador

- Las **sugerencias** son posibles modificaciones tácticas que podemos utilizar en función de las necesidades. Lo ideal es que sean los propios alumnos/as los que lleguen a ellas a través de asambleas o en las interrupciones del juego ante cualquier problema que surja.

- En **Esquema gráfico**: X = Equipo de Campo O = Equipo lanzador

TIPO DE JUEGO: Bate y campo

CICLO: SEGUNDO

Juego nº 1

NOMBRE DEL JUEGO: PINTAR EL ARO

OBJETIVOS:

- Iniciación al juego de bate y campo.
- Lanzamientos a zonas que retrasen su devolución.

PROGRESIÓN:

- Batear con un implemento (pala). Con pasador cooperador.

MATERIAL

- 5 aros
- 5 pelota foam 71 de diámetro
- 1 pala
- tiza

DESARROLLO:

- **nº de jugadores ideal:** equipos de 5 jugadores.

- **disposición:** Cada niño dentro de su aro. Se forma un círculo.
El bateador con una pala y el lanzador con una pelota.

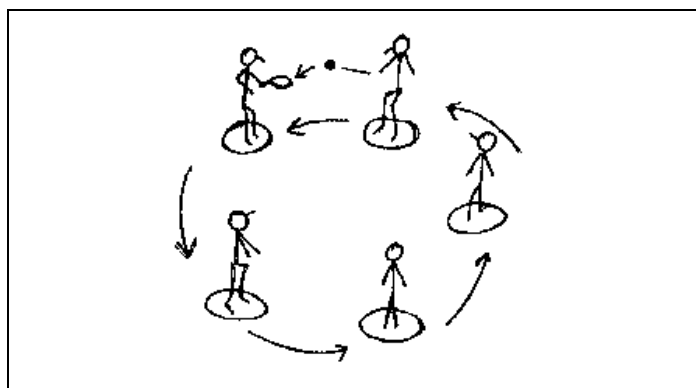
- Realización:

El lanzador lanza al primero por su derecha y este batea lo más lejos posible. El lanzador saldrá a buscar la pelota. Mientras tanto el resto de niños/as empiezan a pintar el aro del lanzador. Cuando este vuelve con la pelota y se mete en su aro los demás dejarán de pintar. Las posiciones del lanzador y el bateador se van rotando después de cada jugada.

- Puntuación:

Pierde el niño que antes le pintan su aro o el que más blanco lo tenga cuando se acaba el juego.

ESQUEMA GRÁFICO:



SUGERENCIAS

- Se puede poner un límite de tiempo o de paquetes de tiza gastadas.
- Si a alguien le pintan rápidamente el aro, se le empieza a pintar otro aro.
- En una sesión con cuatro grupos se pueden gastar tres paquetes de tizas.

TIPO DE JUEGO: Bate y campo

CICLO: SEGUNDO

Juego nº 2

NOMBRE DEL JUEGO: INTENTO LLEGAR ANTES

OBJETIVOS:

- Conocer la estructura básica de los juegos de bate y campo
- Lanzar el móvil a espacios libres
- Ocupar espacios y distribuirse en el área de defensa.

PROGRESIÓN:

- Lanzar y recibir con las manos

MATERIAL

- 2 conos
- Una caja
- Pelota PVC mediana.

DESARROLLO:

-nº de jugadores ideal: equipos de 6

-disposición: Lanzador en zona de lanzamiento (al lado del primer cono)
Equipo de campo ocupando el campo.

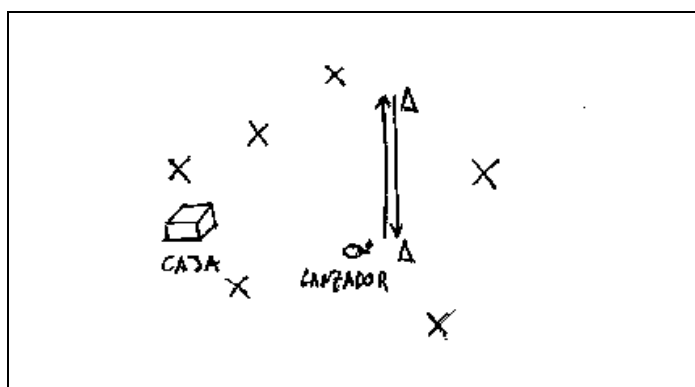
-Realización:

El lanzador lanza la pelota y realiza la carrera hasta un cono y vuelve. El equipo de campo debe coger la pelota y hacerla llegar a su base (caja) antes que el lanzador realice su acción. Cuando todos hayan lanzado de forma rotativa, se cambian las posiciones de los equipos. El equipo lanzador pasa a ser de campo y viceversa.

-Puntuación:

Un punto por carrera conseguida

ESQUEMA GRÁFICO:



SUGERENCIAS:

- Cambiar la caja de posición.
- Delimitar el campo
- Doble punto si el equipo de campo bloquea la pelota sin que esta caiga al suelo.
- En caso de un buen lanzamiento dar la posibilidad al lanzador de realizar varias carreras para conseguir tantos puntos como carreras.

TIPO DE JUEGO: Bate y campo

CICLO: SEGUNDO

Juego nº 3

NOMBRE DEL JUEGO: TODOS CORREMOS

OBJETIVOS

- Lanzar el móvil a espacios libres
- Ocupar espacios y distribuirse en el área de defensa.
- Lanzamiento a zonas que retrasen su devolución.
- Dar la opción al lanzador de que lance con la mano o con una pala con autopase y que descubra cual de las dos opciones le es más beneficiosa para conseguir sus objetivos tácticos.

PROGRESIÓN:

- Lanzar y recibir con las manos
- Batear con un implemento (pala). Con autopase.

MATERIAL

- 6 conos
- Pelota PVC mediana.
- Caja
- 1 pelota foam 71 de diámetro
- 1 aro
- 1 pala

DESARROLLO:

-nº de jugadores ideal: equipos de 6

-disposición: Lanzador en zona de lanzamiento (dentro del aro)
Equipo de campo ocupando el campo.
Equipo lanzador tras la raya de salida

-Realización:

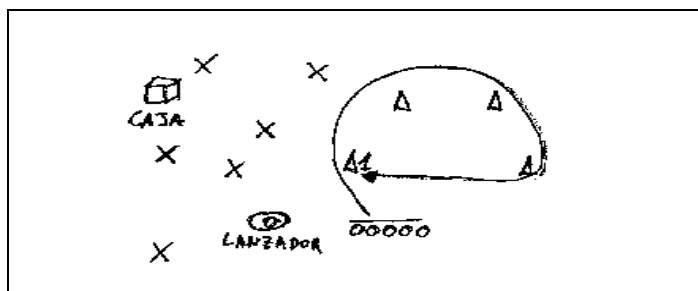
El lanzador lanza la pelota con la mano o con la pala en autopase y se queda quieto. En ese momento el resto de su equipo comienza a correr alrededor de las bases (ver gráfico). Deberán llegar a 1 antes que el equipo de campo haga llegar la pelota a la caja. Nos fijaremos en el último jugador que llega a 1.

Cuando todos hayan lanzado, se intercambian los equipos, pasando el equipo de campo a lanzar y viceversa.

-Puntuación:

1 punto por carrera conseguida.

ESQUEMA GRÁFICO:



SUGERENCIAS

- Cambiar la caja de posición.
- Delimitar el campo
- Doble punto si el equipo de campo bloquea la pelota sin que esta caiga al suelo.
- En caso de un buen lanzamiento dar la posibilidad a los lanzadores de realizar varias carreras para conseguir tantos puntos como carreras.

