

## 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.

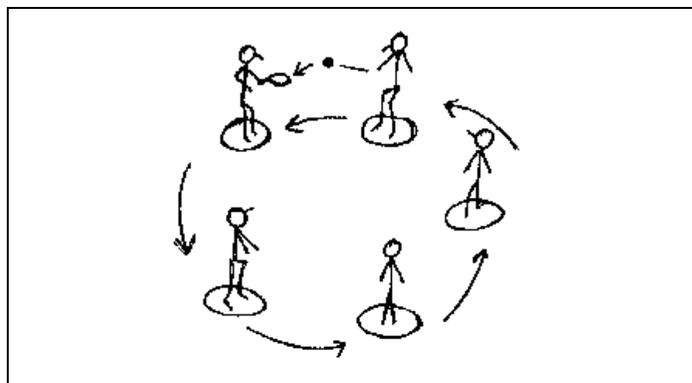
**- Realización:**

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.

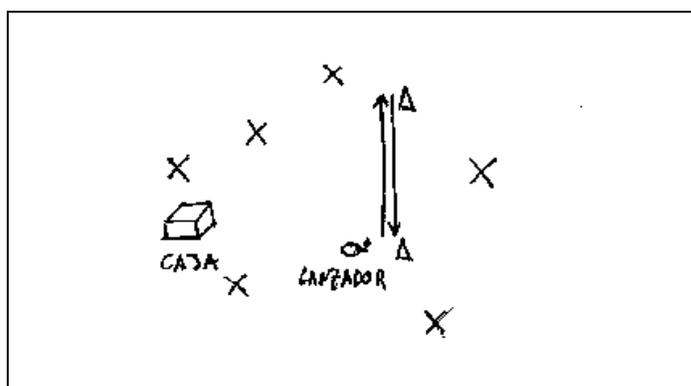
**-Realización:**

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:**

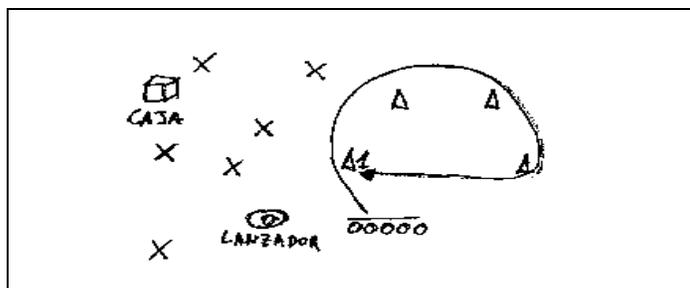
El lanzador lanza la pelota con la mano o con la pala en autopase y se queda quieto. En ese momento el resto de su equipo comienza a correr alrededor de las bases (ver gráfico). Deberán llegar a 1 antes que el equipo de campo haga llegar la pelota a la caja. Nos fijaremos en el último jugador que llega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

