

## **CONTENIDO:**

### **40. El juego de cancha dividida.**

## **OBJETIVOS:**

- Familiarizarse con las situaciones organizativas propias de los juegos de cancha dividida.
- Conocer las reglas generales de puntuación.
- Enviar el móvil al espacio libre lo más alejado del oponente.
- Apoyar al compañero si se trata de un juego con más de un jugador en cada campo.
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe.
- Buscar la mejor posición para recibir y devolver el móvil.
- Respetar una zona de recepción y volver al centro de ella después de realizar un lanzamiento.
- 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. Estas son algunas de las variaciones técnicas que se pueden hacer de los juegos en función de las habilidades que tengan nuestros alumnos/as:

En cuanto al lanzamiento:

- \* Recepcionar bloqueando la pelota y lanzar con la mano.
- \* Golpear la pelota con la mano
- \* Iniciar el toque de dedos y brazos del voleibol.

En cuanto a la recepción:

- \* Recepcionar bloqueando la pelota en volea
- \* Dejar que la pelota de uno, dos botes .....antes de ser recepcionada.

En cuanto a la red:

- \* Con red, variando la altura de la misma en función de las necesidades.
- \* Sin red, con una zona de inviolabilidad neutra (En lugar de red, se separan los campos).

En cuanto al saque:

- \* Desde cualquier zona del campo.
- \* Desde una zona de saque determinada según las necesidades.
- \* Lanzando el móvil o golpeandolo
- \* Dar dos oportunidades para el saque o no.
- \* Anotar tanto cuando se tiene la posesión del saque o no.

En cuanto al móvil:

- \* Variar el tamaño de la pelota.
- \* Jugar con otros móviles (raquetas, indiacas, discos voladores, suavi-boles, con el pie...).

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 cancha dividida normalmente se deben realizar con equipos de 1,2,3 jugadores para evitar la pasividad de algunos niños/as en el juego. Por tanto se deberán jugar varios "partidos" al mismo tiempo. Por ello es conveniente colocar una goma elástica que atraviese el campo de balonmano y que engancharemos en las anillas que tienen las porterías para sujetar las redes. Con una tiza cada grupo se marcará en el suelo el campo de juego según las dimensiones en pasos que el maestro diga.

- 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:** CANCHA DIVIDIDA

**CICLO:** TERCERO

**Juego nº:** 1

**NOMBRE DEL JUEGO:** "INDIACA-VOLEY"

**OBJETIVOS:**

- Enviar el móvil al espacio libre lo más alejado del oponente.
- Apoyar al compañero si se trata de un juego con más de un jugador en cada campo.
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe.
- Buscar la mejor posición para recibir y devolver el móvil.
- Respetar una zona de recepción y volver al centro de ella después de realizar un lanzamiento.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

- 1 Indiacá.
- Tiza
- red (goma elástica)
- 6 palas de madera

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** tres contra tres.

**Espacio:** 5x10m. cada cancha. (aprox.) Con red (goma elástica).

**Realización:**

- Tanto los jugadores de un equipo como los del otro deben hacer pasar la indiacá ( tras ser golpeada con la pala en volea) al campo contrario por encima de la red procurando que esta caiga dentro del campo del oponente.

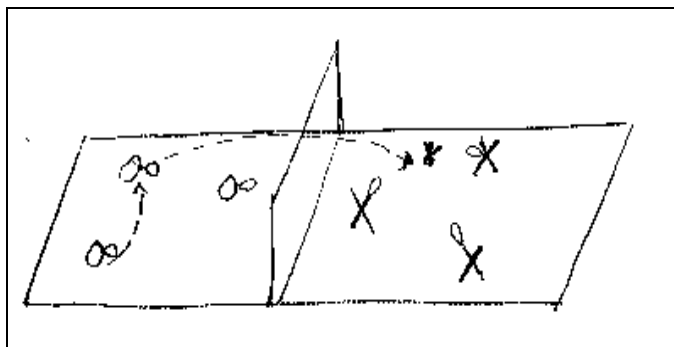
**Reglas:**

- Se saca desde la línea de fondo del campo golpeando el móvil.
- Se dan dos oportunidades para el saque.
- Se anota tanto cuando se tiene la posesión del saque.
- Además de con la pala se puede golpear la indiacá con cualquier parte del cuerpo.
- El jugador no puede tocar el móvil dos veces seguidas.
- Antes de pasar el móvil al otro campo se pueden hacer un máximo de tres pases.

**Puntuación:**

El que llega a diez puntos consigue un set. A los 5 puntos , cambio de campo.

**ESQUEMA GRÁFICO**



**NOMBRE DEL JUEGO:** "ESCUCHO MI NÚMERO"**OBJETIVOS:**

- Enviar el móvil al espacio libre lo más alejado del oponente.
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe.
- Buscar la mejor posición para recibir y devolver el móvil.
- Respetar una zona de recepción y volver al centro de ella después de realizar un lanzamiento.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

- Tiza
- red (goma elástica)
- 1 pelota

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** seis contra seis.

**Espacio:** 10x15m. cada cancha (aprox.). Con red (goma elástica).

**Realización:**

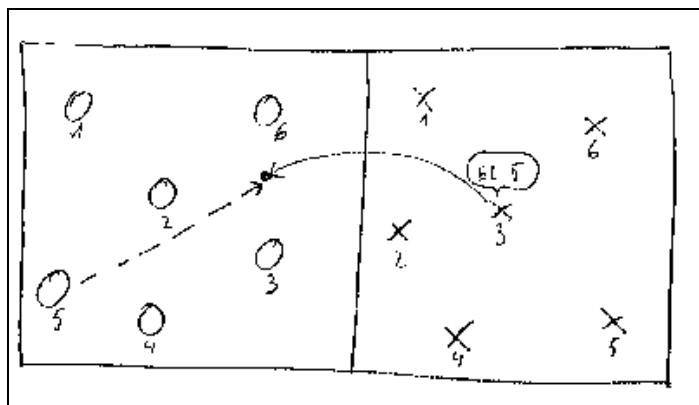
Los jugadores de cada equipo están secretamente numerados del uno al seis (previo aviso, pueden ir cambiándose los números). Un jugador lanza el balón al campo contrario diciendo un número, el niño/a del otro campo que posea el número deberá recepcionar el balón antes de que este toque el suelo. Una vez ha conseguido atrapar el balón hará lo mismo hacia el otro campo. Si no se consigue recepcionar o la pelota sale fuera, el jugador que ha fallado pasa al equipo contrario cogiendo un nuevo número y sacando.

**Reglas:**

- Recepcionar bloqueando la pelota y lanzar con la mano.
- Recepcionar bloqueando la pelota en volea
- Se saca desde la línea de fondo del campo lanzando el móvil

**Puntuación:**

Pierde el equipo que se queda sin jugadores.

**ESQUEMA GRÁFICO**

**TIPO DE JUEGO:** CANCHA DIVIDIDA

**CICLO:** TERCERO

**Juego nº:** 3

**NOMBRE DEL JUEGO:** "COJO TERRENO"

**OBJETIVOS:**

- Respetar una zona de recepción y **volver al centro** de ella después de realizar un lanzamiento.
- Enviar el móvil al espacio libre lo más alejado del oponente.
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe.
- Buscar la mejor posición para recibir y devolver el móvil.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

- Tiza
- red (goma elástica)
- 1 pelota

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** dos contra dos.

**Espacio:** 10x2m. cada cancha (aprox.) Dividida en 6 cuadrantes iguales y numerados. Con red (goma elástica).

**Realización:**

Los jugadores deberán lanzarse la pelota por encima de la red al campo del oponente. Si el balón toca el suelo "mata" ese trozo y se anota los puntos correspondientes, que previamente se han marcado.

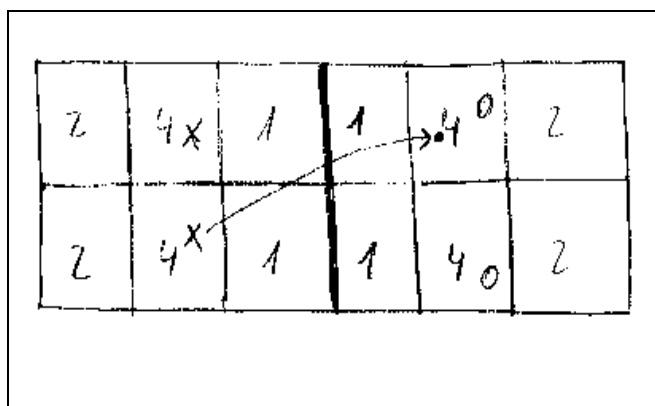
**Reglas:**

- Se debe lanzar desde donde se coge la pelota.
- Recepcionar bloqueando la pelota y lanzar con la mano.
- Recepcionar bloqueando la pelota en volea.
- Se saca desde la línea de fondo del campo lanzando el móvil.
- No se pueden hacer mates.

**Puntuación:**

Ganará el mejor de cuatro sets de diez puntos. Después de cada set se cambia de campo.

**ESQUEMA GRÁFICO**



**TIPO DE JUEGO:** CANCHA DIVIDIDA

**CICLO:** TERCERO

**Juego nº:** 4

**NOMBRE DEL JUEGO:** "BALÓN TIRO LIBRE"

**OBJETIVOS:**

- Lanzar el móvil con precisión.
- Abrir espacios y distribuirse por todo el campo.
- Asimilar de forma rápida y efectiva la condición de atacante y/o defensor.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

- 1 pelota.
- Tiza para marcar el campo
- Petos

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** diez contra diez. variable)

**Espacio:** Una pista de dimensión variable según el número de jugadores que permita movilidad y abrir espacios. El campo está dividido en dos. Cada campo está rodeado por tres "cementérios" contrarios (líneas laterales y la de fondo)

**Realización:**

El objetivo del juego es hacer blanco con una pelota en un componente del equipo contrario. Esto ocurre cuando la pelota impacta sobre cualquier parte del cuerpo y después cae al suelo. Cuando esto ocurre el alcanzado se debe ir a cualquiera de los tres cementérios de su equipo. Los del cementerio podrán volver a vivir, es decir, volver a su campo inicial, si consiguen hacer blanco sobre algún contrario. Los de cada equipo además de evitar ser dados también pueden intentar coger un balón al aire ganando así la posesión del mismo.

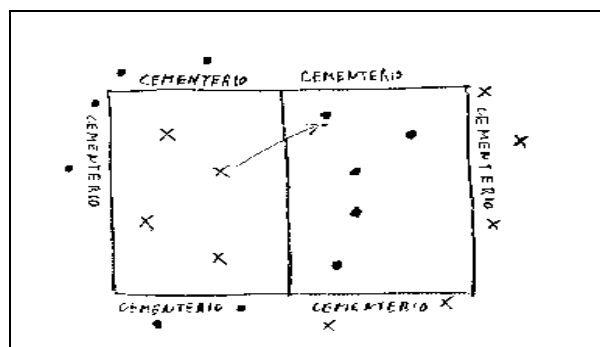
**Reglas:**

- Cuando la pelota sale fuera del campo es "balón libre" y será para el primero que la coja.
- Se ha de lanzar siempre desde dentro del campo o en su caso desde el "cementerio".
- Si en algún caso hay invasión del terreno contrario se perderá la posesión del balón.
- El juego comienza con todos los jugadores dentro de su campo y nadie en los cementérios.
- Los jugadores de los cementérios pueden pasarse la pelota entre ellos de un cementerio a otro para "marear" al contrario.

**Puntuación:**

Gana el equipo que logra llevar al cementerio a todo el equipo contrario.

**ESQUEMA GRÁFICO**



**TIPO DE JUEGO:** CANCHA DIVIDIDA

**CICLO:** TERCERO

**Juego nº:** 5

**NOMBRE DEL JUEGO:** "BOTE AL BANCO"

**OBJETIVOS:**

- Conocer las reglas generales de puntuación.
- Enviar el móvil al espacio libre lo más alejado del oponente.
- Apoyar al compañero en las jugadas que así lo requieran.
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe.
- Buscar la mejor posición para recibir y devolver el móvil.
- Respetar una zona de recepción y volver al centro de ella después de realizar un lanzamiento.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo ( cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

**MATERIAL:**

- Tiza
- 1 pelota
- 1 banco sueco

**DESARROLLO:**

**nº de jugadores ideal:** dos contra dos.

**Espacio:** 10x2m. cada cancha (aprox.). Un banco sueco entre ambas canchas. Se marca una zona de inviolabilidad a cada equipo que estará a unos 2 metros del banco (Ver gráfico).

**Realización:**

Los jugadores deberán lanzar la pelota al campo contrario haciendo que esta toque tierra sin salirse del campo (como en voleibol). Es OBLIGATORIO que la pelota de un bote en la mesa antes de que pase al campo contrario. Los jugadores no pueden entrar en ningún caso dentro de la zona de inviolabilidad.

**Reglas:**

- La pelota no puede caer dentro de la zona de inviolabilidad después de dar un bote en el banco.
- Recepcionar bloqueando la pelota y lanzar con la mano.
- Recepcionar bloqueando la pelota en volea
- Se saca desde la línea divisoria de la zona de inviolabilidad lanzando el móvil.

**Puntuación:**

Un punto cada vez que la pelota bota dentro del campo, se sale fuera o cae dentro de la zona de inviolabilidad.

El que llega a diez puntos consigue un set. A los 5 puntos , cambio de campo.

**ESQUEMA GRÁFICO**

