

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 conducida 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 o realiza 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: SEGUNDO

Juego nº: 1

NOMBRE DEL JUEGO: "LOS 10 PASES"

OBJETIVOS:

- Desmarcarse sin el móvil.
- Buscar espacios libres.
- Apoyar al compañero.
- Abrir el juego.
- Desarrollar todas las actitudes propias de los juegos en equipo (cooperación, socialización, estrategias comunes, diversión, creatividad, ocio,.....)

MATERIAL:

- 1 balón
- Petos

DESARROLLO:

nº de jugadores ideal: equipos de 5-8

Espacio: Cualquier pista

Realización:

Se trata de pasarse el balón entre los jugadores de un mismo equipo sin que sea interceptado o quitado por el equipo contrario o sin que caiga al suelo hasta conseguir 10 pases.

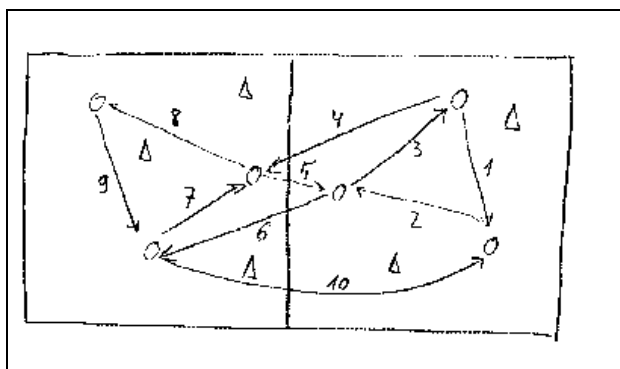
Reglas:

- No puede haber contacto físico con el que lleve el balón.
- En caso de delimitación de campo, si el balón sale fuera del terreno de juego, recupera y saca el equipo contrario desde donde ha salido (igual para las faltas)
- Pitar retención de pelota a los 3,4,5 ...seg. sin pasar.
- Si se comete una falta grave se saca y se empieza a contar desde 3,4,5,6 según la gravedad de la misma. El árbitro es el que decide esto.

Puntuación:

Un punto cada 10 pases sin perder la pelota. Gana el equipo que consiga más tantos siempre que haya dos de diferencia.

ESQUEMA GRÁFICO



TIPO DE JUEGO: INVASIÓN

CICLO: SEGUNDO

Juego nº: 2

NOMBRE DEL JUEGO: BALÓN TORRE

OBJETIVOS:

- Respetar la zona de inviolabilidad del portero.
- 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:

2 bancos suecos
1 balón
Petos

DESARROLLO:

nº de jugadores ideal: equipos de 8

Espacio: Campo de balonmano o similar. Cada equipo tiene un portero que estará dentro del área de balonmano subido a un banco sueco.

Realización:

Los jugadores deberán pasarse la pelota y hacerla llegar a su portero. Este deberá cogerla sin bajarse del banco.

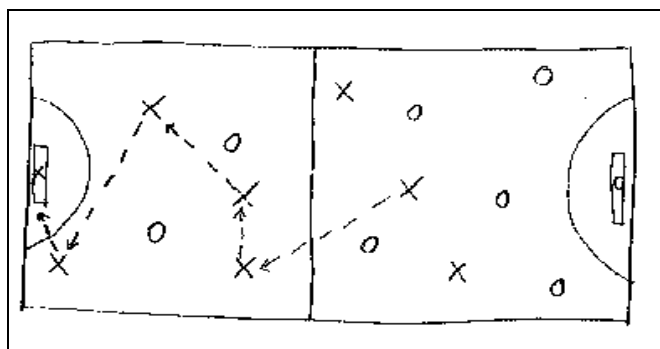
Reglas:

- No se puede entrar en la zona , de lo contrario se pitará falta o en su caso penalty si es un defensa quien entra en el área. El penalty se lanzará desde el punto de penalty. Desde ahí un jugador deberá pasar la pelota a su portero sin que ningún jugador le interrumpa en el lanzamiento.
- Si el portero no bloquea la pelota y la coge antes de que salga del área, su equipo tendrá posesión de balón, sacará de banda pero no podrá pasar directamente a su portero para hacer tanto.
- No puede haber contacto físico
- Pitar retención a los 3, 4, 5,6 ...segundos.

Puntuación:

Cada vez que el portero coge una pelota en el banco sin que se le caiga se consigue 1 punto.

ESQUEMA GRÁFICO



TIPO DE JUEGO: INVASIÓN

CICLO: SEGUNDO

Juego nº: 3

NOMBRE DEL JUEGO: BALÓN ADELANTE

OBJETIVOS:

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

MATERIAL:

- 1 balón, petos y ,en su caso, tiza para marcar el campo.

DESARROLLO:

nº de jugadores ideal: equipos de 8

Espacio: Campo de balonmano o similar con dos zonas rectangulares (zona de tanteo).

Realización:

Mediante pases o lanzamientos a jugadores más adelantados conseguir introducirse con el balón controlado en la zona señalizada a tal efecto (Rectángulo). Los pases siempre deben ser hacia adelante. De lo contrario se pierde la posesión del balón.

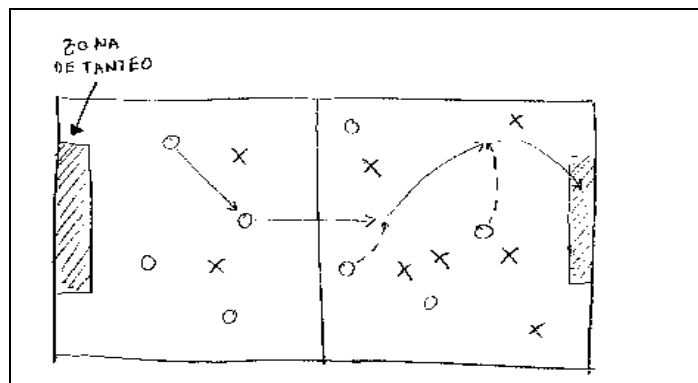
Reglas:

- No puede haber nadie en la zona de tanteo.
- 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:

Cada llegada en el rectángulo un punto. Gana el equipo que consigue más puntos en 15 minutos.

ESQUEMA GRÁFICO



TIPO DE JUEGO: INVASIÓN

CICLO: SEGUNDO

Juego nº: 4

NOMBRE DEL JUEGO: PASES SIN PASOS

OBJETIVOS:

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

MATERIAL:

- 1 balón
- Petos

DESARROLLO:

nº de jugadores ideal: equipos de 8

Espacio: Cualquier terreno delimitado.

Realización:

Los jugadores de un equipo deberán interceptar y atrapar el balón al equipo contrario.

Reglas:

- El jugador con posesión de balón no puede dar ni un paso.
- El marcaje al poseedor de la pelota se hará a más de un metro de distancia.
- Pitar retención a los 3, 4, 5,6 ...segundos.

Puntuación:

Un punto cada vez que un jugador consigue tocar el balón en un pase entre jugadores del equipo contrario. Tres puntos si intercepta el balón sin que se le caiga al suelo. Gana el equipo que más tantos consiga en 10 minutos de juego.

ESQUEMA GRÁFICO

