

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.

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

* Batear con un implemento (bate). Pelota tamaño tenis. Con pasador cooperador.

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

- De forma rotativa todos los jugadores del equipo lanzador/bateador deberán ocupar la posición de lanzador/bateador
- 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 u otras que se inventen 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.
- Todos los juegos propuestos para el segundo ciclo sirven también para el tercero adaptando los aspectos tácticos y sobre todo técnicos del juego (lanzamientos con pala, bate, con pasadores....)

NOMBRE DEL JUEGO: ELIJO LA CADENA**OBJETIVOS:**

- Recordar la estructura básica de los juegos de bate y campo
- Demostrar que la cadena es efectiva cuando se practica correctamente.
- Lanzar el móvil a espacios libres
- Ocupar espacios y distribuirse en el área de defensa.

PROGRESIÓN:

- Batear con un implemento (pala). Con lanzador cooperador. Dar a elegir la posibilidad de hacer lanzamientos con la mano.

MATERIAL

- 6 conos
- 1 pelota foam 71 de diámetro
- 1 pala

DESARROLLO:

- **nº de jugadores ideal:** equipos de 6
- **disposición:** - Bateador en zona de bateo. Lanzador en zona de lanzamiento (dentro de sus aros respectivos)
 - 3 jugadores del equipo de campo se colocan en sus conos (X1, X2, X3). El resto quedan "libres" por el campo

- Realización:

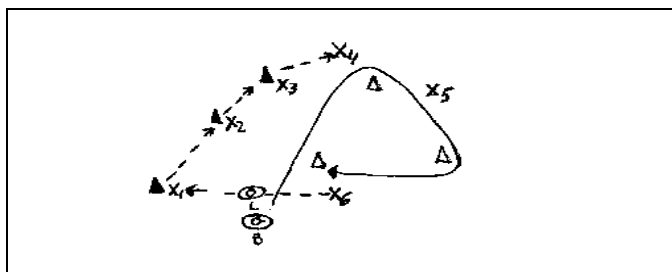
El bateador batea y debe recorrer 3 bases (ida y vuelta). Los jugadores de campo "libres" deberán recoger la pelota y hacerla llegar a X3, este pasará a X2 y este, a X1.

Después de cada jugada se rotan las posiciones de los jugadores de campo como indica el gráfico. Los jugadores de campo "libres" no tienen ninguna posición fija. Cuando todos hayan bateado y lanzado, se cambian las posiciones de los equipos. Los bateadores pasan a ser de campo y viceversa.

- Puntuación:

Un punto por carrera conseguida

Tres puntos si el equipo de campo bloquea la pelota.

ESQUEMA GRÁFICO:**SUGERENCIAS**

- Delimitar el campo
- En caso de un buen lanzamiento dar la posibilidad al bateador de continuar corriendo para conseguir 2,3..... puntos cada vez que complete con éxito el recorrido.
- Repartir algunos suavi-boles entre los jugadores de campo. Si se bloquea la pelota con un suavi-bol serán 5 puntos.

TIPO DE JUEGO: BATE Y CAMPO

CICLO: TERCERO

Juego nº 2

NOMBRE DEL JUEGO: 1,2,3

OBJETIVOS

- Lanzar el móvil a espacios libres
- Ocupar espacios y distribuirse en el área de defensa.
- Lanzamiento a zonas que retrasen su devolución.
- Recorrer bases en función de la situación de los jugadores de campo.
- Dominio técnico del lanzamiento para conseguir un objetivo táctico de equipo.

PROGRESIÓN:

- Batear con un implemento (pala). Con lanzador cooperador. Dar a elegir la posibilidad de hacer lanzamientos con la mano.

MATERIAL

- 3 conos
- 5 aros
- 1 pelota foam 71 de diámetro
- 1 pala

DESARROLLO:

- **nº de jugadores ideal:** equipos de 6
- **disposición:**
 - Bateador en zona de bateo/ lanzador en zona de lanzamiento (dentro de sus aros respectivos)
 - Equipo de campo ocupando el campo.

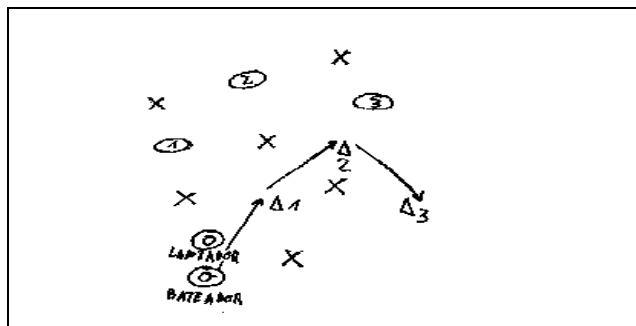
- Realización:

El lanzador lanza y el bateador batea y empieza a recorrer bases (conos). En función del lanzamiento y la situación del equipo contrario podrá recorrer una, dos o tres bases. Los jugadores de campo deberán colocar la pelota dentro de un aro sin que se salga de él. Cada aro tiene una puntuación distinta, uno, dos o tres puntos previamente establecida. Después de cada jugada se rotan las posiciones del bateador y lanzador. Cuando todos los jugadores hayan bateado se cambian los papeles y el equipo de campo pasa a batear.

- Puntuación:

- 1 punto por cada base recorrida del equipo bateador.
- 1,2,3 puntos para el equipo de campo, según en que aro hagan llegar la pelota.
- 3 puntos si el equipo de campo bloquea la pelota.
- 3 puntos por cada "strick" (Si después de tres intentos ,el bateador no le da a la pelota)

ESQUEMA GRÁFICO:



SUGERENCIAS

- Cambiar los aros de posición.
- Delimitar el campo
- En caso de un buen lanzamiento dar la posibilidad al bateador de continuar corriendo para conseguir 4,5, 6 puntos.
- Repartir algunos suavi-boles entre los jugadores de campo. Si se bloquea la pelota con un suavi-bol serán 5 puntos.