

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 PEIRÓ 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.

En cuanto a la recepción:

- * Dejar que la pelota de uno, dos botesantes 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 predeterminada según las necesidades.
- * Lanzando el móvil
- * 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.

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: SEGUNDO

Juego nº: 1

NOMBRE DEL JUEGO: " DE IZQUIERDA A DERECHA"

OBJETIVOS:

- Introducción del elemento de la amplitud en el juego
- Descubrir las posibilidades del juego en amplitud .

MATERIAL:

- 1 pelota.
- Tiza

DESARROLLO:

nº de jugadores ideal: Uno contra uno

Espacio: 5x2m. cada cancha. Sin red, con una zona de inviolabilidad neutra de 5x1m (En lugar de red, se separan los campos). Con zona de saque.

Realización:

- Tanto el jugador A como el B deben hacer pasar la pelota al campo contrario procurando que esta caiga dentro del campo del oponente.

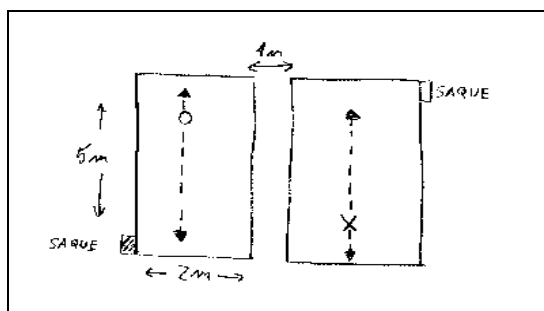
Reglas:

- Recepcionar bloqueando la pelota y lanzar con la mano.
- Dejar que la pelota de un bote antes de ser recepcionada.
- Los lanzamientos serán siempre de abajo hacia arriba.
- Se saca desde el extremo derecho del campo sin golpear la pelota. Es un lanzamiento.
- Saca el que ha conseguido punto.

Puntuación:

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

ESQUEMA GRÁFICO



TIPO DE JUEGO: CANCHA DIVIDIDA

CICLO: SEGUNDO

Juego nº: 2

NOMBRE DEL JUEGO: "ADELANTE Y ATRÁS"

OBJETIVOS:

- Introducción del elemento de la profundidad en el juego.
- Favorecer y descubrir las posibilidades del juego en profundidad .

MATERIAL:

- 1 pelota.
- Tiza

DESARROLLO:

nº de jugadores ideal: Uno contra uno

Espacio: 2x5m. cada cancha. Sin red, con una zona de inviolabilidad neutra de 1x5m (En lugar de red, se separan los campos). Con línea de saque.

Realización:

- Tanto el jugador A como el B deben hacer pasar la pelota al campo contrario procurando que esta caiga dentro del campo del oponente.

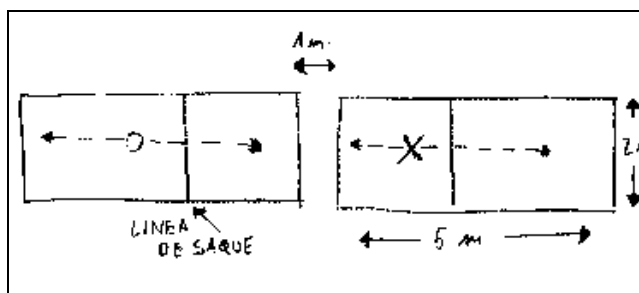
Reglas:

- Recepcionar bloqueando la pelota y lanzar con la mano.
- Dejar que la pelota de un bote antes de ser recepcionada.
- Los lanzamientos serán siempre de abajo hacia arriba.
- Se saca desde la línea de saque sin golpear la pelota. Es un lanzamiento.
- Saca el que ha conseguido punto.

Puntuación:

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

ESQUEMA GRÁFICO



TIPO DE JUEGO: CANCHA DIVIDIDA

CICLO: SEGUNDO

Juego nº: 3

NOMBRE DEL JUEGO: " LOS NÚMEROS"

OBJETIVOS:

- Enviar el móvil al espacio libre lo más alejado del oponente.
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe.
- Respetar una zona de recepción y volver al centro de ella después de realizar un lanzamiento.

MATERIAL:

- 1 pelota.
- Tiza

DESARROLLO:

nº de jugadores ideal: Uno contra uno

Espacio: 5x5m. cada cancha. Sin red, con una zona de inviolabilidad neutra de 1x5m (En lugar de red, se separan los campos). Con línea de saque. Cada campo está dividido en cuatro zonas numeradas del 1 al 4.

Realización:

- Tanto el jugador A como el B deben hacer pasar la pelota al campo contrario procurando que esta caiga dentro del campo del oponente. Al mismo tiempo que lanza la pelota debe decir el número de la zona donde va a ir la pelota para que el contrario intente recepcionarla.

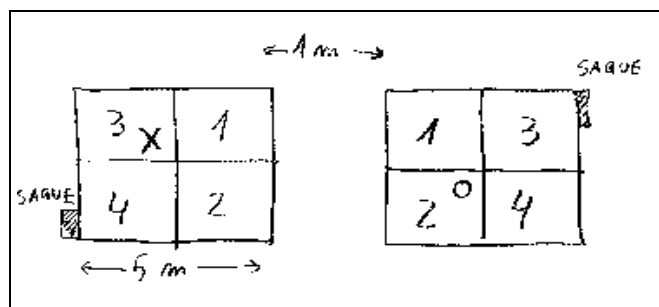
Reglas:

- Recepcionar bloqueando la pelota y lanzar con la mano.
- Dejar que la pelota de un bote en el número gritado antes de ser recepcionada.
- Si la pelota no cae en el número gritado será punto para el contrario.
- Los lanzamientos serán siempre de abajo hacia arriba.
- Se saca desde la línea de saque sin golpear la pelota. Es un lanzamiento.
- Saca el que ha conseguido punto.

Puntuación:

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

ESQUEMA GRÁFICO



NOMBRE DEL JUEGO: "BALÓN TIRO"**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 y detrás de cada línea de fondo contraria estarán los "cementeros" de cada equipo.

Realización:

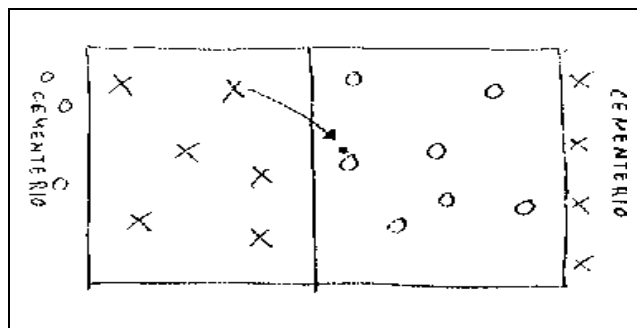
El objetivo del juego es hacer blanco con una pelota en un componente del equipo contrario. Esto ocurre cuando la pelota impacta sobre cualquier parte del cuerpo y después cae al suelo. Cuando esto ocurre el alcanzado se debe ir a la zona de detrás del equipo contrario o cementerio. Los del cementerio 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 cementerios.

Puntuación:

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

ESQUEMA GRÁFICO

TIPO DE JUEGO: CANCHA DIVIDIDA

CICLO: SEGUNDO

Juego nº: 5

NOMBRE DEL JUEGO: "A UN BOTE"

OBJETIVOS:

- Enviar el móvil al espacio libre lo más alejado del oponente.
- Apoyar al compañero durante el juego.
- 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:

- 1 pelota que bote muy bien
- Tiza
- Red (goma elástica)

DESARROLLO:

nº de jugadores ideal: Toda la clase dividida en dos equipos.

Espacio: Se divide en dos partes el patio con la goma elástica. El campo no está delimitado, es decir, no hay líneas de fondo ni laterales.

Realización:

Los jugadores/as deberán lanzar la pelota al campo contrario por encima de la red siendo esta recogida en volea o dejando que de como máximo un bote en el suelo.

Al no estar delimitado el campo, VALE TODO porque se permite que la pelota rebote en alguna pared, árbol o cualquier objeto que esté situado en el patio formando estas acciones parte de la estrategia de juego.

Reglas:

- La pelota puede dar como máximo un bote antes de ser recepcionada.
- Recepcionar bloqueando la pelota y lanzar con la mano.
- Saca el que ha conseguido punto.
- No se puede tocar para nada la red.

Puntuación:

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

ESQUEMA GRÁFICO

