

INICIACIÓN LOS DEPORTES DE EQUIPO

1. Del juego al deporte: de los 6 a los 10 años

Por: Domingo Blázquez Sánchez
Profesor de Didáctica de la Educación Física del INEF de Barcelona

**DEPORTES
TÉCNICAS**

Ediciones Roca. S.A.

Colección dirigida por Joan Antoni Prat

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni la recopilación en un sistema informático, ni la transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, por registro o por otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de Ediciones Martínez Roca, S. A.

Derechos reservados:

© 1986 Domingo Blázquez Sánchez
© 1986 Ediciones Martínez Roca, SA., Barcelona, España.
© 1988 Ediciones Roca, S.A.
General Francisco Murguía 7
06170 México, D.F.

Edición hecha con autorización y por cuenta de Ediciones Martínez Roca, SA., Gran Vía 774, 7º, 08013 Barcelona. España, para Ediciones Roca. SA.

ISBN 968-21-0648-6

ISBN 84-270-1028-1 (Ediciones Martínez Roca, SA.)

Impreso en México
Printed in México

Esta obra se terminó de imprimir el día 30 de agosto de 1989, en los talleres de Tipografía Barsa, S. A., Pino 343 Local 71-72, México 4, D. F.. La edición consta de 1,000 ejemplares

ÍNDICE

Introducción

PRIMERA PARTE

1. Tratamiento pedagógico del deporte
2. Definición del concepto «deporte de equipo»
Estructura funcional de los deportes de equipo
 1. El espacio
 2. La estrategia
 3. La comunicación motriz
 4. La reglamentación del deporte
3. La iniciación deportiva
 1. Concepto de iniciación deportiva
 2. Programar la iniciación
 3. El proceso de iniciación
4. El juego
 1. Análisis del juego
 2. Didáctica aplicada a los juegos
 3. La motivación en el juego
 4. Elementos para una clasificación
 5. El material y el terreno de juego

SEGUNDA PARTE

JUEGOS DE ORGANIZACIÓN SIMPLE

Subgrupo A

Tocar y parar	La muralla
El ratón y el gato	El redondel
Las estatuas	El zorro, la gallina y los polluelos
Moros y cristianos	El filtro
Cada uno en su casa	El cazador y las liebres
El corta-hilos	La red
Cara y cruz	La caza del conejo
El lobo	

Subgrupo B

La caza del balón	El balón que rueda
El abanico	Cara y cruz con balón
El balón viajero	Pies quietos
El reloj	Balón en círculo
Persecución de balones	El cazador furtivo
Carrera de balones	Atrapar el balón
El balón rápido	

JUEGOS CODIFICADOS

Subgrupo A

Las cuatro esquinas	Ataque al castillo
La cadena	La fortaleza
Los cuatro patios	La montería
Los saltadores y los osos	Balón pasillo
Prisioneros de guerra	Esquivar y correr
Balón presa	El águila y los pichones
Disputar la pelota	Balón contacto

Subgrupo B

Balón cazador	Pelota baja
Esquivar el balón	Gana terreno
Balón tocado	Rugby tenis
Balón arco	Fútbol individual
Batalla de pelotas	Pelota canadiense

JUEGOS REGLAMENTADOS

Subgrupo A

Pollos, zorros y víboras	Teca (Pichi)
Roba balones	Balón entre equipos
Patada a seguir	Los diez pases
Balón pulga	Balón caído
Pelota en cuatro esquinas	Balón sobre la cuerda
Pelota lanzada	Vaciar el campo

Subgrupo B

Lucha de balones	La patata caliente
Lucha por el balón	Balón al semicírculo
Los dos tercios y el entero	Ataque de balones
Balón de campo a campo	Balón entre conos
El fútbolín	Las zonas prohibidas
Balón sobre la cuerda entre equipos	El portero móvil
Balón a tres campos	Balón tiro
Balón poste	Balón moderno
Balón tras la línea	Balón torre

Bibliografía general

PRIMERA PARTE

Capítulo 1 TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DEL DEPORTE

Sin lugar a dudas podemos asegurar que hasta ahora la pedagogía utilizada en el deporte tiene y ha tenido unas connotaciones muy marcadas que pueden justificar de algún modo la crisis en la que el deporte se encuentra y el progresivo alejamiento de las tendencias pedagógicas actuales. Entre algunos aspectos que han caracterizado y caracterizan este modelo pedagógico deportivo, podríamos destacar los siguientes:

- La pedagogía deportiva se ha construido a partir de modelos teóricos basados en la práctica adulta de alto nivel. La técnica ha venido marcada por el héroe deportivo o el deporte *elite*. Dice Mollet: lo esencial, sobre todo, es que es transferible: los principios, los métodos de entrenamiento, los medios de trabajo físico utilizados, probados y perfeccionados por los campeones de *elite* que, bajo una forma menos intensa, menos forzada, pueden ser aplicados fácilmente por la masa de practicantes y asimismo por el hombre de la calle que simplemente desea mantenerse en forma¹. Y Bonet afirma: «En consecuencia, toda la situación pedagógica está organizada en función de este último objetivo que es la apropiación por parte del niño de los resultados del deporte de alto nivel, siendo este último motivo de numerosos estudios y análisis...»². Tal pedagogía deportiva se ha basado en una concepción instrumentalista del movimiento: el niño al servicio del movimiento. Se ha enseñado al niño o al adolescente «el modelo del gesto eficaz» como algo impuesto, que sólo existe una respuesta válida.
- La demostración y la repetición han sido los procedimientos más utilizados: es decir, una pedagogía directiva y a menudo coercitiva.
- En la mayoría de los casos, las actividades propuestas han tenido poca relación con las aspiraciones e intereses del niño: lo que podríamos llamar «pedagogía del botar, tirar y pasar». El excesivo interés por descomponer el objeto de enseñanza en vistas a una máxima eficacia ha provocado un desinterés por parte del niño que desea practicar el deporte en cuestión.
- El entrenamiento, es decir, la preparación al rendimiento, ha ocupado un lugar primordial; organizado con seriedad y aplicación, orden y método, no ha dejado lugar a la improvisación, a la espontaneidad, a la libertad física y lúdica. Su objetivo es mejorar los resultados, realizando cada gesto al máximo de sus capacidades de rendimiento y corrigiendo las faltas técnicas y los errores cometidos. Para lograrlo se impone una disciplina general y rigurosa.
- El profesor o el entrenador-educador ocupa el papel de «super-administrador-estratega-líder» encargado de dirigir, controlar y animar al grupo. Se convierte necesariamente en una autoridad, un jefe, el centro mismo del proceso de movilización física que él impulsa; encarna la unidad del sistema deportivo³. El entrenador-educador tiene detrás suyo la suma de valores consagrados del sistema; es el centro, la figura indispensable. Es el poder: «quien no se entrena racionalmente —gracias a mis conocimientos y consejos—, no progresa».
- La sumisión a la autoridad de un superior es otro aspecto fundamental que ha caracterizado la pedagogía deportiva: la disciplina, el orden, el aprendizaje a la obediencia, son la clave del «sistema», puesto que sin ellos no hay posibilidad de trabajo. Bien sea por la actitud personal del profesor (sanciones, gratificaciones, reprimendas) o por las necesidades objetivas del sistema, la autoridad, la lógica autoridad, se halla camuflada por el velo de la «lógica deportiva», «La autoridad de la técnica es en realidad una técnica de la autoridad» afirma Bertbaud⁴.
- Los alumnos deben necesariamente actuar sin poder enjuiciar el conjunto de los objetivos del sistema, ni el sistema mismo, ya que todo ha sido pensado con antelación, hipotéticamente organizado por el cerebro de un teórico, y por otra parte es lo que debe producir los mejores resultados y el más racional (en función del objetivo final: *el triunfo*).

¹ R. MOLLET. *L'organisation dans l'entraînement aux sports collectifs*. Colloque International Sports Collectifs, Ministère de la Jeunesse et des Sports. Vichy, 1965.

² M. BONET, *Signification du Sport*, Éd. Universitaires, París, 1968.

³ G. BERTHAUD. *Sport, culture a repression. Éducation sportive et sport éducatif*, Maspero, París. 1972,

⁴ *Ibidem*.

La pedagogía se convierte así en la transmisión operacional de técnicas deportivas y en el modo de conducta rentable para la organización deportiva: el equipo o el club.

De esta manera se observa una oposición flagrante entre la concepción deportiva (cuyos contenidos técnicos minuciosamente codificados se imponen con facilidad) y la concepción humanista de la educación física (cuyas finalidades a largo plazo están estructuradas en base al perfeccionamiento global de la persona). El cuadro de la página 6 resume algunas de sus características.

Hay pues que distinguir entre el deporte como una noción ligada a un determinado tipo de prácticas y a un tipo de instituciones (federaciones, clubs, etc.), y el deporte en la escuela y para la escuela. En la escuela, el deporte puede ser perfectamente un medio de la educación física, siempre y cuando esté pensado, estructurado y organizado en función de esta institución. Es necesario reflexionar sobre la práctica deportiva democrática para todos y no orientada hacia la selección o detección, no importa a qué precio, de una pequeña *elite*.

El deporte no es ni bueno ni malo; es el contexto el que determina su carácter. Puede desarrollar tanto el «espíritu de equipo» como engendrar el «espíritu individualista», educar el «respeto a la norma» como el «sentido de la trampa». Es necesario, pues, determinar las condiciones pedagógicas que permitan convertir el deporte en una actividad educativa auténtica.

Así, en esa perspectiva, no es el movimiento el que ocupa el lugar central, sino la persona que se mueve, que actúa, que realiza una actividad física. Así lo define Parlebas: «La perspectiva en la que se orienta la educación física sitúa al niño en el centro de la educación. Interesa menos el ejercicio y más al que se ejercita. Ya no preocupa tanto el «modelar» al niño sino dotarle de una gran disponibilidad motriz que le permita adaptarse mejor»⁵.

CONCEPCIÓN DEPORTIVA

CONCEPCIÓN HUMANISTA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

EN RELACIÓN CON LOS FINES O METAS

Con vistas a lo esencial ya corto plazo.	Con vistas a largo plazo y en una perspectiva de mejorar las condiciones.
Muy influenciada por los condicionamientos sociales.	Parte del propio individuo.
Se basa en el principio de autoridad.	Reivindica la libertad.
Busca la integración y el espíritu de cooperación.	Busca el desarrollo de un potencial personal.
Se apoya en las normas.	Propone diversas posibilidades.
Se encuentra sometido por la técnica.	Propone un método general.
Busca el rendimiento.	Estimula la creación personal.

EN RELACIÓN CON LOS MEDIOS

Se basa en una psicofisiología del condicionamiento.	Reivindica una actitud crítica.
Se fundamenta en las ciencias biológicas.	Busca sus cimientos en una psicopedagogía coherente.
Se encamina hacia a especialización.	Reclama la polivalencia.
Crea una didáctica en base al rendimiento.	Crea un clima pedagógico.
Intenta lograr un producto final	Intenta el diálogo y no acepta los fines absolutos.

Creemos que ésta es la piedra angular sobre la que la educación física encuentra su propia especificidad: el tratamiento pedagógico de las «conductas motrices».

⁵ P. PARLERAS. *Activités physiques et éducation motrice*. Ediciones Revista EPS, Paris. 1976.

Es misión de la educación física el encontrar los aspectos que perteneciendo a los deportes sean propios de la actividad motriz y que nos permitan lograr:

- Unos principios de organización válidos para todos los deportes.
- Una plataforma común sobre la que cualquier especialidad pueda tomar parte y, progresivamente se dirija a sus propias peculiaridades.
- Unos principios de organización transferibles de una actividad a otra.
- Un potencial motriz que permita al individuo encontrarse en condiciones de escoger la práctica del deporte que prefiera.

En resumen, un modelo físico de conjunto.

ESTRUCTURA FUNCIONAL DE LOS DEPORTES DE EQUIPO

Para comprender bien la noción de deporte de equipo, consideramos indispensable enumerar y analizar sus características. Estas características definen los deportes de equipo, tomando como elementos de referencia como aquellos cuya práctica es más habitual sobre todo en el marco escolar (baloncesto, balonmano, fútbol, etc.).

Varios autores han estudiado y analizado los componentes comunes a los deportes de equipo: Bayer, Parlebas, Theodoresco, Caron, Pelchat, etc. Basándose en una concepción estructuralista, han determinado que existen unos elementos que se repiten y que conforman la realidad del juego.

Desde esta perspectiva, afirman que todos los deportes de equipo están sometidos a principios comunes e idénticos: es lo que se denomina «Estructura funcional. Estos principios varían según el enfoque sobre el que se apoya cada tendencia. Una primera aproximación la constituirá aquella que se centra sobre la noción de *duelo*: es decir, el carácter de colaboración y oposición, o, si se prefiere, de ataque y defensa. En este planteamiento, la estrategia o el acto táctico ocupan el centro de atención.

Una segunda perspectiva sería la que gira en torno a la *comunicación*, positiva o negativa entre los jugadores que participan, creando un lenguaje motriz insólito y específico de los deportes de equipo.

Una tercera propuesta que, sintetizando las precedentes, ve en la utilización del espacio la forma de materializar de forma intencional la interpretación de un mensaje y su respuesta en forma estratégica.

Por último, y como común denominador, se situaría el reglamento que constituye el sistema de reglas capaz de regular el funcionamiento del juego y de determinar cómo se gana o cómo se pierde.

Desde nuestra idea pedagógica pensamos que todos ellos pueden ser útiles para ayudar a construir y regular acciones que permitan progresar al niño hacia la comprensión de la lógica interna del juego, así como ser el punto de partida para la acción motriz.

Así pues, asentamos la estructura funcional de los deportes de equipo sobre estos principios:

1. El **espacio**: terreno cerrado, más o menos grande, en el interior del cual se desarrolla la competición. Constituye el límite de acción de los jugadores.
2. La **estrategia**: tipos de conducta que puede utilizar el jugador en cuanto a las diferentes formas de actuar en ataque o defensa.
3. La **comunicación motriz**: lenguaje que utilizan los jugadores para realizar las acciones de comunicación o de oposición.
4. Las **limitaciones reglamentarias**: que varían según los diferentes deportes, aunque manteniendo unas características comunes.

1. EL ESPACIO

El lugar o espacio de acción donde se desarrolla cualquiera de los deportes de equipo posee unas características constantes; es cerrado, institucionalizado, y sus dimensiones son estrictas y precisas. Su superficie se presenta marcada por líneas en el suelo que limitan las acciones de cada jugador. El terreno suele estar dividido en subespacios, «áreas» o «zonas» diversas. Estos territorios poseen características peculiares que modificarán y determinarán las conductas motrices de los jugadores, dando a cada especialidad deportiva algunas de sus características originales. A su vez, intervienen a menudo, también de forma estandarizada, obstáculos (redes), metas u objetivos (postes, porterías, cestas, etc.) que distribuyen o dividen este espacio, incitando a organizar una acción coherente.

Cada jugador debe compartir este espacio con el resto de sus compañeros, bien para luchar por la conquista del territorio de sus oponentes, bien para la defensa del suyo.

Aun siendo imposible poder fragmentar el espacio deportivo como escenario de toda la acción, si podemos distinguir para su estudio varios tipos de espacio que poseen características muy diferenciadas. Tomando como referencia los análisis hechos por Teissié y Parlebas, distinguiremos:

- a) El espacio como distancia a franquear o recorrer.
- b) El espacio dividido en subespacios diferenciados.
- e) El espacio como meta u objetivo a lograr.

a) El espacio como distancia a franquear o recorrer

Todo espacio deportivo posee unas dimensiones exactas en las cuales el jugador debe moverse o franquearlas. El penalti se lanza desde 7 metros en balonmano y desde 11 metros en fútbol. El jugador de baloncesto o balonmano debe recorrer casi toda la longitud del terreno de juego para pasar de la defensa al ataque.

La táctica está basada en unas distancias sobre las que hay que desenvolverse: desmarcar intercambiar, combinaciones a dos, a tres, a cuatro etcétera.

Estas distancias no sólo tienen importancia en el sentido propiamente espacial, sino de una forma importante sobre las exigencias fisiológicas.

b) El espacio dividido en subespacios diferenciados

Cada jugador se encuentra enfrentado a espacios dinámicos funcionalmente unidos entre ellos, que toman un sentido propio en función de la evolución del juego y que va a condicionar su situación sobre el terreno. Entre estas zonas para poder moverse podemos distinguir:

Zonas Fijas

- Prohibidas. Superficies donde el jugador no puede evolucionar (zona de 6 metros en balonmano, la red de voleibol, el área de baloncesto está limitada a 3 segundos, el círculo central de fútbol al comienzo de los encuentros o después de gol para los jugadores que no están en posesión del balón, etc.).
- Zonas en cuyo interior los jugadores están sometidos a ciertas reglas (área de castigo en fútbol, área de ataque en voleibol, delimitando la zona a partir de la cual no se puede rematar, etc.).

Zonas Variables

- Prohibidas: zonas móviles que dependen del desplazamiento de los atacantes o de los defensores, en el interior de las cuales el jugador no tiene posibilidad de jugar (zonas de fuera de juego, zonas de *avant* en rugby).
- A utilizar por los **atacantes**: todos los espacios libres que, situados delante del jugador que lleva el balón, constituyen zonas de apoyo.

- A vigilar, es decir, zonas de las que por su peligrosidad el defensor va a ocuparse particularmente, para oponerse al paso del balón o del adversario.

La distribución del espacio deportivo en emplazamientos diferenciados es uno de los factores que determinan la lógica del juego.

A estos diversos lugares están asignados ciertos papeles bien definidos: el portero en su zona o área, el defensor en su terreno, etc. Abandonando su posición privilegiada, el jugador abandona a menudo una parte de sus derechos; saliéndose del área, el portero pierde sus privilegios, sale de su «dominio», de su *rôle*, y pierde así sus prerrogativas.

c) El espacio como meta u objetivo a lograr

Para ganar un partido es necesario marcar más puntos o tantos que el contrario, es decir, lograr que el balón llegue a penetrar, tocar traspasar un blanco preciso.

Estos blancos son espacios siempre fijos y corresponden a lugares preparados. Puede tratarse del mismo terreno de juego, como en el caso del voleibol donde el balón debe tocar el suelo del adversario para la consecución de un tanto, o de una parte del terreno de juego donde el jugador debe colocar el balón, como es el caso del rugby.

Para los otros deportes colectivos, el objetivo es una portería (futbol, balonmano, etc.) o una canasta (baloncesto). En cualquier caso, el punto o tanto se logra cuando el balón toma contacto con una zona de terreno o cuando franquea un plano vertical u horizontal.

2. LA ESTRATEGIA

Si bien los términos estrategia y táctica suelen utilizarse indistintamente, nosotros entendemos por estrategia un concepto más amplio que el de táctica, es decir: tipos de conducta que teniendo en cuenta todas las eventualidades posibles y sus consecuencias puede utilizar el jugador y sirve para indicarle lo que debe hacer en cualquier situación del juego. Mientras que táctica es la realización de medios de acción aplicados a determinadas situaciones —en base a un objetivo— generalmente preestablecidas de antemano.

La táctica, utilizada en el sentido habitual, elimina la posibilidad de decisión e iniciativa por parte del jugador, restando valor a la riqueza interna del juego.

Mahlo¹ designa tres fases sucesivas e interdependientes de la manera como los jugadores toman en cuenta sus acciones tácticas. No obstante, cuando este autor utiliza el término táctica, nos parece más próximo a nuestro concepto de estrategia que a la clásica acepción de táctica. Veamos pues estas fases:

1. Percepción y análisis de la situación (su resultado permite el conocimiento de la situación).
2. Solución mental del problema (su resultado supone la representación de una acción).
3. Solución motriz del problema (su resultado supone la solución práctica).

Así, estas tres fases representan una sucesión de acciones en estrecha interrelación. La acción estratégica representa, desde el punto de vista cibernético, un sistema que no se contenta con elegir el mejor objetivo entre varios posibles, sino que se auto-perfecciona al mismo tiempo que resuelve el problema propuesto. Esta concepción pone en evidencia el valor educativo que posee la acción estratégica.

En el modelo que ofrece Mahlo podemos apreciar el principio de auto-afirmación y de auto-perfeccionamiento a través de la acción estratégica.

Bayer² analiza la formación táctica individual desde los aspectos fundamentales de la defensa y del ataque. Siguiendo sus planteamientos, vamos a analizar esos conceptos.

La defensa

En el lenguaje corriente, la defensa comienza con la pérdida de balón, sea por haber marcado un tanto (salvo en voleibol), sea por haber fallado un punto después de una tentativa infructuosa, sea por la pérdida del balón a manos del adversario por fallos o por faltas sancionadas según el reglamento.

En un sentido más amplio, la defensa es una acción que dura constantemente. Prever las respuestas del adversario, asegurar el equilibrio ofensivo son ya acciones que desde el mismo ataque constituye una defensa.

Principios fundamentales de defensa:

1. Recuperación del balón.
2. Evitar la progresión del adversario hacia la portería.
3. Protección de la portería o de las zonas propicias al tiro.

Según los objetivos a perseguir, el sistema defensivo puede ser:

Defensa en zona. Toma como referencia al balón, dado que todos los adversarios se desplazan en función de la circulación del balón, sin de cuidar al adversario puesto que es el que está en posesión del balón.

Defensa Nombre a hombre. Preconiza una defensa esencialmente basada sobre el individuo, esté o no en posesión del balón, que puede a vez —en función de la situación— evolucionar hacia una defensa hombre a hombre con flotación y cambio.

¹ F. MAHLO, *L'acte tactique en jeu*, Éd. Vigor, Paris, 1974.

² C. BAYER, *L'enseignement des jeux sportifs collectifs*, Éd. Vigor. París, 1979,

En ambos casos, los principios fundamentales son válidos tanto en la defensa en zona como en la defensa hombre a hombre.

El marcaje

A lo largo de las diferentes fases de la defensa y respetando los principios fundamentales ya enunciados, el «marcaje» representa la regla operacional fundamental común a los diferentes juegos deportivos colectivos. Se basa en la oposición del conjunto de los defensores que por sus situaciones respectivas y sus desplazamientos intentan evitar paralizar las iniciativas y la realización de las acciones de ataque a verso. Sobre el plan de las acciones individuales, el marcaje puede poner:

1. Interceptar el balón en un error de los atacantes.
2. Arrebatarse el balón de los pies o manos del adversario.
3. Frenar, retrasar o parar los movimientos de los atacantes hacia la portería:
 - a. ocupando los espacios libres;
 - b. persiguiendo al adversario que nos ha adelantado para intentar cogerlo;
 - c. arrinconando a esos mismos adversarios hacia espacios menos peligrosos;
 - d. bloqueando a los atacantes en sus desplazamientos.
4. Proteger con el propio cuerpo la trayectoria del balón hacia la portería.

Acciones educativas

A nivel educativo y en base a los argumentos enunciados, hay que señalar tres reglas fundamentales a tener en cuenta en todo momento:

1. El marcaje debe ser «activo»; el defensor debe «actuar» y no seguir pasivamente las acciones del adversario,
2. *Actuar «continuamente»* en base a una información permanente (respecto a la totalidad del juego) que obligue a actuar constantemente.
3. Ayudar en forma colectiva, es decir, teniendo en cuenta la labor de cooperación que representa el equipo.

A través de estas líneas generales, el educador debe guiar las acciones del jugador en su proceso de formación.

El ataque

Al igual que decíamos en la defensa, un ataque se «prevé» en el tipo de defensa adoptada y en las actitudes de los jugadores. Así, una defensa donde el contraataque está ya predispuesto constituye un elemento favorable a la acción posterior.

En cualquier caso, teóricamente, el punto de partida del ataque está representado por la toma de posesión del balón.

Hipotéticamente, a partir de este momento, el equipo en posesión del balón no debería perderlo sino hasta haber marcado un tanto (lo que en la práctica casi nunca ocurre).

El ataque se basa en los siguientes principios;

1. Conservar el balón cuando se ha recuperado.
2. Progresar hacia el objetivo perseguido.
3. Lograr el tanto.

Durante el ataque, el jugador, independientemente de que esté o no en posesión del balón, debe tener en cuenta los siguientes elementos:

- Posición del balón (nunca es la misma);

- Espacios libres para cualquier ocupante (siempre variable);
- Situación y desplazamiento de los adversarios;
- Situación de los compañeros;
- Objetivo a lograr.

Acciones educativas

Respuestas habituales en un principiante: El educador debe tener en cuenta las respuestas posibles que puede dar el principiante y sobre las cuales tiene que basar el tipo de pedagogía. Suelen ser:

1. En general, el jugador en posesión del balón quiere conservarlo, prescindiendo de los deseos de los demás. En caso de verse imposibilitado a progresar, se desembara de él de cualquier manera.
2. Los otros jugadores, defensores y atacantes, desean arduamente el balón. Se desplazan hacia él y sirve de polo de atracción, es decir, que el jugador en posesión del balón determina el comportamiento de los demás, constituyendo la única fuente de información para el resto, lo cual limita la elección y variedad de las acciones. Hay que distinguir, sin embargo, dos tipos de situaciones:
 - a) Lejos del jugador en posesión del balón. el principiante no se siente implicado, por lo que permanece inmóvil:
 - b) Cerca del jugador en posesión del balón, va hacia él provocando aglomeraciones y agrupamientos en torno a él.
3. No existe ningún intercambio, a pesar de que la pelota vaya de jugador en jugador. El egocentrismo del niño reaparece y su comportamiento aparece rodeado de cargas afectivas.

El educador debe modificar esta actitud ineficaz del principiante y hacerle significar los otros elementos del juego, haciéndole comprender progresivamente que las informaciones esenciales no vienen únicamente del balón.

El balón debe convertirse en un objeto mediador de la acción, lo que permite al jugador poseedor del balón integrar en su campo perceptivo, con nuevas significaciones, otros elementos del juego, y situar para todos los jugadores las informaciones de los compañeros, de los contrarios y de las relaciones espacio/temporales cambiantes.

El desmarcaje

Problema fundamental a resolver:

- Jugador en posesión del balón: liberarse del adversario que le marca.
- Jugador sin balón: situarse oportunamente en el terreno, de manera que haga posible los pases y facilitar la circulación del balón.

Los problemas puestos por este principio esencial (desmarcaje) común a todos los juegos de equipo, serán aprendidos en función de las necesidades del juego y las posibilidades de realización y comprensión del jugador. Así pues, no debe ser utilizada ninguna progresión *priori*. El educador debe permanecer como observador para resolver en cada momento los problemas puestos en las exigencias de las situaciones y por las reacciones del jugador frente a éstos. El proyecto educativo debe basarse en la modificación progresiva de las actitudes del jugador frente a estas situaciones Y por una toma de conciencia de Otros elementos esenciales del juego.

Con relación al compañero en posesión del balón y al adversario. El problema del jugador sin balón consiste en encontrar soluciones al «alineamiento» impuesto por el defensor, es decir, recibir el pase del compañero alejándose del sector de intervención del defensor.

Espacios libres para desmarcarse. Se trata de estructurar el espacio de juego, buscando los espacios donde no hay nadie y donde debe elaborar sus acciones en base a sus compañeros.

Esta actividad supone una información continua para percibir estos espacios.

El educador debe esforzarse en volver significativo este elemento del juego que obliga al jugador a descentrarse momentáneamente del balón e informarse de las zonas donde podrá realizar su acción.

Continuidad y encadenamiento de las acciones

Todos los principios organizadores de la actividad del jugador no sirven para nada si el jugador no se muestra capaz de encadenar las diferentes tareas.

El enseñante debe modificar esta acción de pasar de actor a espectador, que aparece siempre que el jugador da su balón a un compañero, o tira hacia la meta o pierde el balón.

Este encadenamiento no surge al azar sino que el jugador debe informarse para saber qué hacer, dónde ir, cuándo y cómo.

La ayuda

En este encadenamiento de tareas e. necesario introducir otra noción: la ayuda. Todo juego colectivo o de equipo se caracteriza por la Cooperación y comunicación entre los jugadores. Tomar parte en la lucha de mi compañero contra el adversario.

3. LA COMUNICACIÓN MOTRIZ

En los partidos de jugadores debutantes es curioso observar el alto grado de lenguaje hablado que utilizan. Se hablan, se gritan, se interpelan... La palabra está siempre presente. En cambio, los encuentros de alto nivel son sorprendentemente silenciosos. ¿Qué ha ocurrido con la comunicación durante este período que va del debutante al jugador de élite? Es evidente que el lenguaje se ha transformado. Se ha pasado de un lenguaje verbal a un lenguaje gestual. Ha habido una transformación en el código empleado en la comunicación.

Estamos acostumbrados a hablar de comunicación asimilando este término al lenguaje verbal, pero la palabra no es el medio normal de expresión del deportista cuando está sobre el terreno de juego; muy al contrario, es su acción motriz la que le sirve de forma de comunicación.

Cuando el portero de balonmano efectúa un pase al alero, cuando el futbolista efectúa un «pase y va», cuando en balón-tiro se realiza un pase a un compañero del «cementerio» con objeto de que éste alcance a un adversario, se trata claramente de una comunicación. Comunicación insólita, puesto que no se utilizan palabras, ni una transmisión verbal de informaciones, pero, sin embargo, es una auténtica comunicación la que se realiza a través de estas tareas de tipo motor, razón por la cual se la denomina «comunicación motriz».

No todas las actividades deportivas comportan necesariamente una comunicación; por ejemplo, la mayor parte de las especialidades de atletismo, gimnasia deportiva o natación no requieren ningún tipo de comunicación debido a su carácter individual. Sin embargo, en los deportes de equipo, el jugador ajusta constantemente su comportamiento al de sus compañeros o adversarios, y se ejerce una interacción directa entre los diferentes jugadores.

Mediante el balón, el jugador se comunica sin cesar con sus compañeros, oponiéndose, al mismo tiempo, a sus adversarios. Esta interacción directa entre varios individuos es un fenómeno capital que transforma los comportamientos motores.

Al situarse en la acción de juego, el jugador se encuentra ante una variedad de signos y señales que debe interpretar. Por un lado, los que provienen de sus propios compañeros, es decir, la comunicación de cooperación; y, por otro lado, la que emiten sus adversarios, es decir la contracomunicación.

Parlebas define la comunicación de cooperación como los actos de ayuda efectuados por los miembros de un mismo equipo; se trata de interacciones operatorias positivas entre compañeros. Sus formas espaciales y temporales varían de un deporte a otro según el código de juego. Es el caso de una «patada a seguir» en rugby, un «centro» en fútbol, o cualquier forma de pase en los deportes de equipo.

Según el mismo autor, las «contracomunicaciones motrices» corresponden a actos de antagonismo realizados por jugadores que enfrentan entre sí. Se trata, pues, de interacciones operatorias negativas entre adversarios. Esta comunicación de oposición admite formas muy diversificadas. Puede ser la transmisión antagonista de un objeto (balón, etc.), la ocupación o disputa de un espacio (placaje en rugby, etc.), o la consecución de un tanto (canasta, gol, etc.).

Existe pues una forma de lenguaje motor que es preciso descodificar. El jugador debe aprender a descifrar los signos y señales que se utilizan en los deportes de equipo y que le van a servir como medio de comunicación.

Esta necesidad debe ser incorporada en los procesos de enseñanza e iniciación. El niño tiene que aprender que existe un lenguaje propio del deporte y que debe utilizarlo durante su práctica.

CAPÍTULO 2

DEFINICIÓN DEL CONCEPTO «DEPORTE DE EQUIPO»

Para poder elaborar una acción pedagógica integrada en una educación física concebida en base a postulados actuales, es necesario, ante todo, precisar las características diferenciales de cada actividad física.
¿Qué son los deportes de equipo?

Para responder a esta pregunta utilizaremos los diferentes puntos de vista desde los que se puede contemplar esta práctica, para llegar a la noción sobre la que entendemos que se puede hacer un análisis pedagógico.

Según la opinión vulgar y más generalizada, el equipo es una suma de jugadores, es decir, que la calidad del equipo está en función del conjunto de las cualidades de los jugadores que lo componen. Así, el buen jugador de baloncesto debe ser alto, ágil..., o el de rugby fuerte, rápido... A su vez, cada uno de estos jugadores reafirma su propia calidad en base a su palmarés: goles, encestes, etc. De esta manera se llega a suponer que el mejor equipo es aquel en el que se encuentran las mejores estrellas del deporte en cuestión. Sin embargo, esta opinión general, que suele ser la del público, no responde exactamente a la realidad. La suma de las partes no es igual al todo. Un jugador no juega al «lado del otro» sino «junto a otros» y «frente a sus adversarios». Un partido es la confrontación de dos grupos de fuerza.

Muchos entrenadores creen comprender y conocer la noción de equipo a través de las recetas extraídas a otros equipos superiores. Su bagaje de conocimientos está compuesto, muy a menudo, por pequeños trucos, argucias y algunos conceptos tácticos extraídos de algún manual. En el mejor de los casos, el entrenador crea los sistemas de juego a partir de las características de los jugadores. Los representa en una pizarra y los hace evolucionar con o sin balón. Hablará de «circulaciones tácticas», que se suponen ideales para vencer al adversario. Dispuestos geoméricamente y según diversas formas (4-3-4, 5-2, 2-1-2, etc.), el entrenador intenta que sus jugadores asimilen y memoricen los patrones de juego considerados indispensables.

Durante muchas sesiones, los jugadores deberán repetir los mismos desplazamientos para obtener la sincronización adecuada.

Esta concepción es la aceptada como correcta y utilizada normalmente. Sin embargo, estos métodos son muy discutibles, si no perjudiciales para los jugadores; y cabe preguntarse: ¿puede considerarse a los jugadores como simples ejecutantes? El «experto» modela a sus jugadores según ciertos estereotipos motores, subordinando a los Jugadores a normas aceptadas, tanto sobre el plano técnico, táctico o de preparación individual. De esta manera, la motricidad del jugador se debe someter a los «conocimientos» del entrenador.

Rauch¹, en un artículo sobre la competición, compara ésta a una «escuela de la cretinización racional». Citemos algunas de sus observaciones:

1. La competición favorece las cualidades adquiridas en detrimento de las cualidades a desarrollar. Los jugadores jóvenes (10 a 15 años) son escogidos según los mismos criterios que se utilizan con los profesionales, es decir, según lo que saben hacer mejor.
2. En consecuencia, la competición niega las posibilidades de nuevos aprendizajes. El niño es rápidamente clasificado como «bueno», «regular» o «malo».
3. La competición utiliza como modelo pedagógico el adiestramiento (transmisión de un modelo impuesto).
4. Aliena a los jugadores, puesto que todos dependen del entrenador.
5. La competición limita las posibilidades de desarrollo, de expresión o de manifestación de la inteligencia en el interior del equipo.

¹ A. RAUCH. Analyse critique de la competición, en Les cahiers scientifiques de l'éducation physique, núm. 1, diciembre de 1969.

Naturalmente, el lector puede decir que son los jugadores más inteligentes los que marcan más tantos, y que la selección permite que jueguen entre ellos. Pero la cuestión que queda pendiente es saber si esa inteligencia se utiliza en su sentido más amplio y de la forma más amplia dentro de la concepción del equipo.

Numerosas investigaciones han sido realizadas en torno al deporte. No obstante, el deporte no produce sus avances fundamentales debido a ellas. La evolución del deporte se produce fundamentalmente gracias a sus protagonistas. Una de las causas que provocan este desajuste puede ser que los investigadores utilizan los métodos de investigación de su propia especialidad (psicología, fisiológica, sociología, biomecánica, etc.), intentando relacionarlos y yuxtaponerlos al mundo del deporte. Los fisiólogos identifican las cualidades orgánicas y musculares indispensables a la *performance* (resistencia, fuerza, flexibilidad, etc.), y del deporte considerado, en busca de sistemas de entrenamiento apropiados. Los sociólogos utilizan la sociometría para medir las relaciones entre los jugadores, así como las influencias de los fenómenos de grupo para dar al entrenador los medios de actuar racionalmente. Mediante la biomecánica, los investigadores determinan los principios que sirven para mejorar la técnica del gesto deportivo, especificando los ángulos y las fuerzas a utilizar.

Generalmente, los investigadores en el deporte se han servido del individuo, estudiándolo y aislándolo del lugar de competición o del contexto en el que se desenvuelve normalmente, o bien reduciendo el individuo a modelos más simples que permitan su estudio, es decir, se ha hecho investigación del deporte en «laboratorio». Es cierto que ello se ha hecho para poder someter la situación a los criterios de objetividad del propio investigador. Sin embargo, ¿hasta qué punto una investigación realizada fuera de la actividad deportiva puede ser transferible a esta propia actividad?

Es necesario y urgente recordar que las investigaciones sobre el deporte deben partir del deporte, tomar sus propias raíces para llegar a la solución de los problemas que la práctica de estas actividades comporta. Si admitimos que sólo a partir del propio equipo puede salir una noción coherente del deporte de equipo, la solución debe buscarse en su interior.

Veamos, pues, qué pasa en el interior del propio juego, progresivamente y a través de situaciones concretas.

El deportista juega para ganar; la victoria se logra a base de coordinar la acción con los compañeros y en contra de los adversarios. El adversario es considerado como un rival, un enemigo individual o colectivo, pero que en cualquier caso hay que vencer.

Imaginemos que el jugador se encuentra solo con el balón y frente al portero ([figura 1](#)). Esta situación obliga al jugador a reflexionar sobre el conjunto de relaciones esenciales para lograr el éxito de su lanzamiento: tendrá que tener en cuenta la situación del portero y la portería (relaciones de distancia, de desplazamiento, de apertura de ángulos, etc.); además, debe adaptarse a las reacciones del adversario así como anticiparse a ellas, para sacar el máximo provecho.

Sigamos. Ahora el jugador se encuentra con un adversario entre él y el portero ([figura 2](#)). Esta situación es más compleja. El *jugador* debe *tener* en cuenta el nuevo obstáculo antes de *tirar*, *pero* esta vez el adversario directo, a diferencia del caso anterior, tiene gran capacidad de movimiento que puede utilizar contra él. Nuestro jugador debe juzgar el conjunto de relaciones que aquí se establecen, medir los riesgos y escoger la mejor solución en función de sus posibilidades y de las del adversario. Por ejemplo, puede *simular* que se encuentra acorralado (haciendo evidente el sistema de relaciones del adversario, es decir, evidenciar sus intenciones) y de pronto fintarle y librarse ([figura 3](#)).

Se observa claramente cómo el atacante utiliza el sistema de relaciones en su provecho. El adversario constituye un elemento indispensable contra y con quien el atacante debe jugar. Estamos lejos de la concepción clásica según la cual el adversario es concebido como mi concepción: la aplicación pedagógica consistente en hacer practicar los «fundamentos técnicos» en ausencia de adversarios (pedagogía del botar, pasar y tirar).

Sigamos adelante. Además del adversario y el portero, nuestro jugador se encuentra con más adversarios y con más compañeros. En esta situación, además de enfrentarse a un adversario hábil hay que evitar que el balón

caiga en manos de los adversarios (figura 4), intentando pasarlo a algún compañero que se halle desmarcado. Se trata de situaciones donde intervienen, además del azar, la habilidad de los jugadores, su capacidad de estructurar la información y de elegir su respuesta en base a las máximas probabilidades de éxito.

La decisión es difícil, pues ésta debe efectuarse rápidamente. ¿Cuál es el destinatario mejor situado y qué tipo de pase debe realizarse? El sistema de relaciones compañero-adversario-objetivo, rico y difícil de dominar por su complejidad, le indicará la elección ideal.

Este último ejemplo muestra la naturaleza de las elecciones que debe hacer en cada instante el jugador. Analiza todas las posibilidades y decide la mejor acción a realizar. Esta implicación del practicante sobrepasa el concepto actual de *participación*. Tres dimensiones muy importantes de toda acción de un jugador son puestas de relieve:

- La amplitud y calidad de la información recibida: percepción.
- El acierto en la respuesta: decisión.
- La autonomía de jugador a tomar esta decisión: ejecución.

Estos tres aspectos no son contemplados en la mayoría de los jugadores de los deportes de equipo, sea por ignorancia o por ausencia de Criterios adecuados o, incluso, a causa de una falsa concepción de la autoridad del entrenador y de los papeles que este último atribuye a sus jugadores.

4. LA REGLAMENTACIÓN DEL DEPORTE

Todos los deportes de equipo están sometidos a unas reglamentaciones que determinan los muchos aspectos de la actividad motriz. El balón (tamaño, peso, etc.), el tiempo de duración, y reglas que condicionan el juego, entre otros, son elementos a tener en cuenta y que deben ser asimilados por los jugadores como factores condicionantes de su actuación.

La mayoría de las reglas responden a planteamientos idénticos o muy semejantes entre ellos, de tal manera que podríamos agruparlas en ámbitos de actuación tales como:

- a) *Dimensiones del terreno de juego y material a utilizar:* campo rectangular con dimensiones variables, balón de diferentes formas y pesos, etcétera.
- b) *La composición del equipo y sus posibles sustituciones:* número de jugadores que pueden jugar, número de jugadores que pueden estar en el terreno de juego, cómo y cuándo se pueden sustituir entre ellos, etcétera.
- c) *Sobre la utilización de los espacios:* espacios como objetivos a lograr (portañas, zonas, canastas, etc.), subespacios diferenciados (zonas prohibidas o semiprohibidas), espacios de actuación libre, etcétera.
- d) *Sobre el tiempo:* duración del encuentro, tiempo de posesión del balón por cada equipo, etcétera.
- e) *Relaciones entre los jugadores:* contacto físico permitido o limitado, penalizaciones respecto a estas faltas, etcétera.
- f) *Utilización del material (fundamentalmente el balón):* partes del cuerpo con las que se puede utilizar el balón, formas de transportarlo o manejarlo, etcétera.
- g) *El árbitro.*

Como conclusión de este capítulo, hay que decir que todos estos aspectos, que constituyen la estructura básica y común a todos los deportes de equipo, espacio, estrategia, comunicación y reglamentación, deben servirnos de pauta para guiar y encuadrar la acción pedagógica a seguir con los niños.

Estas características comunes deben ser transmitidas a los niños Como patrones generales de actuación en todos los deportes de equipo.

Y podríamos afirmar que un niño que conozca estos principios comunes sabrá transferirlos a cualquiera de los deportes referidos.

Aunque en un primer momento (cuando la edad del niño lo impide no vamos a aplicar directa y totalmente cada uno de estos aspectos, sí van a servirnos para orientar el proceso educativo. Así pues, el orden, dificultad y objetivos de los juegos que proponemos como paso transitorio para llegar a los deportes están elegidos en base a la consecución paulatina de uno o varios de estos principios comunes.

2. PROGRAMAR LA INICIACIÓN

En el caso concreto de los deportes de equipo, **iniciar** supone pasar del juego del niño al juego de adulto, y al mismo tiempo cuestionarse cómo efectuar este cambio:

Imitando Directamente El Juego Del Adulto. Es decir, iniciando inmediatamente a la práctica del deporte en si o bien partiendo de las posibilidades y características evolutivas del niño.

Ayudar A Éste A Descubrir Progresivamente Los Principios Comunes De Los Deportes De Equipo. Hacer jugar al niño es simple. El niño despliega en el juego una enorme actividad que le proporciona un gran placer. En el patio, en el gimnasio, corriendo, lanzando, jugar es la posibilidad de expresarse plenamente.

Pero, ¿es posible hacer algo más? ¿Podemos aportar algo más que el simple juego lúdico y recreativo? Si observamos las primeras veces que el niño juega un deporte de equipo, podemos constatar que:

- Los más fuertes monopolizan el balón. acostumbrándose a prescindir de los demás.
- Los más débiles participan poco, más bien asisten al juego.
- Incluso el propio educador no puede ejercer demasiada influencia a causa del desorden que se provoca.

Ante esta situación, cabe preguntarnos:

- ¿Qué desea el niño? ¿Cuáles son sus limitaciones? ¿Por que el niño a los ocho años quiere jugar como el adulto? ¿Por que a pesar de sus deseos no lo logra?
- ¿Qué pretende el educador? ¿Hasta dónde puede llegar su influencia? ¿Cuáles son sus deseos y posibilidades reales?
- ¿Cómo analizar los deportes de equipo? ¿Cómo conseguir que el niño llegue a entender los diferentes factores que componen la práctica deportiva? ¿Qué actividades le conducen mejor a ese dominio?

El **niño** quiere jugar como los mayores, como el adulto. El niño quiere ganar. Vive constantemente la acción presente, pero debe aprender a esperar, a actuar pensando en el futuro. No se trata únicamente de la satisfacción del juego realizado en el momento, sino de que este juego le sirva para prepararse para poder enfrentarse en el futuro a diversas situaciones deportivas en óptimas condiciones.

El **educador** sabe que el niño no puede practicar los deportes como el adulto y que se le debe conducir progresivamente, para lo cual debe programar y organizar. Hay que proponerle etapas. niveles de dificultad y estímulos que le permitan perfeccionarse a través de sucesivos éxitos. Pero cada etapa debe acumular todas las características, los factores del juego, a fin de ofrecer al niño, bajo formas simples un juego total.

3. EL PROCESO DE INICIACIÓN

Proponer elementos para la elaboración de un programa de iniciación a los deportes de equipo supone intentar fijar unos puntos de referencia, niveles o etapas que den una dirección y un sentido a las intervenciones pedagógicas. Supone también proponer un contenido, situaciones pedagógicas que permitan facilitar el paso de una etapa a otra.

El estudio de las programaciones revela que siempre dependen estrechamente de una concepción del aprendizaje. Evidentemente, lo mismo sucede en nuestro caso.

La práctica actual se caracteriza por dos enfoques diferentes de planteamiento:

- *El juego libre y espontáneo*, cuyo fundamento es la búsqueda del esparcimiento y el desahogo a las necesidades de movimiento (muchas clases de educación física se convierten en la mera práctica de un partido de fútbol, balonmano, baloncesto, etc.). Esta situación, esencialmente recreativa, se caracteriza por sus limitadas exigencias al perfeccionamiento motor. La actitud del educador puede ir de la no directividad absoluta a una relativa organización de la actividad del niño (equipos homogéneos, programación de campeonatos, etc.).
- *El juego con intervención del profesor*. Cuando el educador interviene suele hacerlo para modificar la práctica de los niños, generalmente con un espíritu tecnicista; se trata de aprender uno o muchos deportes de equipo tomando como referencia la práctica del adulto. La actividad libre del juego es aprovechada con dos intenciones: para aplicar determinadas técnicas o tácticas, o bien para corregir errores. Lo que caracteriza la actividad del educador es su intención de enseñar las técnicas extraídas del deporte como competición.

Basándonos en una concepción general del aprendizaje más unida a la renovación pedagógica actual, creemos necesario superar estas dos concepciones.

Nuestra intención es confrontar los esquemas del niño, sus acciones generales con las exigencias contenidas en la práctica de los deportes de equipo. Estas exigencias tienen un carácter específico; los deportes de equipo son fundamentalmente actividades de comunicación, de relación con vistas a una tarea a realizar. Más que transmitir un bagaje de conocimientos (técnicas) se trata de enriquecer y de transformar conductas.

La evolución de las conductas hacia una mejor adaptación a los deportes de equipo supone el acceso a un comportamiento más razonado, teniendo en cuenta las diferentes variables tales como el adversario, los compañeros el balón, etcétera.

Para programar hay que saber:

- 1) SITUACIÓN INICIAL DE LA QUE SE PARTE: conocer las posibilidades de juego del niño y al niño mismo.
- 2) OBJETIVO FINAL QUE SE PRETENDE: tener las ideas claras sobre la evolución final del juego y el tipo de jugador que se quiere conseguir.
- 3) PROCESO DE ENSEÑANZA: avanzar progresivamente de uno a otro en etapas sucesivas.

1) SITUACIÓN INICIAL DE LA QUE SE PARTE

- *Del juego infantil: ¿Cómo es este juego?*
 - No todos los niños participan necesariamente en el juego.
 - Las relaciones con los compañeros se hacen de forma casual.
 - Cuando un jugador tiene la pelota, el resto corre detrás de él, o colocándose delante de él intenta recibirla o arrebatársela. Compañeros y adversarios son contrincantes que impiden que el niño posea el balón.
 - No existe equipo en ataque o en defensa, sólo jugadores que quieren conseguir el balón.
 - La pelota pasa a menudo de un equipo a otro.

- La presencia de las porterías no modifica fundamentalmente el comportamiento. La pelota va raramente de una portería otra.
- *Del niño que empieza: ¿Cómo se comporta en ataque?*

En posesión del balón:

- Conduce él solo el balón hacia la portería contraria. Si puede lo lanza a portería.
- Si no puede tirar, pasa al primer compañero que esté a su lado o lanza el balón de cualquier manera.
- Si la defensa es tan fuerte que no le permite avanzar con el balón hacia portería, pasa a uno de los compañeros, generalmente al que él considera el mejor.

Si no está en posesión del balón:

- Permanece inmóvil observando al que posee el balón.
- Se dirige hacia él.
- Se imagina que le van a pasar el balón.

¿Cómo se comporta en defensa?

- Mira al que tiene el balón.
- Se sitúa entre el que tiene el balón y el adversario más próximo.
- Intenta interceptar el pase si el balón pasa cerca suyo.

2) OBJETIVO FINAL QUE SE PRETENDE

- *Evolución final del juego*
 - Que todos los jugadores participen en el juego.
 - Que los jugadores se organicen juntos, formen una red, un bloque; y que cada uno marque a un adversario.
 - Que el equipo en posesión del balón intente impedir que el adversario se organice y se defienda.
- *El jugador que se quiere conseguir: ¿Cómo se comporta en ataque?*

En posesión del balón:

- Posee control del balón.
- Progresa hacia portería con seguridad.
- Tira en condiciones óptimas.
- Comunica claramente a sus compañeros lo que desea de ellos.
- Interpreta y utiliza lo mejor posible el trabajo de sus compañeros para hacer progresar el balón hacia portería.

Si no se está en posesión del balón:

- Interpretar las necesidades del portador del balón marcado por un adversario.
- Sacar rendimiento a las reacciones de su propio adversario sin molestar al compañero en posesión del balón.
- Responder a las necesidades de sus compañeros o pedirles ayuda con vistas a inutilizar al adversario.

¿Cómo se comporta en defensa?

- a) Obliga al adversario a lanzar en malas condiciones.

- b) Disputa el balón de manera que pueda iniciarse el contra-ataque.
- c) Si el jugador contrario está cerca, prevé y controla todas las acciones ofensivas de los adversarios.
- d) Si el jugador contrario está lejos, se adapta de manera que ayude a sus compañeros a controlar cualquier iniciativa ofensiva.

3) PROCESO DE ENSEÑANZA

El programa educativo debe comprender, por un lado, la elección de los contenidos y la materia de formación, es decir, la elección didáctica de los juegos y de la progresión de la enseñanza, y por otro lado el desarrollo mental e intelectual que hace emerger la capacidad de respuestas tácticas y estratégicas a cada una de las diferentes situaciones.

Elección de los juegos

Los criterios didácticos que determinan la selección de los juegos son:

1. Su potencial educativo, su valor para la formación física general y su capacidad de desarrollo de las acciones complejas (atención, concentración, percepción. etc.).
2. Las particularidades psíquicas, intelectuales y físicas de cada edad. No se trata únicamente de adaptar la materia en función de la edad, sino de ejercer una influencia correcta y en relación con el desarrollo del niño (la enseñanza bien planteada precede al desarrollo del niño).
3. La motivación de los juegos es un factor esencial, tanto desde el punto de vista del desarrollo de la personalidad como para la eficacia pedagógica.
4. Es necesario conceder una mayor importancia a los juegos «claves», que, debido a su interés, su valor formativo y la problemática estratégica que plantean pueden ser repetidos frecuentemente y que incluso pueden ser motivo de competiciones.
5. Todos Los juegos deben servir y orientarse en función de la enseñanza de los deportes de equipo. Hay que ver en cada juego una forma de preparación para la práctica de los deportes institucionalizados.

Desarrollo de la formación estratégica

Generalmente el niño no se plantea a sí mismo problemas estratégicos; únicamente se siente motivado por la actividad lúdica. Sólo la influencia del educador permitirá que el juego se desarrolle en función del objetivo propuesto. Una de las funciones del profesor será pues la de orientar la motivación de los alumnos de manera que el objetivo pedagógico sea asumido por los alumnos.

El alumno no aprende a pensar si no se le exigen actos mentales. La contribución del maestro consiste en:

1. Crear una situación problemática y concienciar de ella a los alumnos.
2. Conducirles a las respuestas a partir de sus propios conocimientos.
3. Analizar la solución descubierta y utilizada.

En definitiva, el profesor debe fijar objetivos estratégicos concretos para cada juego, con el fin de desarrollar continuamente las capacidades mentales de los niños. Volveremos más adelante sobre este tema.

CAPÍTULO 3

LA INICIACIÓN DEPORTIVA

1. CONCEPTO DE INICIACIÓN DEPORTIVA

El periodo en el que el niño empieza a aprender de forma específica la práctica de uno o varios deportes se conoce tradicionalmente con el nombre de «iniciación deportiva». Este término, simple a primera vista, resulta más complejo cuando lo analizamos con profundidad, sobre todo si lo hacemos desde una perspectiva pedagógica.

No todos los autores comparten el criterio de que el proceso de «iniciación deportiva» comience en el momento en que el niño toma contacto directo con los diferentes deportes (generalmente a partir de los 9-10 años). Diemm, en su libro *El deporte en la infancia*,¹ defiende la idea de que esta iniciación puede producirse desde mucho antes. Naturalmente, no con la práctica directa de esos deportes, sino a través de la estimulación de actividades facilitadoras para la posterior práctica deportiva, siempre y cuando vayan dirigidas o tengan repercusión en esas actividades: Afirma el citado autor: «En realidad, la capacidad para el juego y la competencia en grupo no comienza a los diez sino a los cinco o seis años. A esa edad los niños ya comprenden que el deporte y los juegos de movimiento requieren la colaboración de otros y son, aunque en una forma elemental procesos grupales». Y también «... es importante para la futura capacidad deportiva del niño descubrir todo el potencial de movimiento que hay en el ser humano mediante tareas acordes con su grado de evolución individual. Esto sólo es posible a través de un continuo proceso de aprendizaje, en el cual los estímulos educativos externos se combinen con la propia autocapacitación».

Así pues, desde el punto de vista educativo, el proceso de iniciación deportiva no debe entenderse como el momento en que se empieza la práctica deportiva, sino como una acción pedagógica que, teniendo en cuenta las características del niño y los fines a conseguir, van evolucionando progresivamente hasta llegar al dominio de cada especialidad. Para precisar más detenidamente este proceso, es necesario tener presente los siguientes aspectos:

- a) En cuanto al niño:
 - el grado de desarrollo o maduración;
 - el grado de estimulación que se le proporciona;
 - el grado de experimentación.
- b) En cuanto a la pedagogía utilizada:
 - método tradicional;
 - método activo.

Aspectos a tener en cuenta en cuanto al niño

Maduración y aprendizaje

Hasta ahora, muchas de las teorías de enseñanza-aprendizaje se basan en las fases del desarrollo humano. Parten de la suposición de que la evolución del niño se cumple en etapas que representan hitos específicos para la educación. En el caso de la actividad física, la transición de la edad de juego a la edad de aprendizaje es casi imprevisible puesto que ni la llamada «edad de juego» ni la llamada «edad de aprendizaje» pueden delimitarse en el tiempo. Desde el primer año de vida, juego y aprendizaje son un mismo proceso que se yuxtaponen. El aprende a través del juego, y sólo puede jugar cuando domina los elementos que lo conforman. Enseñanza y juego se convierten así en un proceso integrado.

¹ L. DIEMM, *El deporte en la infancia*. Ed. Paidós. Buenos Aires. 1979. págs. 18 y 26.

No obstante, para lograr una adquisición nueva es imprescindible que el individuo haya alcanzado un nivel de desarrollo que le permita ejecutar ciertos comportamientos. El profesor debe pues tener en cuenta la maduración como un factor esencial capaz de determinar las sucesivas fases en el desarrollo del niño.

En definitiva, no se puede disociar maduración de aprendizaje. La maduración es la tendencia fundamental del organismo a organizar la experiencia y convertirla en asimilable. El aprendizaje es el medio de introducir nuevas experiencias en esta organización. Maduración y aprendizaje influyen el uno sobre el otro para obtener el desarrollo. El siguiente cuadro puede ayudarnos a comprender mejor².

Maduración	y	aprendizaje	=	desarrollo
Maduración	y	no aprendizaje	=	no desarrollo
No maduración	y	aprendizaje	=	pérdida de tiempo
No maduración	y	no aprendizaje	=	sin efecto

Desde el punto de vista pedagógico es preciso retener:

- En ciertos períodos «críticos» existen comportamientos que se adquieren con el mínimo esfuerzo y la máxima eficacia.
- El niño no puede realizar actividades complejas si no ha alcanzado la edad en que las actividades básicas se realizan normalmente.
- El niño puede aprender más fácil y rápidamente si alcanza un nivel de madurez específico para la actividad.
- La maduración del sistema neuro-muscular —que se consigue hacia los seis años— permite el desarrollo de las sensaciones cinestésicas, visuales y laberínticas en la estructura del esquema corporal.

Importa poco que el niño aprenda lo antes posible «técnicas deportivas»; mucho más importante es que amplíe las múltiples posibilidades de movimiento mediante juegos o tareas variadas. Esas habilidades y combinaciones de movimiento precozmente adquiridas se conservan en la memoria motriz, indispensable para el aprendizaje y su retención. Sin embargo, hay que aclarar que no se trata de introducir cualquier tipo de tarea o juego; es necesario analizar y escoger las tareas o juegos a proponer de manera que resulten significativas, bien por su posible transferencia inmediata a otros ámbitos, bien por su disponibilidad de transferencia a otras tareas o juegos de mayor dificultad.

Estimulación y experimentación

Si se estimula al niño, si se le apoya y se alienta día a día, es muy posible que vaya adquiriendo nuevas habilidades continuamente. Como en el lenguaje, la actividad física exige una experiencia que debe adquirirse durante los primeros años de vida; por consiguiente, lo importante no es determinar la edad para iniciar al niño en los deportes, sino saber escoger la tarea apropiada y la forma de presentarla en cada momento.

Cuando el niño aprende a correr, a lanzar, a atrapar, está —de alguna manera... iniciándose en el deporte, puesto que cada uno de estos aspectos forman parte de la práctica deportiva. Saber estimularlos y provocarlos es en definitiva empezar la iniciación deportiva. El educador debe mantener en todo momento este criterio que le permite apelar en el instante preciso al estímulo adecuado para posibilitar una experiencia didáctica nueva.

El dominio progresivo de las situaciones de juego se consigue no por una suma de orden cuantitativo, sino por el paso de una etapa evolutiva a otra más diferenciada; esto es debido a que el nivel de desarrollo determina las posibilidades de ejecución. En cualquier caso, las posibilidades de elección que un jugador efectúa sobre una gama de informaciones o percepciones depende, en gran medida, de sus experiencias pasadas. Esta interrelación entre experimentación y nivel de evolución hace que si bien los estímulos deben ser adecuados y adaptados, la experimentación y vivencia de diferentes y múltiples situaciones es imprescindible.

² RIGAL, PAOLETTI, PORTMANN, *Motricidad: aproximación psicofisiológica*, Ed. Augusto E. Pila. Madrid, 1979.

Aspectos a tener en cuenta en cuanto a la pedagogía utilizada

Al igual que en las materias intelectuales en la enseñanza deportiva encontramos una clara oposición en cuanto a la forma de su tratamiento pedagógico. Dos grandes puntos de vista pueden ser analizados.

Los métodos tradicionales

Basados en criterios de análisis de los elementos (descomposición de la materia en partes para su enseñanza), de aprendizaje sistemático de los elementos en cuestión, de dominio del juego mediante asociación de los diversos elementos, la idea central consiste en partir de lo simple para llegar a lo complejo. El educador enseña al niño un repertorio de gestos técnicos que se suponen la base del juego. Este método de enseñanza respeta el enfoque mecanicista basado en el modelo del campeón. El principiante, el niño, no puede acceder al gesto ideal que representa el gesto del campeón, por eso se descompone el gesto complejo en elementos más simples que por asociación permiten lograr la ejecución completa. En este tipo de enseñanza se utilizan las «progresiones pedagógicas». Cada una de estas progresiones esta compuesta de una serie más o menos larga de ejercicios que comportan una graduación en la dificultad.

La relación profesor-alumno depende de los objetivos perseguidos. Así pues, dos aspectos fundamentales deben ser tenidos en cuenta:

- uno concerniente a la calidad de los medios utilizados. El profesor vigila la validez de los ejercicios y de las situaciones específicas;
- otro concerniente a las modalidades de transmisión del contenido, así como las modalidades de intervención. El profesor, dirige su atención al progreso y al nivel de asimilación al que llegan los alumnos sobre el conjunto de elementos a aprender.

Este método posee una serie de lagunas que es necesario exponer: Con la preocupación de simplificar el aprendizaje y asegurar una mínima base de gestos técnicos, el educador elimina la posibilidad de una toma de conciencia, por parte del alumno, del momento, lugar y razones de la utilidad de ese gesto técnico en juego, lo que suprime la relación gesto/juego.

Nada nos asegura que el niño va a ser capaz de realizar la síntesis de los elementos ni de que los utilizará certeramente en situación de juego. Más bien al contrario, los hechos nos llevan a pensar que sólo utilizará algunos de estos elementos, aquellos que domine más, y olvidará los que sólo utilice ocasionalmente.

El niño aprende en «dique seco» aspectos parciales y aislados del juego. pero que no se encuentra en ningún o en muy pocos momentos situado en la realidad del propio juego, lugar donde realmente se producen todas las interrelaciones y el ensamblaje de todos sus elementos.

Este sistema ignora una cuestión esencial del aprendizaje: el niño. No existe una preocupación por el interés que pueda tener el niño, ni sus capacidades para asimilar los ejercicios propuestos.

Los métodos activos

Parten de los intereses del niño reclamando su iniciativa, imaginación y reflexión en la adquisición de unos conocimientos adaptados.

Los principios esenciales que presiden esta concepción son los siguientes:

- Partir de la totalidad y no del individuo, es decir, del grupo, del equipo, considerándolo no como una suma de jugadores sino como un conjunto estructurado con vistas a la realización de un proyecto común; la acción individual va a tomar significación en relación con esa totalidad, de ahí la necesidad de organizar equipos constituidos por grupos estables.
- Partir de la situación de juego. Es a lo largo del encuentro cuando surgen las dificultades. El partido es el motor esencial, tanto si se trata de deportes como si se trata de juegos colectivos

(Grafico 2). Los jugadores así implicados en la acción deben buscar las soluciones para resolver los obstáculos. No se hace mención a la memoria motriz, sino a la reflexión.

- Los gestos técnicos corresponden a un comportamiento grupal. Estos gestos deben ser deducidos a partir de la situación de juego y respetando la disponibilidad del jugador, evitando respuestas estereotipadas.

En esta nueva acción pedagógica, los problemas que se le plantean niño corresponden a su nivel. La técnica está adaptada a la situación.

El profesor pasa de ser un demostrador para ocupar un papel de animador a la reflexión y a la comprensión.

Esta Concepción toma en consideración el juego como elemento fundamental y a partir del cual se elabora todo el proceso didáctico, rechazando el modelo adulto y su descomposición.

Bajo esta acción pedagógica es evidente que el niño debe iniciarse en el deporte a través de la actividad completa en sí misma. Lo cual no quiere decir que no exista una metodología que sirva para iniciar con un carácter global y progresivo y respetando a la vez la maduración del niño.

Los juegos son la actividad básica de trabajo. Partiendo de los juegos simples se va ascendiendo en la dificultad hasta llegar a los juegos codificados y reglamentados como escalón previo a la práctica de los diferentes deportes de equipo.

El lector podría decir que la utilización del juego predeportivo ha constituido un medio habitual en la práctica de la educación física. Sin embargo, estamos acostumbrados a que los juegos se utilicen sin guardar una sistematización que dé coherencia y método. En algunos casos, la utilización de juegos se hace a partir del tipo de destreza que comportan y a su posible aplicación o transferencia a tal o cual técnica deportiva. No se contempla la realidad global del juego y lo que esto supone para el niño. En el fondo sigue manteniéndose una pedagogía analítica disfrazada con la utilización de juegos.

Sólo un estudio sistemático de lo que comporta y supone para el niño cada uno de los juegos y su lógica interna, acompañado de una pedagogía dirigida y encaminada a la reflexión de la situación motriz, puede darnos la clave para abordar la enseñanza deportiva con la seguridad de estar colaborando al desarrollo de la inteligencia motriz y capacitando al educando para ser un jugador inteligente dentro de su propia práctica.

En la actualidad, y cada vez con mayor energía, aparece esta nueva acción pedagógica que llevada al terreno deportivo se encuentra en las antípodas de la concepción mecanicista. Mecanización que limita al jugador a unas respuestas precisas, impidiéndole su adaptación a las circunstancias a través de su propia reflexión. Esta mecanización queda destruida cuando el adversario no responde en el sentido previsto.

1. ANÁLISIS DEL JUEGO

Frente a la emoción y motivación que provoca la utilización del juego como medio educativo, el profesor debe supervisar y prever los juegos que van a ser utilizados. El juego permite responder a los objetivos de la educación física y a la iniciación deportiva, pero prescindible que aquél esté bien elegido.

Cuando se propone una situación pedagógica, el profesor debe someterla previamente a una serie de preguntas:

- *¿Es motivante?* No existe el juego si no hay riesgo de perder y posibilidad de ganar.
- *¿Permite una cantidad de trabajo suficiente?*
 - Problemas de la *espera*: no dejar que los niños esperen durante mucho tiempo a que les llegue su turno.
 - Problema de la *eliminación*: organizar el juego para que no existan eliminaciones.
 - Problema de los *desplazamientos*: deben ser suficientemente largos e intensos.
- *¿Permite una mejora cualitativa de las acciones motrices?*
 - La motricidad no debe ser estereotipada. Debe suponer adaptación y coordinación.
 - El niño debe encontrarse en situación de tomar decisiones, de poder elegir, de desarrollar su inteligencia estratégica.
 - Mejorar las relaciones sociales: relaciones de colaboración, ayudar a los demás, solicitar su ayuda.

Aquellos juegos que no sean ricos, es decir, interesantes para practicar, deberán ser eliminados o modificados. A ese respecto, la transformación no debe cambiar el equilibrio en la relación adversario/compañero (por ejemplo, en un juego de persecución, debe ser igual de difícil coger que ser cogido).

Factores que hacen evolucionar el juego

Para hacer evolucionar los juegos, hay que tener en cuenta fundamentalmente tres factores ([Grafica 3](#)):

- *El acondicionamiento del medio;*
- *El entorno social*
- *Las reglas.*

Cada uno de estos factores está compuesto al mismo tiempo de elementos modificables sobre los que el profesor puede actuar para transformar la situación inicial.

Al variar estos factores, el niño se enfrenta a múltiples situaciones, donde las conductas motrices evolucionan diversificando y aumentando su complejidad ([Grafica 4](#)).

Organización de los juegos

Una gran parte del éxito en los juegos es debido a la persona que los dirige y a la forma de organizarlos; esta tarea debe realizarse prestando la debida atención a todos y a cada uno de sus diversos aspectos.

La Organización de los juegos debe permitir sacar el mejor partido de su potencial educativo. Si bien es cierto que todos los juegos tienen características comunes, no lo es menos que cada uno supone para el profesor un problema particular.

Algunas de las cuestiones a tener en cuenta en la organización de los juegos son:

- En cuanto a la preparación:
 - Selección de los juegos a utilizar. El criterio de selección deberá basarse fundamentalmente en las características de los alumnos, los objetivos educativos y las posibilidades de realización
 - Adaptar las condiciones del juego (dimensiones del terreno, duración, descanso, etc.) a:
 - La edad de los practicantes;
 - Su nivel técnico;
 - Su grado de preparación física;
 - Las condiciones atmosféricas;
 - El tipo de terreno;
 - El entorno.
 - Preparación del material; conocer previamente el material que se va a necesitar y disponerlo con tiempo suficiente.
 - Elección del campo de juego para la práctica de los juegos seleccionados.
- En cuanto a la ejecución:
 - Formar equipos homogéneos (la dominación absoluta de un equipo compromete el interés del juego).
 - Diferenciar claramente los equipos (dorsales, pañuelos, etc.).
 - Informar regularmente a los jugadores del resultado y proclamar el resultado final.
 - Confiar rápidamente a los participantes la organización de sus juegos (arbitraje, material, trazado del campo, etc.).

2. DIDÁCTICA APLICADA A LOS JUEGOS

La actividad practicada por el niño debe ser siempre el punto de partida, tanto si aquella nace del seno del grupo como si es propuesta por el profesor. Es inútil que el niño practique ejercicios técnicos antes de que haya jugado. El tiempo dedicado a los aprendizajes dependerá de las dificultades surgidas durante el juego, las cuales no serán impuestas *a priori* por el educador. A partir del momento en que el niño sienta la necesidad de determinados aprendizajes (lanzamientos, pases, tiras, etc.), éstos deben ser aprovechados (sobre todo a nivel de la motivación) para enriquecer la actividad que se practique.

Para convertir la acción en educativa, el profesor deberá actuar a la vez sobre:

- *El niño*: los ejercicios propuestos supondrán problemas relación a la madurez del niño, de manera que le permitan progresar.
- *El medio*: modificarlo para enriquecerlo y favorecer la adaptación del niño a situaciones variadas (por ejemplo: la modificación de una regla puede llevar a una toma de conciencia más directa sobre el aspecto social, permitiendo al niño situarse mejor en el grupo).

Fases en la acción pedagógica (Gráfica 5 y gráfica 6).

Desde un punto de vista metodológico y de cara a potenciar el *protagonismo* del niño en el desarrollo del juego, proponemos una secuencia en la que se respeta y se favorece la reflexión infantil sobre las decisiones a tomar.

1ª fase: juego global.

- Dar algunas reglas fundamentales y JUGAR INMEDIATAMENTE. La explicación debe ser lo más breve posible. Siempre que sea posible, deben emplearse esquemas o dibujos.
- A medida que transcurra la acción, dar precisiones sobre el juego e introducir nuevas reglas.

2ª fase: parar después de unos minutos de juego.

- Los jugadores de cada equipo se reúnen y discuten de la organización sobre el terreno, de una posible táctica, etcétera.

3ª fase: volver a la práctica del juego.

- Aplicación de las decisiones del equipo.

4ª fase: parada

- Reunión de los dos equipos, explicando lo que había sido decidido: esto ha sido logrado, lo otro no. ¿Por qué?
- Los jugadores constatan sus defectos: causas de los errores.
- Los jugadores que no han participado activamente emiten sus juicios.
- Es aconsejable que en los juegos donde los jugadores son reemplazados, éstos observen a sus camaradas.

5ª Fase

- El profesor propone juegos o modificaciones con el objeto de paliar las deficiencias surgidas. Ejemplo: los jugadores no consiguen hacer bien los pases. El profesor propone un juego que centre su acción sobre pases en movimiento. Así, al continuar jugando, los niños podrán perfeccionar la técnica del pase.

6ª fase: juego durante 15 o 20 minutos.

Este tipo de acción pedagógica debe permitir:

- Una participación activa de todos los niños.
- Una mejor comprensión del juego.
- Dar prioridad al juego, practicando inmediatamente otro juego más complejo.
- Mejorar progresivamente las posibilidades de los jugadores, haciéndoles conscientes de sus progresos.
- Utilizar las pausas y descansos para estructurar mejor el equipo, para hacer descubrir a cada uno sus posibilidades y permitir la toma de conciencia de los elementos socio-afectivos del grupo.

3. LA MOTIVACIÓN EN EL JUEGO

Para que el niño continúe en su progresión y mejora, es imprescindible mantener un nivel mínimo de motivación. Dos hechos, entre otros, pueden ser origen de esta motivación:

- El conocimiento de los resultados;
- La recompensa.

Así pues, inmediatamente después de cada juego el profesor debe comunicar los resultados y la clasificación obtenida, haciéndolo siempre de un modo sistemático.

En cuanto a la recompensa, puede ser simplemente un comentario elogioso por parte del entrenador o profesor. o los aplausos de los demás jugadores

La práctica de los juegos es favorable a la hora de adquirir ciertos hábitos que pueden repetirse después en los entrenamientos más específicos.

Ciertos autores han desarrollado estos temas de un modo mucho más completo. Por ejemplo, B. Knapp nos dice: «Cuando un individuo se entrena sin conocer sus resultados, es muy poco probable que progrese. En los deportes de equipo, el jugador en el que se suelen observar mayores progresos es el que mejor puede evaluar los resultados de sus acciones personales».

Por lo tanto, según la ley del efecto, un vínculo que puede modificarse (entre el estímulo y la reacción) se ve reforzado o debilitado cuando le acompaña la satisfacción o el aburrimiento. El profesor debe crear un sentimiento de satisfacción en el alumno. El aprendizaje depende, pues, de las satisfacciones y de las recompensas.

B. J. Cratty afirma: «El aprendizaje se encuentra con frecuencia mejorado por la presencia de un tipo cualquiera de recompensa, ya sea evidente u obtenida simplemente por el éxito».

4. ELEMENTOS PARA UNA CLASIFICACIÓN

Modelos para analizar y sistematizar los juegos

Para poder realizar aplicaciones metodológicas en la enseñanza de los juegos es indispensable abordar los criterios que definen la selección y la secuencialidad de éstos.

Existen numerosas clasificaciones de los juegos, pero, en su gran mayoría, únicamente definen aspectos que podríamos denominar como «formales» (juegos de carrera, de lanzamiento, etc.), es decir, que utilizan como criterio algunas de las conductas que aparecen visibles en su aspecto exterior (carácter descriptivo). No es suficiente agrupar los juegos en clasificaciones parciales de alguna característica que los defina, a menos que ésta suponga un criterio propio en relación con el modelo pedagógico que se utilice. El hecho de clasificar es ya de por sí el primer paso en la determinación de un criterio. Una clasificación no es una simple nomenclatura, sino una interpretación, un soporte para el análisis. Clasificar es actuar y pre-experimentar, y el valor de una ordenación está en función de su aportación y fecundidad.

Toda sistematización de una materia es, en primer lugar, el resultado correspondiente a la necesidad práctica de obtener una visión de conjunto. Al efectuar una clasificación, según características típicas, se destacan las diferencias más esenciales. Sin embargo, jamás se logra una delimitación exenta de interferencias. Asimismo, sería inútil ponderar las ventajas de una clasificación sobre otra. Cada clasificación facilita una visión de conjunto y ofrece, partiendo de su propósito, los medios pedagógicos para la realización del proceso de enseñanza.

Posibles clasificaciones de los juegos

Existen numerosas clasificaciones de los juegos. Cada una de ellas supone un modelo diferente de interpretación. Aunque nosotros no las utilicemos, consideramos oportuno citar algunas que pueden ayudar a situar la que proponemos:

Energético-funcional

Juegos muy activos.
Juegos activos.
Juegos de intensidad media.
Juegos de poca intensidad.

Según el grado de intervención

Juegos de eliminación progresiva.
Juegos de participación total, pero intervención parcial determinada.
Juegos de participación total e intervención libre indeterminada.

En función del tipo de movimiento

Juegos de marcha.
Juegos de carrera.
Juegos de salto.
Juegos de lanzamiento.
Juegos de lucha.
Juegos de equilibrio.
Juegos de coordinación.
Juegos sensoriales.

En función del efecto a lograr

Sensoriales: visuales

auditivos
táctiles
de gusto y
olfato de orientación
Motores: coordinación
velocidad de reacción
locomoción
saltos
equilibrio
lanzamientos
De desarrollo anatómico.
De desarrollo orgánico.
Gestuales.

En función de la dificultad

Juegos que suponen dominio del cuerpo.
Juegos que suponen dominio de los desplazamientos.
Juegos que suponen dominio de un objeto.
Juegos que suponen relaciones de colaboración y oposición.

Dimensión social

Juegos individuales.
Juego de grupo.
Juegos de equipo.

Clasificación de los juegos en función de su estructura funcional

Tomando como referencia las teorías de la información aplicadas al aprendizaje motor, podemos afirmar que cuanto mayor sea la información a tratar por el individuo más compleja es la tarea en cuestión.

Y lo mismo sucede en los juegos. Cada juego supone un nivel de complejidad diferente, debido al mayor o menor número de información o variables a tener que tratar. Por ejemplo, el número de informaciones a tener en cuenta en el juego «CORTAHÍLOS» es superior al del juego «TOCAR Y PARAR». En el primero el perseguido, además de huir de su perseguidor, debe tener en cuenta donde se sitúan sus compañeros y cómo aproximarse a ellos (velocidad del que persigue, velocidad del que le apoya, etc.). En el segundo juego, el único problema es situarse lo más lejos posible del «perseguidor».

Si utilizamos este criterio de «tratamiento de la información» asociado a las variables que hemos determinado como «elementos básicos que conforman la estructura funcional de los deportes de equipo» (espacio, estrategia, comunicación, reglamento), podemos construir una clasificación de los juegos que nos asegura, desde un punto de vista racional, una progresión en la dificultad de los diferentes juegos.

Para facilitar la secuencia hemos agrupado los juegos en tres grandes bloques:

Juego De Organización Simple → Juego Codificado → Juego Reglamentado

Esta ordenación nos induce a pensar en una forma ascendente de la complejidad. No obstante, habría que añadir como forma previa el **juego libre y espontáneo**, pero dado que éste se realiza normalmente fuera de la influencia del profesor, lo hemos omitido aun siendo conscientes de su importancia.

En el juego de **ORGANIZACIÓN SIMPLE**, la comunicación motriz no es prácticamente utilizada. No existen apenas acciones de cooperación o colaboración ni de oposición. Son juegos de tipo individual, en los que cada niño se compara a los demás o intenta realizar una tarea más rápidamente que sus compañeros.

El espacio no representa grandes problemas. Su utilización no es compleja y suele corresponder a un terreno liso con demarcaciones simples. Los desplazamientos suelen ser de conquista de una zona o de llegada a una línea.

La reglamentación utilizada es sencilla, y las normas poco complejas.

La estrategia se basa en aspectos tales como la persecución, juegos de tareas, etcétera.

En el juego **CODIFICADO**, la comunicación motriz supone un grado más elevado, dado que en este tipo de juegos aparecen ya relaciones de colaboración o cooperación (otro u otros intervienen como compañeros). Sin embargo, no existen todavía acciones de oposición directa (contacto físico) frente a otros (equipo adversario).

El espacio es utilizado con diferentes criterios, siendo una cuestión a tener en cuenta en el desarrollo del juego. El marcaje y desmarcaje, constituye una acción constante.

La estrategia aumenta en dificultad al tener que incorporar el aspecto grupal del juego. En cualquier caso, los juegos son más una suma de acciones individuales que una acción sincronizada del conjunto.

La reglamentación aumenta en su complejidad y el niño debe conocerla y utilizarla en el desarrollo de la actividad.

En el juego **REGLAMENTADO**, la comunicación motriz adquiere su forma más elevada, puesto que añade a las acciones de colaboración entre los miembros de un equipo las acciones de oposición con respecto al equipo contrario.

El espacio supone una utilización compleja. Suelen aparecer diferentes tipos de subespacios (zonas restringidas, zonas prohibidas, etc.). Las demarcaciones no sólo están muy definidas sino que suelen responder a medidas estandarizadas.

La estrategia se suele basar en acciones de defensa-ataque. Los equipos son siempre estables y existe una reflexión colectiva en torno a las acciones comunes a realizar.

La reglamentación es complicada y supone en el individuo un aprendizaje previo para poder jugar correctamente.

El paso siguiente al juego reglamentado sería la práctica directa de cada deporte. El progreso realizado previamente a través de la comprensión y el análisis de los elementos que configuran la lógica interna de los juegos, pone al niño en condiciones de abordar con seguridad las dificultades que le supone esta práctica. Conoce el espacio y su utilización; sabe que debe colaborar en equipo y comunicarse con sus compañeros, así como oponerse a sus adversarios; el ataque y la defensa son conceptos asumidos. Sólo debe adaptarse a la normativa que exige cada reglamento. De hecho, no es más que seguir adelante en la progresión.

5. EL MATERIAL Y EL TERRENO DE JUEGO

La utilización de un material de calidad y la posibilidad de disponer del equipo adecuado son una importante motivación para el niño; sin embargo, no es imprescindible poseer todo el material aquí citado para practicar actividades físicas.

a. Material

Material básico:

- Balones:
 - Redondos.
 - Ovalados.
 - De diferentes tamaños.
 - De caucho.
 - De cuero.
- (La práctica de los deportes requiere la utilización de balones reglamentarios)
- Aros: a ser posible de plástico.
- Pañuelos: de diferentes colores.
- Dorsales o petos.
- Cuerdas:
 - De saltar.
 - Para delimitar el terreno.
- Banderines.
- Bates.
- Anillos:
 - De plástico.
 - De caucho.
- Mazas.
- Silbatos.

Material para los deportes

Además de los balones reglamentarios, para la práctica de los diferentes deportes, se requieren otros materiales: tableros de baloncesto, redes de voleibol, porterías de balonmano, palos de rugby porterías de fútbol, etcétera.

b. Terreno

Las líneas de demarcación

Para jugar en las mejores condiciones, los terrenos de juego necesitan trazados y delimitaciones precisas. Sin embargo, es difícil encontrar un campo bien equipado. Así pues, es necesario conocer los trucos para señalar rápidamente un campo cuyos límites sean visibles para los jugadores.

Las posibilidades de marcaje, por otra parte, variarán en función de la calidad del suelo.

Terreno de hierba o liso

No existiendo la posibilidad de pintar líneas sobre el suelo, se pueden realizar trazos fijos o trazos móviles.

- a) **Trazos fijos.** El método más aconsejable es la utilización de cal, a ser posible con la ayuda de un aparato o simplemente embudo de cartón duro. Este tipo de trazo no dura mucho tiempo; hay que repintarlo muy a menudo. Tras rehacerlo repetidas veces, deja trazos más o menos aparentes, lo que a su vez permite repintarlo con mayor velocidad.
- b) **Trazos móviles.** No tienen la continuidad de las líneas, pero en forma de relieve resultan mucho más visibles. Es preciso que sean prácticos, que ocupen poco espacio,

de fácil colocación y poco peligrosos. A continuación damos algunos ejemplos a partir de material de recuperación:

- Tambores de detergente: sirven para transportar otros elementos y permiten delimitar los ángulos del terreno. Son ligeros, bastante resistentes, tienen un asa y se pueden conseguir fácilmente.
- Botellas de plástico de agua mineral: con un poco de arena en el fondo para lastrarlas, se consiguen señalizaciones intermedias.
- Un triángulo de tela al extremo de un palo puede servir de señal en los ángulos del campo. Estas señales son muy prácticas, pero es necesario clavarlas en el suelo.

Con estos tres elementos podemos marcar campos y, según los tipos de juego, trazar líneas intermedias.

- Para marcar las líneas curvas de las zonas prohibidas existe la posibilidad de utilizar cordeles. Los cordeles de nylon de color —poco costosos— se ven muy bien y permanecen en su sitio sin necesidad de fijaciones (a condición de que el juego no obligue a pasar por encima constantemente)
- Más caros, los conos bicolors que señalizan las carreteras son más molestos pero más visibles.
- Muy útiles, las piquetas de las tiendas de campaña pueden ayudarnos mucho.
 - Con dos piquetas y un cabo de cuerda se traza un círculo rápidamente;
 - Poniendo una cuerda tensa y utilizando una piqueta, es fácil trazar una línea recta.

Pista de asfalto

Sobre este tipo de superficies es frecuente encontrarse diferentes tipos de líneas que se cruzan: balonmano, baloncesto voleibol, etc., en colores distintos. En tal caso, nuestros juegos pueden adaptarse a estas líneas, que utilizaremos sacándoles el máximo rendimiento. Bastará con destacar las esquinas y las líneas importantes del terreno con algunos de los elementos que acabamos de citar.

Sí no existieran líneas pintadas, lo mejor es realizar las de voleibol y balonmano empleando colores diferentes y añadiendo dos círculos concéntricos en el centro de la pista (4 y 12 metros de diámetro), y un círculo de 1,5 metros de diámetro en cada extremo del terreno y a unos 2 metros de la línea de fondo.

- El resto de los elementos siguen siendo utilizables.
- Sobre suelos duros, las líneas se pueden pintar con tiza.

El terreno de «juegos»

Aunque no es habitual encontrar pistas especialmente diseñadas para la realización de juegos, parece cada vez más necesaria su utilidad, sobre todo si tenemos en cuenta la importancia que el juego está teniendo en el terreno educativo, y en especial en el de la educación física. A continuación ofrecemos tres posibles diseños de pista que pueden servir para la realización de numerosos juegos ([croquis 1](#), [croquis 2](#) y [croquis 3](#)).

CAPÍTULO 4

EL JUEGO

¿Por qué damos prioridad al juego sobre el ejercicio?

Si observamos la práctica deportiva nos daremos cuenta de que en cualquier situación de juego todos los jugadores intervienen siempre de forma global. En la competición, en el juego real, los estímulos externos (compañeros, adversarios, ruidos externos, etc.) actúan directamente sobre el deportista, bien en la tensión emotiva, bien en la realización del gesto; por consiguiente, el hecho de aislar un gesto técnico de su contexto constituye una situación artificial. Es fácil comprobar cómo algunos individuos capaces de conseguir éxitos en condiciones aisladas fuera de la competición (lanzamientos a canasta en baloncesto, tiros a puerta en balonmano, etc.), no lo consiguen a lo largo de un partido. Sólo el juego real permite respetar el contexto global:

objetivo a conseguir — compañeros — adversarios

Por este motivo le damos prioridad. Y por esa misma razón es aconsejable, en determinados niveles de perfección, ejercicios-juegos o juegos con efectivos reducidos (2 contra 2, 3 contra 3, etc.) en los que el número de relaciones posibles es reducido y que sin embargo implique una situación real de la actividad y de su posible transferencia al juego total.

El juego es el resorte que posee el niño para impulsar por sí mismo su desarrollo y crecimiento, independientemente de estímulos externos. Por este motivo, y por ser una actividad generadora de placer, el juego es enormemente motivador, logrando que el niño se entregue plenamente y sin reservas a la acción que entraña el propio juego.

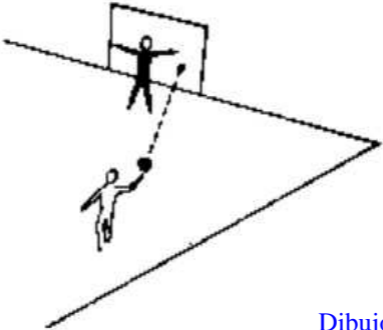
Lo que guía al niño en el juego es la tarea a realizar: delante de cada problema el niño aporta sus propias soluciones, sus respuestas personales y no las impuestas o sugeridas por los adultos. El niño que juega es un niño que experimenta, descubre y reafirma sus posibilidades. Se forma, en definitiva.

Impregnarse de esta actitud educativa es admitir el ensayo experimental, el derecho al error y el derecho al «tiempo perdido». Esta pedagogía se opone a una práctica inconsciente y pseudocreativa de la espontaneidad se confunde con el *laissez faire*. El niño debe ir encontrando nuevas dificultades que le sometan a una constante reflexión. El educador debe ser respetuoso con las incapacidades de sus alumnos pero a su vez exigente con sus posibilidades. Asimismo, debe saber dosificar las dificultades proponiendo juegos que permitan a los niños progresar mejorando sus posibilidades. El juego permite incluir problemas adaptados al nivel del niño. Así pues, sería absurdo realizar esquemas tácticos utilizados por los adultos con niños de ocho años.

Las modificaciones de ciertas reglas y las adaptaciones a éstas, permiten crear nuevos problemas que provocarán respuestas diferentes por parte del niño, así como desarrollar su capacidad de adaptación.

El ingenio y la capacidad del profesor lograrán, modificando el juego sin desvirtuarlo, introducir variaciones que comporten algunas correcciones de ejecución.

Aprender jugando y aprender a jugar mejor son dos condiciones inseparables, y bajo ningún pretexto debe la última ganar terreno a costa de la primera.



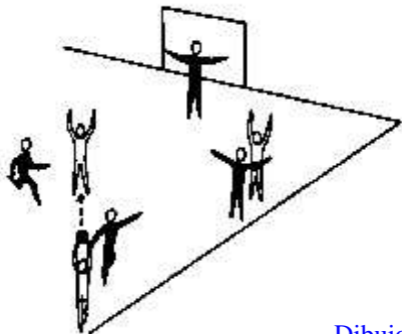
Dibujol



Dibujo 2

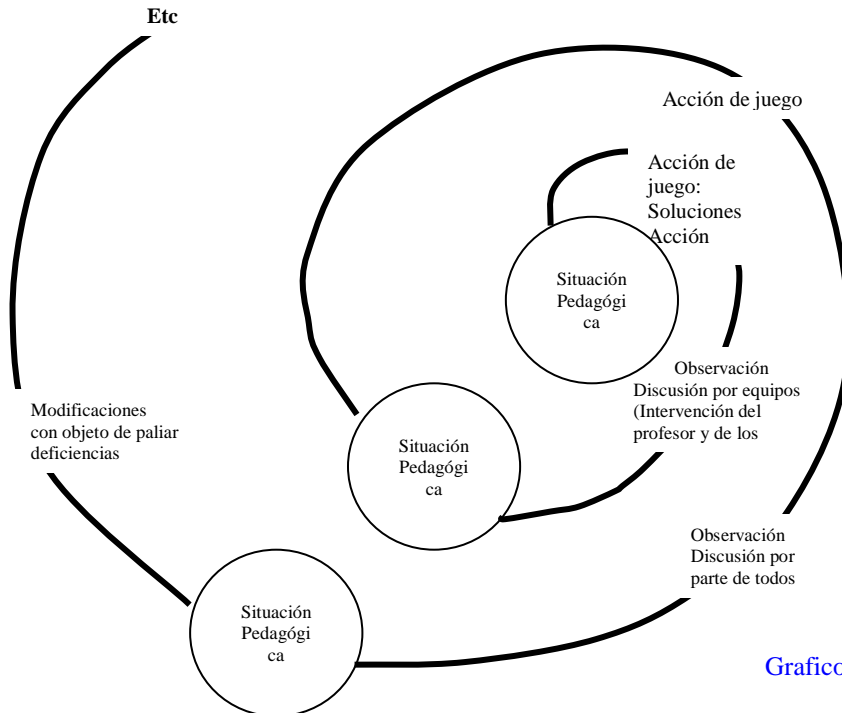


Dibujo 3

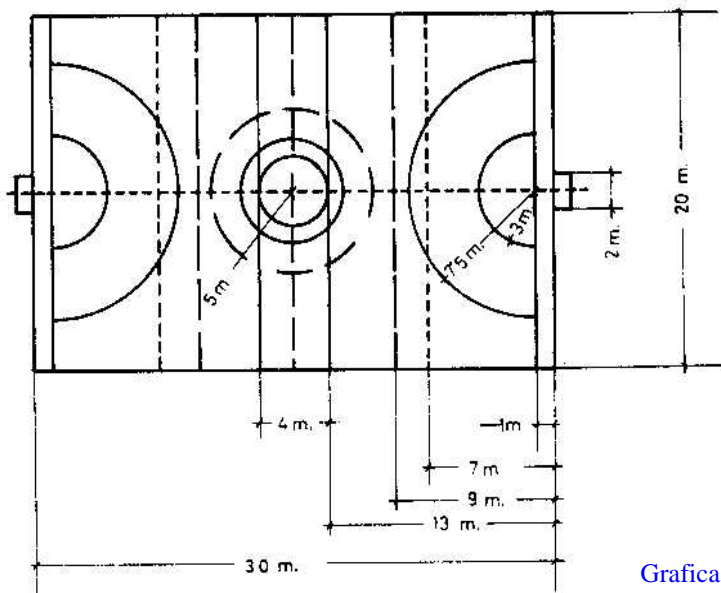


Dibujo 4

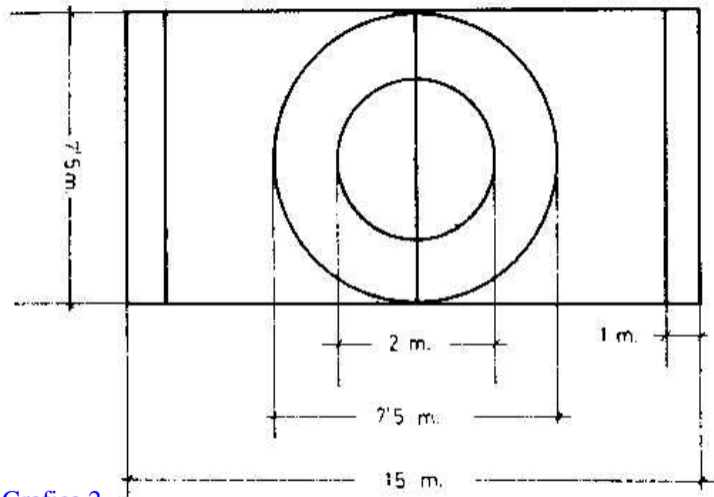
ESQUEMA GENERAL DE LA PEDAGOGÍA EN LOS JUEGOS DE EQUIPO



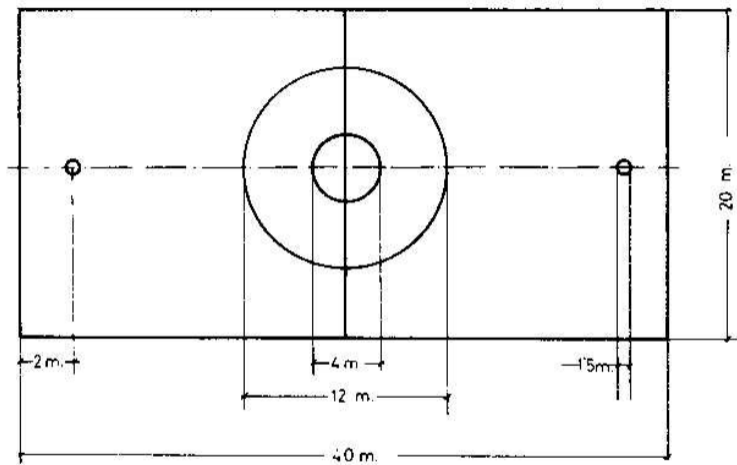
Las situaciones pedagógicas son cada vez más diversas y complejas. Cuando ya no es posible aumentar la complejidad, se pasa a otro tipo de juego o a una nueva situación.



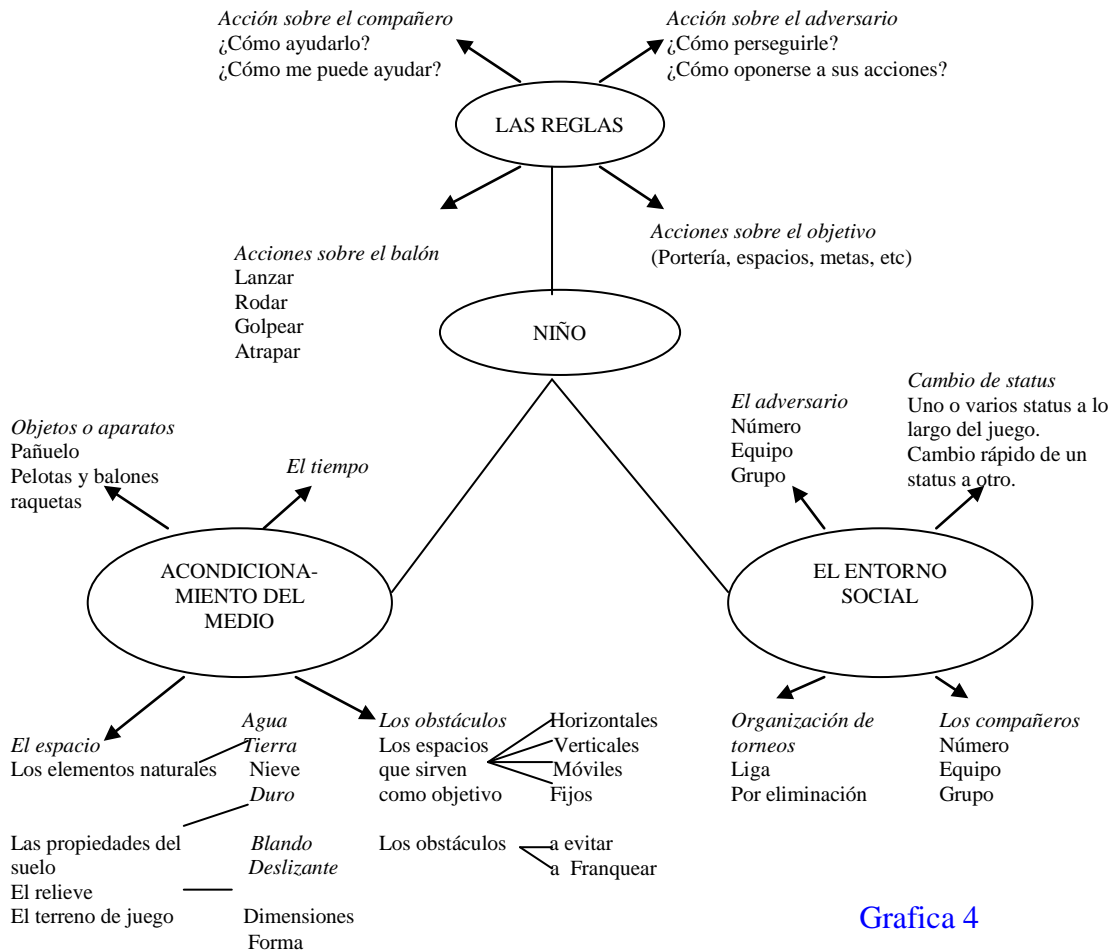
Grafica 1



Grafica 2

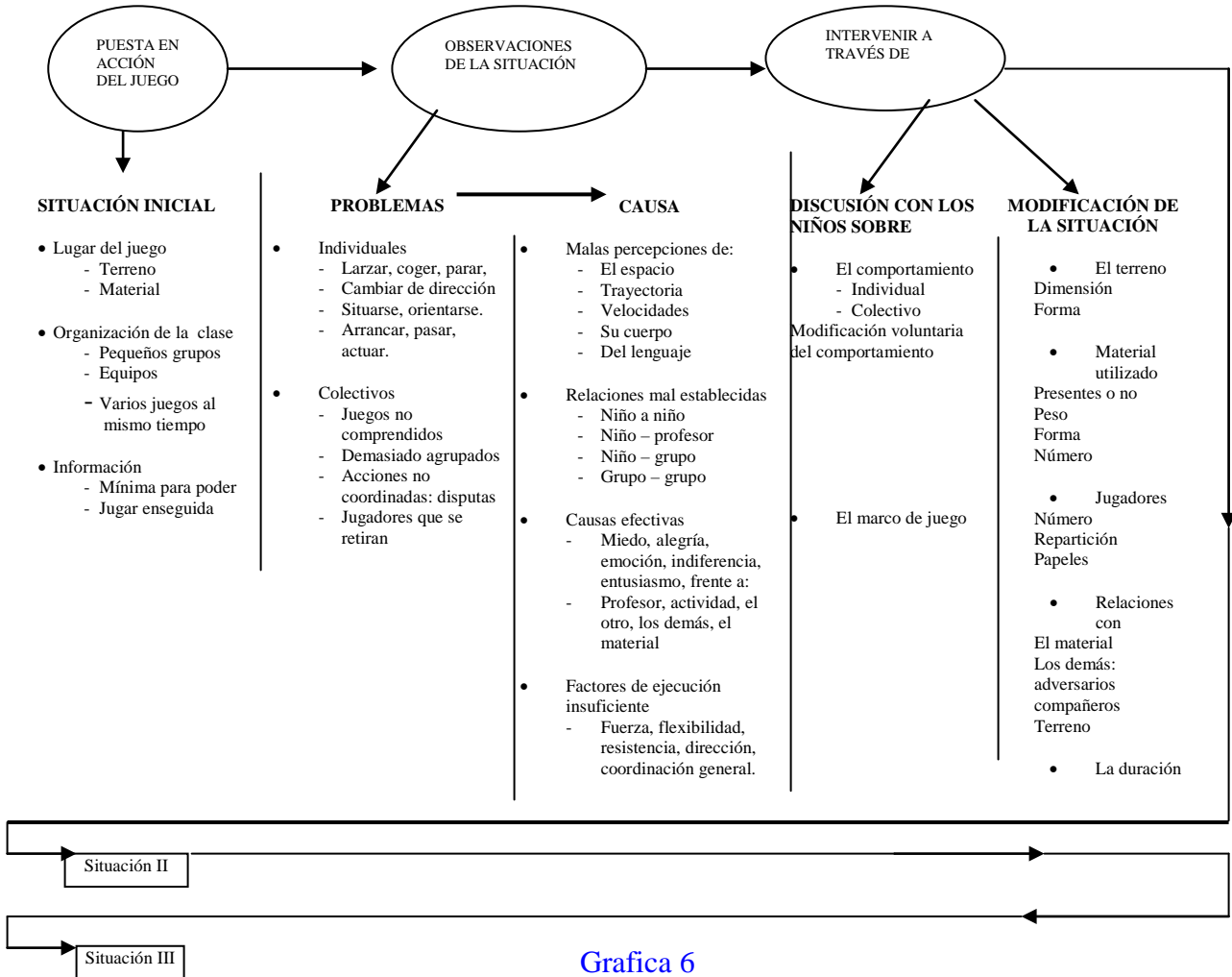


Grafica 3



Grafica 4

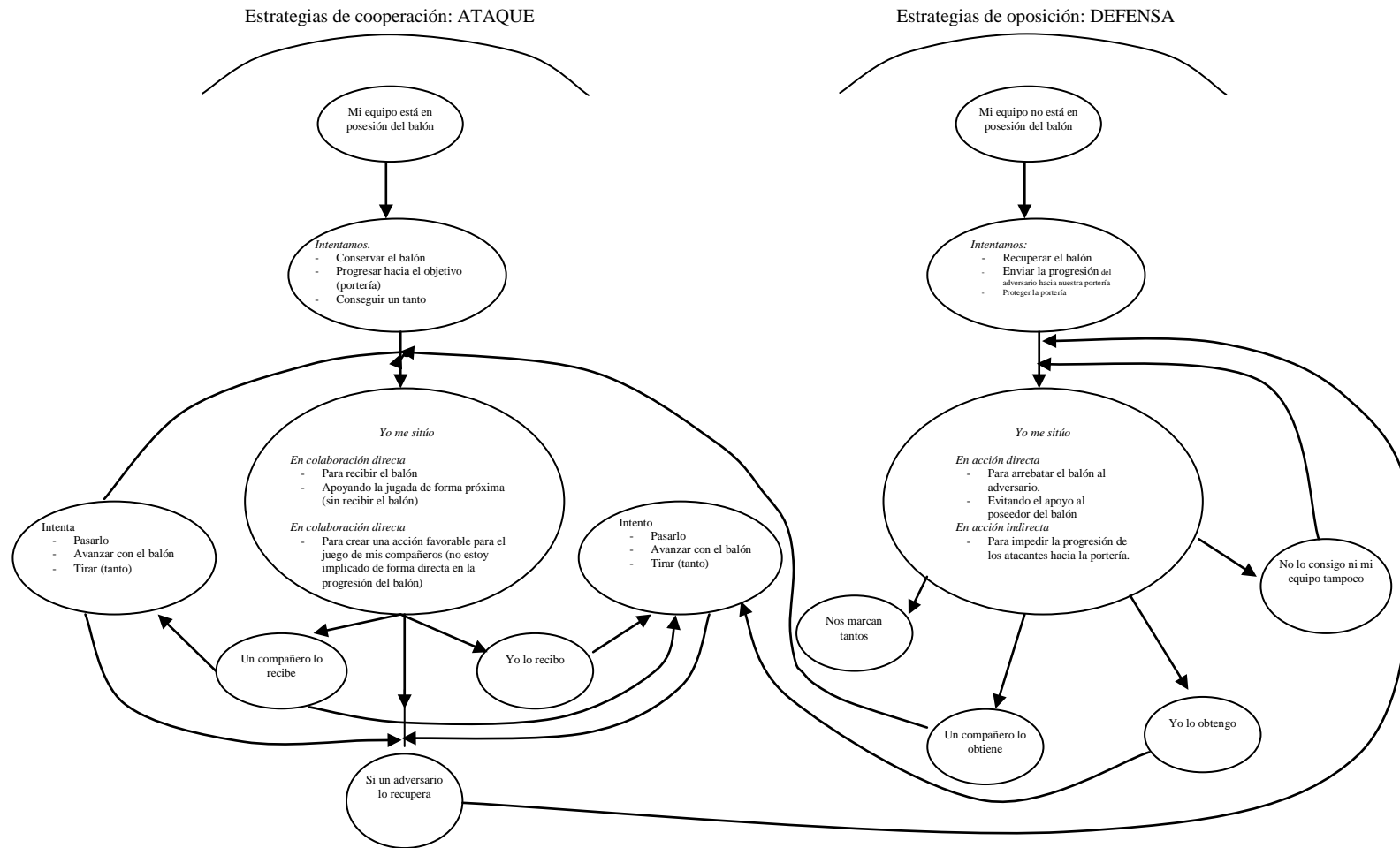
DESARROLLO DE LA SESIÓN



Grafica 6

ORGANIGRAMA DE LAS DECISIONES ESTRATÉGICAS DEL JUGADOR EN LOS DEPORTES DE EQUIPO

L I M I T A C I O N E S D E O R D E N R E G L A M E N T A R I O



T E N I E N D O E N C U E N T A E L B A L Ó N. L O S C O M P A Ñ E R O S Y E L A D V E R S A R I O

D. Blázquez Sánchez y J. Hernández Moreno, en base a C. Bayer, «L'enseignement deux sportifs collectifs», Ed. Vigot, París, 1979.

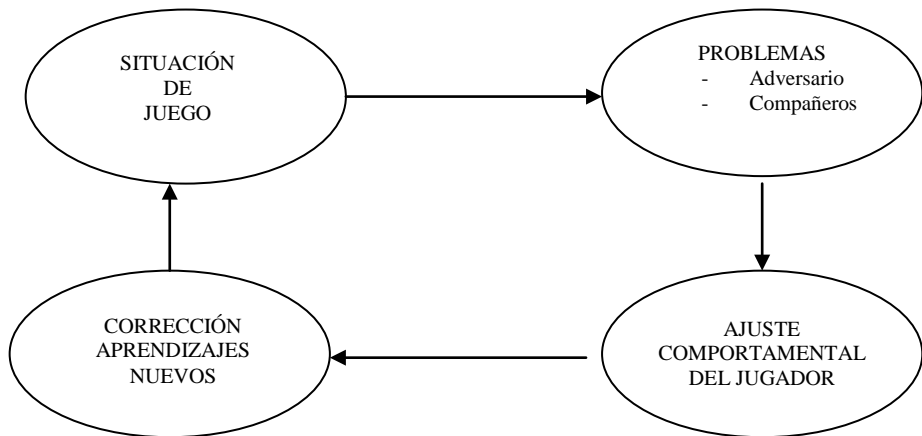


Grafico 2

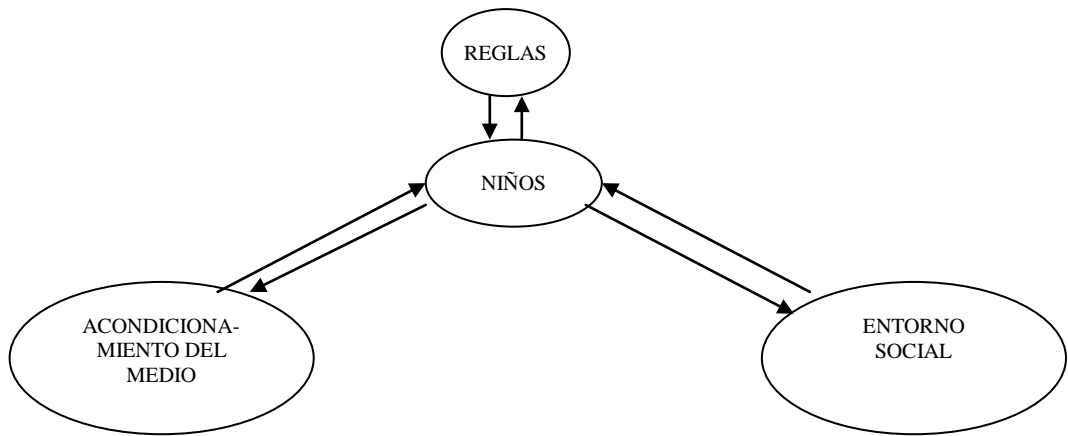


Grafico 3

JUEGOS DE ORGANIZACION SIMPLE

Dentro de los Juegos de organización simple podemos distinguir dos subgrupos que se caracterizan por lo siguiente:

Subgrupo A

- No se utiliza balón con lo cual no hay ningún elemento exterior al juego.
- El espacio no está determinado y puede ser cambiado con suma facilidad, por lo que no representa un problema para el niño.
- La única dificultad que ofrece el espacio es la de ser atravesado o de desplazarse en su interior.
- Las relaciones con los compañeros son a nivel de jugar unos junto a otros procurando desmarcarse de uno o varios jugados perseguirse o anticiparse.
- No existe cooperación en función de una meta común.

Pertenecen al grupo A:

Tocar y parar	La muralla
El ratón y el gato	El redondel
Las estatuas	El zorro, la gallina y los polluelos
Moros y cristianos	El filtro
Cada uno en su casa	El cazador y las liebres
El corta-hilos	La red
Cara o cruz	La caza del conejo
El lobo	

Subgrupo B

- Existe cooperación en función de un objetivo de equipo, pero las relaciones se producen como la suma de acciones individuales sin comunicación interna entre los jugadores.
- Las dificultades de las tareas motrices aumentan al tener que integrar uno o varios balones.
- La utilización del espacio sigue sin plantear problemas de estrategia, únicamente requiere una percepción adecuada en cuanto a las trayectorias y lanzamientos.

Pertenecen al subgrupo B:

La caza del balón	El balón que rueda
El abanico	Cara y cruz con balón
El balón viajero	Pies quietos
El reloj	Balón en círculo
Persecución de balones	El cazador furtivo
Carrera de balones	Atrapar el balón
El balón rápido	

JUEGOS DE ORGANIZACION SIMPLE: **GRUPO A**

Nombre: **TOCAR Y PARAR**

<i>Edad:</i>	A partir de 6 años. (Dibujo 1)
<i>Participantes</i>	Alrededor de 20 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo de unos 20 X 20 metros, según el número de jugadores (sin límites prefijados). En el gimnasio se empleara el espacio disponible.
<i>Material</i>	Ninguno.
<i>Situación inicial</i>	Uno de los participantes es el perseguidor; el resto, perseguidos.
<i>Desarrollo</i>	El perseguidor intenta tocar a cualquiera de los otros jugadores. El que es tocado o sale de los límites del campo se convierte en perseguidor. Este tendrá que conceder al que le persiguió una distancia mínima de 3 metros.
<i>Duración</i>	Gana quien menos veces haya parado.
<i>Observaciones</i>	Para más claridad en el juego se puede obligar al jugador que «para» que lleve el brazo en alto.
<i>Variantes</i>	<ul style="list-style-type: none">• Introducir más de 1 jugador que «pare»• El que «para» debe llevar una mano colocada en el lugar que ha sido tocado• Reducir el espacio de acción

Nombre: **EL RATON Y EL GATO**

<i>Edad:</i>	A partir de 6 años. Dibujo 1
<i>Participantes</i>	De 10 a 15 jugadores
<i>Terreno</i>	Campo llano y sin obstáculos.
<i>Material</i>	Ninguno
<i>Situación inicial</i>	Los jugadores se colocan en círculo, a excepción de los que actúen como «ratón» y «gato». El «ratón» se situará a una distancia determinada del «gato».
<i>Desarrollo</i>	A una señal, el ratón se desplazará en carrera alrededor de sus compañeros procurando no ser tocado por el gato, el cual buscará la forma de hacerlo, pero siempre siguiendo el mismo itinerario que su adversario. Si el ratón toca a alguno de sus compañeros , éste se convierte automáticamente en ratón, debiendo salir del círculo y continuar la carrera iniciada por el anterior. Si durante el recorrido el gato toca al ratón , cambiarán las funciones sin pausa, cambiando el sentido de la carrera.
<i>Reglamento</i>	El gato debe realizar siempre el mismo recorrido que el ratón
<i>Duración</i>	Se estipulará un tiempo límite previamente.

Nombre: **LAS ESTATUAS**

<i>Edad.</i>	A partir de 6-7 años. Dibujo 1.
<i>Participantes</i>	De 15 a 40 jugadores.
<i>Terreno</i>	En función del número de participantes (máximo de 50 x 20 metros).
<i>Material</i>	Un pañuelo o camiseta para cada «bruja» (no es imprescindible)
<i>Situación inicial</i>	De cada 4 jugadores, una es «bruja» los otros jugadores se desplazan por el terreno.
<i>Desarrollo</i>	Las «brujas» intentan inmovilizar al mayor número de jugadores (tocándoles). El jugador tocado —«estatua»— permanece inmóvil pero vuelve al juego si un compañero le libera tocándole. Se cambian las brujas al final del tiempo establecido, después de haber contado el número de jugadores tocados.
<i>Duración</i>	El equipo de brujas que ha inmovilizado el mayor número de jugadores en un tiempo determinado gana el partido.
<i>Observaciones</i>	Los jugadores cogidos se pueden situar en una cárcel guardada por brujas.

Nombre: **MOROS Y CRISTIANOS**

<i>Edad:</i>	A partir de 6-7 años. Dibujo 1.
<i>Participantes</i>	Dos equipos de 8 a 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 10 x 20 metros, aproximadamente.
<i>Material</i>	Dos juegos de pañuelos o distintivos.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa detrás de las líneas de fondo del campo, merándose correlativamente los componentes de cada uno.
<i>Desarrollo</i>	El profesor nombra, en voz alta, un número; el jugador nombrado en cada equipo corre en dirección al equipo contrario. Los jugadores adversarios se sitúan en línea con el brazo levantado y la palma hacia arriba. El jugador que se acerca debe palmear en la mano de uno de jugadores contrarios ; la palmada es la señal de la persecución: en ese momento debe regresar corriendo hacia su campo, perseguido por el jugador que ha tocado. Si éste llega a cogerle antes de que llegue a su refugio, le hace prisionero. El primer prisionero se sitúa en un lado y a tres pasos de la línea de campo adversa, los prisioneros siguientes se colocarán a continuación, formando una cadena. Si un compañero, cuando regresa a su campo, después de haber golpeado a un adversario, es capaz de tocar la mano del último de la cadena, quedarán todos libres.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que tiene mayor número de prisioneros.

Nombre: **CADA UNO EN SU CASA**

<i>Edad:</i>	A partir de 6-7 años. Dibujo 1.
<i>Participantes</i>	Grupos de unos 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso y amplio
<i>Material</i>	Tantos aros como alumnos. Balones para las variantes.
<i>Situación inicial</i>	Todos los aros situados en círculo, excepto uno que se halla en el centro. Dentro de cada aro se coloca un niño.
<i>Desarrollo</i>	A la señal del profesor, todos los jugadores deben cambiar de aro; el jugador del centro intenta ocupar un aro de los de fuera. Si lo logra, el jugador que se queda sin aro pasa al del centro.

- Duración* Bien a un tiempo determinado o bien hasta que todos los jugad hayan pasado por el circulo central.
- Variantes*
- Modificar la disposición de los aros.
 - Modificar la forma de desplazamiento (por ejemplo, desplazamiento conduciendo un balón con los pies).
 - Prohibido ocupar los dos aros más próximos.

Nombre: **EL CORTAHÍLOS**

- Edad.* A partir de 6-7 años. **Dibujo 1.**
- Participantes* De 10 a 25 jugadores.
- Terreno* Espacio libre y llano.
- Material* Ninguno.
- Situación inicial* Un jugador persigue, el resto evoluciona libremente.
- Desarrollo* A la señal, el jugador que persigue dice en voz alta el nombre del que quiere atrapar, y corre tras él. Los compañeros del perseguido tratan de salvarlo cruzándose entre el perseguido y el perseguidor, en cuyo caso este último tendrá que seguir al que se cruzó. Cada vez que un niño «corta el hilo» se convierte automáticamente en perseguido. Si el perseguidor alcanza al perseguido antes de que se cruce otro seguidor, el alcanzado se convierte en perseguido.
- Duración* El juego continua hasta que no quede ningún alumno para ser cazado.

Nombre: **CARA O CRUZ**

- Edad:* A partir de 6-7 años. **Dibujo 1.**
- Participantes* 2 equipos de 10 a 20 jugadores.
- Terreno* Campo rectangular de 10 x 20 metros.
- Material* Ninguno.
- Situación inicial* Los dos equipos se sitúan a ambos lados de la línea media (de pie, sentados, acostados, etc.). Un equipo se le denomina «Cara» el otro, «Cruz».
- Desarrollo* El profesor, situado en un extremo, debe gritar al azar el nombre de «¡Cara!» o «¡Cruz!». Al oír su nombre, el equipo huye la línea de fondo mientras que los adversarios intentan atraparle antes de que logren refugiarse. Cada jugador cazado representa un punto para el otro equipo.
- Reglamento*
- Se debe correr en línea recta.
 - **Un jugador es placado si queda inmovilizado.**
- Duración* Se cuentan los puntos marcados. Gana el equipo que antes llegue a 20 puntos.
- Variantes*
- **Las posiciones de partida pueden ser distintas** (boca arriba, boca abajo, en cuclillas, a tres patas, etc.).
 - La indicación de qué grupo tiene que escapar se da con un cartoncito de dos colores que se deja caer en el suelo. El cartoncito puede irse reduciendo de tamaño (en cada turno de juego se parte por la mitad).

Nombre: **EL LOBO**

- Edad:* A partir de 6-7 años. **Dibujo.**
- Participantes* De 10 a 30 jugadores.
- Terreno* Campo rectangular de 30 x 20 metros.
- Material* Pañuelos o cualquier otra señal que identifique a los lobos.
- Situación inicial* Todos los jugadores se sitúan a un extremo del terreno, menos «el lobo», que se sitúa en el interior.
- Desarrollo* A la señal, los jugadores atraviesan el terreno. El lobo intenta por el mayor número posible. **Los jugadores atrapados se convierten en lobos.**
- Reglamento* Si los jugadores salen de los límites del terreno se convierten en lobos. Si un jugador se cae puede continuar jugando; **es necesario ser cogido para ser lobo.**
- Duración* Se acaba el juego cuando todos se han convertido en lobos. (Gana el jugador que queda último por atrapar).

Nombre: **LA MURALLA**

<i>Edad:</i>	A partir de 6-7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 10 a 30 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 30 x 20 m, con un pasillo en el centro de cinco metros bien delimitado.
<i>Material</i>	Ninguno.

<i>Situación inicial</i>	Todos los jugadores se sitúan en un extremo del terreno, excepto uno que se sitúa en el interior del pasillo (guardián).
<i>Desarrollo</i>	A la señal, todos los jugadores intentan llegar al otro extremo del terreno atravesando el pasillo. El guardián debe atrapar a los jugadores sin salirse del pasillo. Los jugadores atrapados son situados en el pasillo en el lugar exacto que ordene el guardián. Permanecen inmóviles formando una muralla continua o varias pequeñas. De esta manera disminuye el espacio para atravesar.
<i>Reglamento</i>	Se elimina el jugador que tarda en pasar. Se puede autorizar atravesar el muro.
<i>Duración</i>	Se acaba el juego cuando todos se han convertido en muralla. Gana el último jugador.

Nombre: **EL REDONDEL**

<i>Edad:</i>	A partir de 7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	Equipos de 4 o 5 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso donde se puedan trazar en el suelo varios círculos de unos 2 o 3 metros de diámetro.
<i>Situación inicial</i>	En cada círculo se introducen todos los componentes de un equipo excepto uno (por sorteo).
<i>Desarrollo</i>	El que «para» intenta desde el exterior (sin tocar el círculo) tocar a alguno. El que sea tocado saldrá del círculo e intentará junto con el que «paraba» tocar a los demás; así sucesivamente, hasta que solo quede uno en el círculo, que será precisamente el vencedor.
<i>Duración</i>	El juego acaba cuando nada más quede un jugador.

Nombre: **EL ZORRO, LA GALLINA Y LOS POLLUELOS**

<i>Edad.</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	Grupos de 5 a 8 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo use y amplio.
<i>Material</i>	Ninguno
<i>Situación inicial</i>	Los niños se colocan en filas de 4 o 6 jugadores, agarrados por la cintura. El primero es la «gallina» y el último es un «polluelo». Enfrente de ellos se sitúa el «zorro».
<i>Desarrollo</i>	El «zorro» intenta por todos los medios tocar al último «polluelo». La «gallina» molesta al «zorro» en sus evoluciones; con los brazos abiertos y moviéndose en todas direcciones, impide que el «zorro» llegue a tocar al «polluelo».
<i>Reglamento</i>	Está prohibido el contacto directo entre el zorro y la gallina.
<i>Duración</i>	Cuando el zorro logra tocar al polluelo o cuando se rompe la cadena, se cambian todos los papeles.
<i>Variantes</i>	Si pasado un plazo de tiempo razonable no lo consigue, el profesor cambia los papeles. La batalla de serpientes. Cuatro filas de niños agarrados por la cintura. La cabeza de una serpiente debe coger la cola de cualquiera de las otras serpientes. Cuando algún equipo lo consigue, se vuelve a empezar el juego.

Nombre: **EL FILTRO**

<i>Edad</i>	A partir de 7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso de 20 x 40 metros.
<i>Material</i>	Ninguno.
<i>Situación inicial</i>	Un equipo forma una barrera, separados entre sí unos 3 metros. El otro equipo se reparte por todo el espacio; no pueden salir de los límites pero pueden atravesar la barrera. Un jugador del equipo de la barrera se sitúa en uno de los espacios.
<i>Desarrollo</i>	Este jugador tiene por misión tocar al mayor número de jugadores pero no puede atravesar la barrera. Sin embargo, puede dar derecho a uno de los que forman la barrera a actuar en el otro lado, tocándole. Él ocupa entonces su lugar. El otro jugador sigue siguiendo o dando su derecho a otro. El jugador del otro equipo que haya sido tocado queda eliminado.
<i>Duración</i>	Se puede jugar por tiempo o por eliminación.

Nombre: **EL CAZADOR Y LAS LIEBRES**

<i>Edad.</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 10 a 20 jugadores.
<i>Terreno</i>	Terreno cuadrado de 40 x 40 metros. Con un pasillo de 10 metros a su alrededor.
<i>Material</i>	Camisetas o pañuelos para los prisioneros.
<i>Situación inicial</i>	La acción se desarrolla por el interior del pasillo. Se designa un «cazador» y el resto son «liebres». Pueden circular por el interior. Existe una zona reservada a los prisioneros.
<i>Desarrollo</i>	El «cazador» debe atrapar a las «liebres». Las «liebres» huyen por el interior del pasillo.

Cuando una liebre es cogida, se convierte en prisionero y se coloca en la zona reservada. Estos prisioneros se oponen al paso de las «liebres», atrapándolas. Las «liebres» que son cogidas se convierten a su vez en prisioneras.

Reglamento

Está prohibido salir del pasillo.

Sanciones

El que salga se convierte en prisionero.

Duración

El juego se acaba cuando las liebres quedan eliminadas.

Nombre: **LA RED**

Edad:

A partir de 7-8 años. **Dibujo.**

Participantes

2 equipos de 10 a 15 jugadores.

Terreno

Campo de 30 x 30 metros.

Material

Ninguno

Situación inicial

Un equipo se sitúa formando un círculo y separados entre sí unos 4 metros formando la «red». El otro equipo, «los peces» se sitúa en el interior en grupo.

Desarrollo

Los jugadores del círculo, «la red», escogen en secreto una cifra del 1 al 10. Los otros, los «peces», se pasean por el interior de la red, mientras que los de la «red» cuentan en voz alta hasta la cifra escogida. En ese momento los pescadores se lanzan a atrapar los peces para inmovilizarlos. **Los peces que logran refugiarse más de los límites A, B, C y D se salvan.**

Duración

Cada equipo hace 3 «redadas» y se cuenta el número de peces atrapados. A continuación se cambian los papeles.

Nombre: **CAZA DEL CONEJO**

<i>Edad:</i>	A partir de 6-7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	Un equipo de 3 jugadores (2 perros y 1 cazador), y otro equipo de aproximadamente 6 jugadores (conejos).
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 24 x 15 metros, dividido en dos campos por una línea media.
<i>Material</i>	Ninguno.
<i>Situación inicial</i>	En una mitad del campo se sitúan el equipo de perros y cazadores. Fuera del terreno se sitúan el resto de los jugadores (conejos).
<i>Desarrollo</i>	Para los jugadores «conejos» el objetivo es alcanzar la línea de fondo sin ser tocados por el «cazador». Para el grupo de «perros cazador», los perros intentan retrasar o canalizar la carrera de los «conejos» para facilitar que el «cazador» los toque y los elimine del juego. El «cazador» puede desplazarse libremente e intentar tocar con las manos a los «conejos». Los «conejos» alcanzados por el «cazador» salen del juego eliminados, o bien el equipo del «cazador» se apunta 1 punto y el jugador continúa en juego. El equipo ganador sería, en este caso, el que obtuviese el mayor número de puntos después del tiempo marcado de antemano.
<i>Reglamento</i>	Al iniciarse el juego, los «conejos» se sitúan detrás de la línea fondo ; los «perros» y el «cazador» se sitúan al menos a 10 metros de esta línea. Los «conejos» pueden desplazarse libremente por campo que les pertenece sin sobrepasar los límites laterales. Los jugadores «perro» no pueden retener o empujar a los «conejos».
<i>Sanciones</i>	Se elimina al que no cumpla alguna de estas reglas.
<i>Duración</i>	Fijar un número de recorridos y contar el número de «conejos» eliminados en cada equipo. Gana el equipo que ha conseguido minar más «conejos».

JUEGOS DE ORGANIZACIÓN SIMPLE: *SUBGRUPO B*

Nombre: **LA CAZA DEL BALON**

<i>Edad</i>	A partir de 7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	2 líneas separadas unos 10 metros entre ellas. A 1 metro delante de cada una de las líneas se dibuja otra menos intensa (línea de gol).
<i>Material</i>	1 balón grande. 1 pelota por cada jugador.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa detrás de su línea. En el centro del campo se sitúa el balón grande. Cada jugador dispone de 1 pelota.
<i>Desarrollo</i>	Los jugadores de cada equipo lanzan su pelota intentando golpear el balón grande con el objeto de hacerlo desplazar hacia la línea de gol del equipo contrario. Las pelotas lanzadas vuelven a ser utilizadas por el equipo adversario; todos los lanzamientos deben hacerse desde la línea de tiro; las pelotas que se queden en medio del pasillo pertenecen al equipo más próximo. Se marca punto cuando el balón ha franqueado la línea de gol.
<i>Duración</i>	Se juega a un tiempo fijo o a un número de tantos determinado.
<i>Variantes</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Poner más de 1 balón grande.2. Reemplazar el balón grande por bolos. Gana el equipo que ha derribado más bolos.

Nombre: **EL ABANICO**

<i>Edad:</i>	A partir de 7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo uso de 20 x 20 metros.
<i>Material</i>	1 balón por equipo. Señalización del lugar que ocupa cada jugador.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo forma un semi-círculo, en el centro del cual se coloca un jugador.
<i>Desarrollo</i>	El juego consiste en un intercambio de pases lo más rápidamente posible . El jugador central envía el balón al primer jugador del «abanico, que se lo devuelve inmediatamente; y así sucesivamente. Cuando el último jugador tiene el balón, reemplaza al jugador central y éste se convierte en primer jugador. El juego continúa hasta que el jugador que ocupó por primera vez la plaza central vuelve de nuevo a ella. El equipo que primero acabe, gana el juego.
<i>Duración</i>	Se establece un tanteo previo.
<i>Observaciones</i>	Se pueden variar los tipos de pases.

Nombre: **EL BALON VIAJERO**

<i>Edad:</i>	A partir de 7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 20 a 25 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso y llano.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Los jugadores se sitúan en círculos separados unos 3 metros entre sí y mirando hacia el interior. Un jugador se sitúa en el exterior del círculo (es el «corredor»).
<i>Desarrollo</i>	Los jugadores del círculo se pasan el balón, uno a continuación del otro. El «corredor» persigue el balón e intenta tocarlo con el fin de colocarse en el lugar del que todavía no lo ha tocado. En definitiva, se trata de adelantarse al balón.
<i>Reglamento</i>	En los pases no se puede saltar a ningún jugador. Se puede cambiar de dirección los pases. Al jugador que se le cae el balón se convierte en «corredor».

Nombre: **EL RELOJ**

<i>Edad</i>	A partir de 6-7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 20 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso de 20 X 15 metros.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Un equipo se sitúa en círculo, separados unos 4 pasos entre los jugadores. El otro se coloca en fila, a un lado del círculo.

<i>Desarrollo</i>	El equipo situado en círculo debe hacer el máximo número de recorridos completos al círculo a base de pases (horas). Simultáneamente, el equipo en fila debe realizar carreras de relevos alrededor del círculo (reloj). El juego termina cuando el último jugador de la columna ha terminado su carrera. A continuación se cambian los papeles. Gana el equipo que ha realizado mayor número de (horas).
<i>Duración</i>	Por tanteo o por tiempo establecido.
<i>Observaciones</i>	Se puede determinar un tipo de pase determinado (en picad rugby, etc.). Asimismo, puede cambiarse el tipo de balón.

Nombre: PERSECUCION DE BALONES

<i>Edad:</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso de 20 x 20 metros.
<i>Material</i>	2 balones de colores diferentes.
<i>Situación inicial</i>	Los dos equipos se colocan en el mismo círculo, con una distancia de 1 a 3 metros entre cada jugador, alternándose los jugadores. Los balones están en posesión de dos jugadores contiguos.
<i>Desarrollo</i>	A la señal, los jugadores hacen circular los balones en el mismo sentido, mediante sucesivos pases pero a sus respectivos compañeros. Se trata de que el balón del equipo más atrasado adelante al del contrario. Si lo consigue, se anota un punto. El número máximo de vueltas es de 5. Si no lo logra, el punto va al otro equipo. A continuación se realiza a la inversa.
<i>Reglamento</i>	Si a un equipo se le cae el balón pierde un punto. Está terminantemente prohibido saltar jugadores o interferir equipo contrario.
<i>Duración</i>	Se establece al comienzo el número de puntos para ganar el encuentro.
<i>Observaciones</i>	Se pueden efectuar los pases mirando hacia el interior del círculo o hacia el exterior. El juego se hará una vez hacia un lado y otra vez hacia el otro. Es conveniente que las pelotas utilizadas sean de color diferente.

Nombre: CARRERA DE BALONES

<i>Edad:</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 16 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso y amplio.
<i>Material</i>	2 balones. A ser posible de diferente color.
<i>Situación inicial</i>	Los jugadores de los 2 equipos se sitúan de forma regular formando un círculo. Los números 1 de cada equipo poseen 1 balón.
<i>Desarrollo</i>	A la señal, el jugador número 1 de cada equipo pasa el balón al número 2, éstos lo hacen al número 3, y así sucesivamente. Después de haber efectuado el pase, cada jugador ocupará el lugar de su adversario correspondiente, situado en el lado diametralmente opuesto. Allí recibirá la pelota del mismo que le había efectuado el pase precedentemente, y realizará el pase a su mismo compañero posterior. A continuación volverá a su plaza inicial atravesando de nuevo el campo. Estas evoluciones se realizan sin parar hasta que un balón alcance al otro.
<i>Reglamento</i>	No se pueden alterar las trayectorias del balón del equipo adversario.
<i>Duración</i>	Cada vez que 1 balón alcanza al otro, el equipo que lo logra se anota 1 tanto. Se debe establecer previamente un determinado número de tantos.
<i>Variantes</i>	1. Agrandar las distancias entre los jugadores. 2. Cambiar la forma de los pases (pases picados, etc.).

Nombre: EL BALON RAPIDO

<i>Edad:</i>	A partir de 7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	Varios equipos de 4 a 6 jugadores.
<i>Terreno</i>	Zonas rectangulares de 6 x 4 metros.
<i>Material</i>	1 balón por equipo.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa dentro de su campo con 1 balón.
<i>Desarrollo</i>	Cada equipo debe lograr realizar 10 pases antes de que lo logren los otros equipos. El equipo que primero realice 10 pases, se anota 1 tanto.

<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores deben pasarse el balón sin que caiga al suelo. • Cada vez que el balón cae al juego vuelve a empezarse la cuenta. • Los jugadores deben desplazarse obligatoriamente excepto cuando están en posesión del balón. • Está prohibido realizar más de 3 pasos con el balón o devolverlo al jugador que acaba de pasarlo.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que logra antes un determinado número de puntos.
<i>Variantes</i>	Intentar realizar el mayor número de pases en un tiempo establecido (2 o 3 minutos).

Nombre: **EL BALON QUE RUEDA**

<i>Edad:</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 10 x 20 metros.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Los alumnos están repartidos en 2 equipos, sentados detrás de las líneas de fondo. En el centro del terreno se sitúa un balón. Todos los jugadores están numerados.
<i>Desarrollo</i>	A la señal, el jugador nombrado de cada equipo va rápidamente hacia el balón y trata de hacerlo rodar hasta llegar detrás de su línea. El equipo del jugador vencedor se anota un tanto.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none"> • El balón debe ser conducido por el suelo en todo momento. • Se prohíbe empujar al adversario.
<i>Duración</i>	Se estipula previamente un número determinado de tantos.

Nombre: **CARA Y CRUZ CON BALON**

<i>Edad:</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 20 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 10 x 20 metros.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Dos equipos dispuestos uno frente al otro a ambos lados de la línea central, en la que se pone el balón. Un equipo se le denomina «Cara», el otro «Cruz».
<i>Desarrollo</i>	El profesor, situado en un extremo, grita al azar «¡Cara!» o «¡Cruz!». El equipo que tiene que perseguir coge el balón e intenta tocar con él a los adversarios , que corren hacia la parte opuesta. Se pueden pasar el balón entre ellos.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que antes elimina a los jugadores adversarios.

Nombre: **PIES QUIETOS**

<i>Edad.</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 10 a 30 jugadores.
<i>Terreno</i>	Espacio de unos 20 x 20 metros.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Todos los jugadores se sitúan en círculo, menos uno situado en el centro y en posesión del balón.
<i>Desarrollo</i>	El jugador del centro lanza el balón al aire, por detrás suyo, con las dos manos y gritando el nombre de un compañero. Todos los jugadores se alejan excepto el nombrado, que debe coger el balón. Cuando logra coger el balón, el jugador grita «¡Pies quietos!»; los jugadores se detienen. Puede hacer 3 pasos e intentar tocar un jugador lanzándole el balón. Si este jugador es tocado, pasa al centro. Si no es tocado, el mismo jugador vuelve a iniciar el juego desde el centro del terreno. Si el jugador que lanza logra tocar a otro, se anota un punto.

Nombre: **BALON EN CIRCULO**

<i>Edad</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 10 a 20 jugadores.
<i>Desarrollo</i>	Cualquiera que permita formar un corro.

<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Se colocan todos los jugadores cogidos de la mano y formando un gran círculo. En el centro del círculo se coloca un jugador con el balón.
<i>Desarrollo</i>	El jugador del centro intenta sacar el balón fuera del círculo, lo que solo se le permite con el pie y a menor altura de las manos de los otros del corro; lo puede sacar por debajo de las piernas o por el espacio existente entre los jugadores. El que se deja pasar el balón por debajo o por su derecha, o se suelta (el de la izquierda de los saltados), pasa al centro, y el de allí ocupa el puesto de éste.
<i>Duración</i>	Se establece un tiempo determinado. Vence el jugador que no haya pasado nunca al centro. Si no se establece tiempo, se espera hasta que nada más quede 1 jugador por pasar al centro. Este es el que gana.

Nombre: **EL CAZADOR FURTIVO**

<i>Edad:</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 10 a 20 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Los jugadores forman un círculo (sentados o de pie). El balón sitúa en el centro.
<i>Desarrollo</i>	Un jugador sale del círculo («cazador») y en su ausencia se nombra un guardián. El jugador que ha salido no sabe quién es. A la señal del profesor, el jugador que había salido entra en el círculo entre dos jugadores determinados. La salida debe realizarse obligatoriamente entre esos jugadores. A partir del momento en que este jugador se apodera del balón, el guardián intenta «placarle» en el suelo antes de que consiga salir del círculo. Todos los jugadores deben salir del círculo (hacer de «cazadores») a lo largo del juego.
<i>Duración</i>	Se realizan 2 rondas en las que hayan pasado todos los jugadores.

Nombre: **ATRAPAR EL BALON**

<i>Edad:</i>	A partir de 7-8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 8 a 25 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo cuadrado o rectangular de 20 a 40 metros de lado, en función del número y edad de los jugadores.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Este juego tiene el interés de no hacer intervenir a 2 equipos fijados de antemano. Todos los jugadores se sitúan libremente por el terreno de juego.
<i>Desarrollo</i>	El balón se lanza al aire y es cogido por algún jugador. El objeto del juego es que cada jugador (cuando posee el balón) intenta tocar a los otros jugadores e intenta no ser tocado por los demás. El jugador que ha sido tocado se queda inmóvil en el lugar.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Cualquier jugador puede hacerse con el balón a condición de bloquearlo al vuelo o cogerlo después de que haya tocado el suelo. • Un jugador en posesión del balón no puede dar más de 3 pasos. • Un prisionero puede librarse si llega a tocar el balón sin levantar los pies del suelo, bien por azar, bien porque se lo haya pasado un compañero (de los que habían sido tocados pero que habían logrado hacerse con el balón).
<i>Duración</i>	Se marca un tiempo determinado antes del juego.
<i>Observaciones</i>	Es preciso y conveniente dar el menor número posible de instrucciones para obligar a los jugadores a descubrir por ellos mismos las posibilidades de que disponen.
<i>Variantes</i>	Solo se puede coger el balón si previamente ha tocado el suelo. Esta variante, al prohibir el bloqueo del balón, hace que la incidencia esté dirigida en el aspecto de esquivar.

JUEGOS CODIFICADOS

Dentro de los Juegos codificados podemos distinguir dos subgrupos que se caracterizan por lo siguiente:

Subgrupo A

- En general el espacio no representa una zona propia a defender o a desplazarse en su interior.
- Empiezan a aparecer relaciones de cooperación entre los que forman el equipo; no existen todavía acciones de oposición.
- Las estrategias son relativamente sencillas. Se mantienen las conductas de tipo individual en la general relativas a: huir de... o anticiparse a...
- Las reglas son simples y fáciles de retener.

Pertenecen al subgrupo A:

Las cuatro esquinas	Ataque a la fortaleza
La cadena	La montería
Los cuatro patios	Balón pasillo
Los saltadores y los osos	Esquivar y correr
Prisioneros de guerra	El águila y los pichones
Balón presa	Balón contacto
Disputar la pelota	Balón cazador
Ataque al castillo	

Subgrupo B:

- El espacio representa una zona propia a defender o a desplazarse en su interior.
- Hay que empezar a cooperar entre los compañeros y a oponerse a los adversarios. No existe contacto físico, lo que facilita la relación entre los jugadores.
- Hay que elaborar una estrategia para actuar; el ataque y defensa son acciones claramente diferenciadas en el tiempo.
- Las reglas empiezan a complicarse.

Pertenecen al subgrupo B:

Esquivar el balón	Gana terreno
Balón tocado	Rugby tenis
Balón arco	Fútbol individual
Batalla de pelotas	Pelota canadiense
Pelota baja	

JUEGOS CODIFICADOS: *SUBGRUPO A*

Nombre: **LAS CUATRO ESQUINAS**

<i>Edad:</i>	A partir de 7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	5 jugadores. Se jugara formando varios grupos.
<i>Terreno</i>	Campo liso. Se señalan 4 esquinas de un cuadrado de unos 5 metros de lado con cualquier tipo de material. Se pueden aprovechar las líneas pintadas en el suelo, o árboles, si los hubiese.
<i>Material</i>	Ninguno (excepto si hay que señalar las cuatro esquinas).
<i>Situación inicial</i>	Cuatro jugadores se sitúan en las respectivas esquinas; el otro jugador se sitúa libremente en el espacio.
<i>Desarrollo</i>	El jugador que está en el centro intenta ocupar la plaza de uno de sus compañeros cuando éstos cambian de sitio. El jugador que se queda sin plaza pasa entonces a ocupar el lugar de jugador libre.
<i>Duración</i>	Tiempo limitado. Gana el jugador que menos veces ha sido jugador libre.

Nombre: **LA CADENA**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 20 a 30 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo delimitado en función del número de jugadores.
<i>Material</i>	Ninguno.
<i>Situación inicial</i>	Un jugador persigue a los demás. El resto evoluciona libremente dentro del terreno señalado.
<i>Desarrollo</i>	El jugador que persigue intenta tocar al resto; cuando lo consigue, el jugador tocado se coge de la mano de éste y juntos intentan perseguir al resto. Los alumnos así cogidos en cadena tratan de tocar a los que se encuentran libres.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none">• El alumno que salga de los límites del terreno queda eliminado.• Si la cadena se rompe, no pueden atrapar a ningún jugador.
<i>Duración</i>	El juego concluye cuando todos los alumnos quedan eliminados (encadenados)

Nombre: **LOS CUATRO PATIOS**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 15 a 20 jugadores. 4 de ellos son guardianes.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular dividido en cuatro panes. Las dimensiones están en función del número de jugadores.
<i>Material</i>	Ninguno.
<i>Situación inicial</i>	Los jugadores se desplazan libremente por todo el terreno. En cada sector hay un guardián.
<i>Desarrollo</i>	Los jugadores corren libremente y pueden ser capturados por los guardianes de cada sector, que los conducirán a la zona preestablecida. Los jugadores capturados pueden ser liberados por compañeros que estén en libertad.
<i>Duración</i>	Se establecen periodos de tiempo iguales. Al final de cada período se contabilizan los jugadores que ha capturado cada guardián. A continuación se cambian los guardianes. Y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan pasado por guardianes.

Nombre. **LOS SALTADORES Y LOS OSOS**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 5 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Un campo, patio o jardín, en el que se pueda disponer de un espacio llano de 10 x metros. En el suelo se marca un círculo de 6 a 9 metros, según, el número de participantes. Se traza otro círculo concéntrico y exterior a él, con 4 metros más de diámetro.
<i>Material</i>	Ninguno.
<i>Situación inicial</i>	Se forman 2 equipos de igual número de jugadores. Unos son los «saltadores» y otros los «osos». Dentro del primer círculo, formando corro, se colocan los «osos», con los brazos entrelazados y agachados un poco hacia adelante. En el segundo círculo se colocan los saltadores. Entre los dos círculos se sitúan los «guardianes» (nombrados aparte de entre los «osos»).
<i>Desarrollo</i>	Los saltadores tratan de montar a caballo sobre los osos, para lo cual atraviesan el círculo donde están los guardianes, que procuran evitando tocando al que lo intente. Cuando alguno de estos jugadores es tocado dentro del círculo, o transcurre tiempo sin haber montado en ninguno de los osos, se cambiarán los papeles y los saltadores pasaran a ser osos.
<i>Reglamento</i>	Los guardianes pueden circular libremente dentro del círculo. Si alguno de los saltadores montado en un oso está a punto de caer, el guardián puede quedarse a su lado todo el rato que necesite hasta que aquél caiga, tocándole entonces.
<i>Duración</i>	Se contabilizan con puntos las veces que cada equipo logra montarse encima de los osos.

Nombre: **PRISIONEROS DE GUERRA**

<i>Edad.</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de unos 20 metros de largo por unos 10 metros de ancho y dividido en dos mitades. Al final de cada campo se traza un semicírculo en el suelo.
<i>Material</i>	10 banderines o prendas similares.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa en su campo. Los banderines se sitúan en el interior de los semicírculos.

<i>Desarrollo</i>	Cada equipo debe intentar robar los banderines a su contrario. Desde el momento en que un jugador pise terreno enemigo, sus adversarios podrán hacerle prisionero_ (en campo de estos, dándole una palmada en la espalda). Los prisioneros quedan junto a las banderas propias.
<i>Reglamento</i>	Un jugador que toque a un compañero prisionero le salva (además de llevarse un banderín). Cada vez que se llegue a campo adverso solo se puede coger un banderín. Cada banderín adversario puede ser canjeado por dos prisioneros propios.
<i>Duración</i>	Vence quien se lleve los banderines contrarios.

Nombre. **BALON PRESA**

<i>Edad:</i>	A partir de 7 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	Dos equipos de 10 a 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso de 40 x 20 metros.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se numera y se sitúa en un extremo del campo. En el centro se coloca el balón.
<i>Desarrollo</i>	El profesor nombra un número. Los jugadores nombrados salen corriendo hacia el balón. Intentan hacerse con el balón y llevárselo detrás de la línea de su campo. El jugador que no ha logrado hacerse con el balón intenta placar al adversario, hacerse con el balón y llevárselo a su terreno. El jugador que logra llevar el balón a su terreno se anota un punto.
<i>Duración</i>	El partido se juega a 10 o a 20 puntos.
<i>Variantes</i>	Se pueden llamar a varios números sucesivamente para ayudarse entre ellos, pero solo los números iguales pueden placarse.

Nombre: **DISPUTAR LA PELOTA**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 12 a 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	Un campo rectangular de 30 x 15 metros, dividido en 7 zonas de 4 metros (1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7). En el centro de las líneas de fonda (A y B) se marcan 2 pequeños cuadrados, llamados «cuadros de gol».
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Se forman 2 equipos de igual número de jugadores. Los equipos se numeran por la izquierda y ocupan cada una de las líneas que delimitan la zona número 4 (C y D). En el centro de esta zona se coloca la pelota.
<i>Desarrollo</i>	El profesor, colocado en un extremo de la zona donde se encuentran los equipos, llama al azar un número, por ejemplo el «dos». Inmediatamente saldrán por la pelota los jugadores de cada equipo que al numerarse les haya correspondido el «dos». Cuando aquélla es cogida por uno de ellos, la misión del otro es que no consiga llevarla a su línea, para lo cual se valdrá de todos los medios a su alcance (agarrarle, inmovilizarle, placarle, etc.), siempre que éstos no sean demasiado bruscos, y a la vez hará lo posible por quitársela y llevarla a la propia línea. Cuando un jugador ha conseguido traspasar el límite, se detiene el juego, pasando entonces su equipo a ocupar la línea que limita la zona que se encuentra detrás, y avanzando el contrario a la que han dejado vacía. Se continúa el juego de esta forma hasta que un equipo consiga llegar a su línea de fondo, repitiendo la jugada del mismo modo que lo han estado haciendo en cada zona, apuntándose 3 tantos si consiguen colocar la pelota en su cuadro de gol; se empieza de nuevo el juego en el centro hasta que finalice el tiempo reglamentario. Si por el contrario no lo logran, debido a que el otro equipo se ha llevado la pelota a su línea, siguen retrocediendo o avanzando, según las jugadas que realicen.
<i>Reglamento</i>	La pelota ha de traspasar la línea de zona, conducida por el jugador que la ha cogido. El tanto no será válido si la pelota se pasa por lanzamiento, empujándola o de algún modo similar.
<i>Duración</i>	La duración del juego es de 15 minutos.
<i>Variantes</i>	Cuando dos jugadores disputan la posesión de la pelota de forma muy igualada y, por tanto, no hay una decisión rápida, el profesor puede llamar a otro número, saliendo entonces los que tengan éste a ayudar a sus compañeros. También se puede dar un punto a cada equipo que consiga pasar la pelota a su zona, restándosele cuando el contrario recupera el terreno.

Nombre: **ATAQUE AL CASTILLO**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 8 a 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso y amplio.
<i>Material</i>	1 balón y 4 o 5 botellas de plástico por equipo.
<i>Situación inicial</i>	Los jugadores se colocan en círculo, excepto 1 (guardián); en el centro se colocan las botellas.
<i>Desarrollo</i>	Los jugadores del círculo lanzan la pelota intentando derribar las botellas del castillo; el guardián intenta impedir que las derriben. Se cambia de guardián cuando todas las botellas hayan sido derribadas.
<i>Duración</i>	Gana el jugador que ha defendido más tiempo el castillo. Deben pasar todos los jugadores por el papel de guardián.
<i>Variantes</i>	<ul style="list-style-type: none">• El guardián que logra bloquear el balón lo lanza donde quiere.• Introducir 2 o 3 guardianes para defender el castillo.

Nombre: **LA FORTALEZA**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo cuadrado de unos 20 metros de lado, con dos círculos concéntricos en el centro (de 10 y 4 metros de diámetro).
<i>Material</i>	1 balón y una botella de plástico.
<i>Situación inicial</i>	Los jugadores se sitúan libremente por todo el terreno excepto en el círculo. Se marcan recíprocamente. Entre los dos círculos sitúan dos jugadores, uno de cada equipo (porteros). Cada equipo tiene una zona de ataque. A esta zona de ataque corresponde una zona adversa de defensa (entre los dos círculos).
<i>Desarrollo</i>	Mediante pases con las manos, los jugadores deben colocarse en situación de tirar la botella situada en el centro.
<i>Reglamento</i>	Para los atacantes: <ul style="list-style-type: none">• prohibido tirar fuera de la zona correspondiente;• prohibido hacer más de 3 pasos con el balón, penetrar en el interior del círculo, salir de los límites del terreno o enviar el balón fuera del terreno de juego;• prohibido cargar violentamente;• las agresividades o patadas son castigadas con golpe franco Para los defensas: <ul style="list-style-type: none">• los porteros pueden parar la pelota con cualquier parte del cuerpo;• tienen prohibido entrar en el círculo pequeño y franquear la línea central.
<i>Duración</i>	Se juegan dos tiempos de 10 minutos cada uno. Se marca un tanto cada vez que la botella sea tirada por algún jugador con el balón.

Nombre: **LA MONTERIA**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de unos 10 jugadores («cazadores» y «ciervos»).
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de unos 10 x 20 metros.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Los «cazadores» se colocan en el interior del campo. Los «ciervos» se sitúan en el exterior. El balón está en posesión de los «cazadores».
<i>Desarrollo</i>	Los «ciervos» entran en el campo uno a uno; los «cazadores» deben tocar a los «ciervos» con el balón en el mínimo tiempo posible. En el momento que un «ciervo» es tocado, otro entra en el campo para reemplazarle.
<i>Reglamento</i>	Los «cazadores» no pueden desplazarse con el balón.
<i>Duración</i>	Se controla el tiempo utilizado para eliminar a los «ciervos». Se cambian los papeles. Gana el equipo que menos tiempo haya utilizado.
<i>Variantes</i>	<ul style="list-style-type: none">• El «ciervo» que coge el balón que se le lanza al vuelo no está atrapado; puede lanzarlo donde él quiera.• Los «cazadores» utilizan 2 balones.• Los «ciervos» entran de dos en dos.

Nombre: **BALON PASILLO**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 20 a 30 metros de largo y de 15 a 20 metros de ancho. Un «pasillo central de 4 metros de ancho. Un «pasillo en el fondo y una «zona prohibida al principio del campo de unos 4 metros de ancho.
<i>Material</i>	1 balón de voleibol.
<i>Situación inicial</i>	Un equipo de «lanzadores-corredores» se sitúa en la parte exterior del terreno, donde existe una pequeña base circular. Un equipo «pasadores-lanzadores» que se sitúa en las zonas laterales del terreno.
<i>Desarrollo</i>	<p>El equipo de «lanzadores-corredores» deben lanzar el balón del campo de juego y recorrer el trayecto, desde el circulo de lanzamiento hasta el pasillo del fondo y volver, hasta llegar a la zona prohibida, intentando esquivar el balón lanzado por los adversarios.</p> <p>El equipo de «pasadores-lanzadores» debe controlar rápidamente el balón lanzado por el contrario; seguidamente, mediante pases razonados, le envía al compañero que se encuentre en la mejor posición para poder tocar con el balón al adversario que efectúa el recorrido.</p> <p>El equipo de «pasadores-lanzadores» debe:</p> <ol style="list-style-type: none">1º Atrapar lo antes posible el balón. Para ello es necesario que:<ul style="list-style-type: none">• se repartan el terreno;• controlen la trayectoria del balón;• aseguren su recepción.2º Organizar mediante algunos pases una circulación del balón:<ul style="list-style-type: none">• obligando al jugador que corre a salir del pasillo central durante su recorrido de vuelta;• que permita acercarse al máximo al corredor para tener más posibilidades de alcanzarlo. <p>El jugador «lanzador-corredor», por su parte:</p> <ol style="list-style-type: none">1. lanza: escoge la orientación y la forma del lanzamiento que le asegure al menos el trayecto de ida sin riesgo;2. decide el tipo de carrera en función del resultado de su lanzamiento:<ul style="list-style-type: none">• correr en línea recta;• zigzaguear dentro del pasillo central;3. una vez que ha llegado al pasillo del fondo se detiene para observar todo el campo de juego y ver la posición de sus elementos que condicionarán evidentemente su recorrido de vuelta, y seguidamente decide cuál será su conducta;4. el recorrido de vuelta es el más peligroso, ya que éste debe adaptar constantemente sus desplazamientos a los cambios de situación del balón y de sus adversarios.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none">• Después del saque, el balón debe caer dentro del terreno, exceptuando el pasillo central, el pasillo del fondo y la zona prohibida. Si el balón cae dentro de estas zonas, el lanzamiento beta repetirse.• El jugador que regresa para el pasillo central obtiene 2 puntos. Si por el contrario vuelve haciendo zigzag por todo el campo juego, marca 1 punto.• Si durante alguno de los recorridos es alcanzado con el balón, no obtiene ningún punto y queda eliminado.• Los «pasadores-lanzadores no pueden desplazarse con el balón ni penetrar con el mismo en los pasillos ni en las zonas prohibidas. Se sanciona con 2 puntos al equipo.
<i>Duración</i>	El equipo ganador es el que obtiene el mayor número de puntos. Cuando han pasado todos los jugadores del equipo que lanza, se cambian los papeles y entonces lanzan los del otro equipo.

Nombre: **ESQUIVAR Y CORRER**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo cuadrado de unos 10 metros de lado.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	El equipo A debe situarse dentro del cuadrado con el balón. El equipo B se sitúa en el exterior y se coloca por parejas.

<i>Desarrollo</i>	El equipo A debe tocar con el balón a los jugadores del equipo B que vayan entrando. De la primera pareja del equipo B, uno entra en el campo intentando no ser tocado ; mientras tanto, el otro correr por el exterior del cuadrado e intentar volver al punto partida antes de que su compañero sea tocado por los adversarios . Si lo logra, el equipo B se anota un tanto. De lo contrario, equipo A el que se anota 1 tanto. Los dos equipos deben pasar por ambos papeles.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que más tantos haya acumulado.
<i>Variantes</i>	Entrar y correr alrededor del cuadrado de dos en dos.

Nombre: **EL AGUILA Y LOS PICHONES**

<i>Edad.</i>	A partir de 8 años. Dibujo .
<i>Participantes</i>	De 10 a 20 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de unos 15 metros de largo con dos refugios en los extremos (bosque y palomar).
<i>Material</i>	1 pelota.
<i>Situación inicial</i>	Todos los jugadores se sitúan en un refugio («pichones»), excepto uno («águila») que se sitúa en el interior del campo con la pelota.
<i>Desarrollo</i>	El que hace de «águila» trata de dar con la pelota a los otros («pichones»), cuando pasan de una zona (bosque) a otra (palomar). Los «pichones» tocados (no vale de rebote) van convirtiéndose en «águilas» que, a su vez, tratarán de matar (dar con la pelota a su paso de zona a zona) al resto de los («pichones»). Las «águilas» tienen que tirar desde donde cogen la pelota.
<i>Duración</i>	Vence el «pichón» que quede el último (pasan varias veces).

Nombre: **BALON CONTACTO**

<i>Edad:</i>	A partir de 8-9 años. Dibujo .
<i>Participantes</i>	De 20 a 30 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 10 x 20 metros, aproximadamente.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	El profesor elige dos jugadores que «paran» y que pueden pasarse el balón. El resto se distribuye por el campo de juego.
<i>Desarrollo</i>	Los dos jugadores elegidos deben tocar al resto de compañeros con el balón; pero el balón debe estar sujeto por las manos en el momento del contacto. El jugador que es tocado pasa a integrarse al equipo de los dos jugadores. Entre ellos pueden realizarse pases y seguir el juego.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none"> • No se puede lanzar el balón contra los jugadores libres. • Los jugadores libres no pueden interceptar el balón.
<i>Duración</i>	Gana el último jugador en ser atrapado.

JUEGOS CODIFICADOS: *SUBGRUPO B*

Nombre: **BALON CAZADOR**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo de 30 a 40 metros de largo por 15 a 20 metros de <i>Material</i> 1 balón de balón mano, voleibol o fútbol.
<i>Situación inicial</i>	Los 2 equipos se distribuyen por todo el campo. Se sortea el equipo que inicia el juego.
<i>Desarrollo</i>	El equipo que se encuentra en posesión del balón debe tocar con éste a los jugadores del equipo contrario para eliminarlos. El equipo que no está en posesión del balón debe evitar ser tocado e intentar apropiarse del balón del contrario alcanzándolo al vuelo, o bien cogiéndolo del suelo, para convertirse en cazador.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none">• Los jugadores que estén en posesión del balón se lo pueden pasar.• Los cazadores pueden desplazarse libremente por el terreno de juego.• Pueden lanzar el balón con una o dos manos.• No está permitido desplazarse con el balón o botarlo en el suelo, lanzar o tocar con el pie.• Todo jugador que ha sido tocado por el balón lanzado por el adversario es eliminado.
<i>Sanciones</i>	En los casos de incumplimiento, el balón pasa al adversario. Queda eliminado el jugador que sale de los límites.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que haya eliminado antes al equipo contrario, o bien el que tenga el mayor número de jugadores sobre el terreno de juego después de haber transcurrido el tiempo fijado.

Nombre: **ESQUIVAR EL BALON**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo con un círculo central de 8 a 15 metros de diámetro, o un rectángulo de 10 a 20 metros (en función de la edad y número de los participantes).
<i>Material</i>	1 balón de balonmano.
<i>Situación inicial</i>	Un equipo en el interior del terreno; el otro equipo en el contorno y en posesión del balón.
<i>Desarrollo</i>	El equipo del exterior intenta tocar con el balón a los jugadores adversos para eliminarlos. El equipo del interior esquivo el balón o intenta bloquearlo al vuelo para eliminar al lanzador.
<i>Reglamento</i>	El lanzamiento se debe efectuar con las manos. Los lanzadores pueden pasarse el balón pero no pueden desplazarse con él. En el interior del terreno: <ul style="list-style-type: none">• cualquier jugador tocado por el balón antes de que haya el suelo queda eliminado y sale del campo;• si bloquea el balón al vuelo elimina al lanzador y éste del juego;• si después de bloquear el balón lo deja caer al suelo queda eliminado;• cuando el balón ha sido bloqueado, el bloqueador pone en el centro del terreno, un lanzador viene a buscarlo y a uno de sus compañeros que permanece en el entono.
<i>Duración</i>	Se determina antes del juego (5 o 10 minutos). El equipo ganador es el que consigue dejar el mayor número de jugadores en juego. Se juega otra manga cambiando los papeles de cada equipo.
<i>Variantes</i>	<ul style="list-style-type: none">• El jugador del círculo que logra tocar a un jugador del exterior cambia su sitio por él.• Cambiar la forma del campo de juego, de modo que los que esquivan el balón se sitúan en el pasillo central; los lanzadores se sitúan a cada lado y pueden desplazarse.

Nombre: **BALON TOCADO**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 10 a 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso de 15 X 15 metros.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	En círculo, con dos jugadores en el interior.

<i>Desarrollo</i>	Los jugadores del círculo se hacen pases entre ellos. Los jugadores del centro intentan tocar el balón o al que tiene el balón.
<i>Reglamento</i>	El que está en posesión del balón puede pasar a derecha o izquierda, pero no tiene derecho a pasar saltándose más de un jugador. No se puede retener el balón. El que pasa mal o recibe mal reemplaza al jugador del centro.
<i>Variantes</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede jugar en forma de concurso entre dos equipos. Se forman entonces dos círculos; los jugadores que se sitúan en el centro pertenecen al equipo adversario. • Se puede variar la forma del pase (pase en picado, etc.).

Nombre: **BALON ARCO**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 4 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo cuadrado de unos 10 metros de lado. Cada esquina debe estar señalizada con un círculo o un aro.
<i>Material</i>	1 balón y 4 aros.
<i>Situación inicial</i>	En cada círculo se coloca uno de los jugadores del equipo A, con el balón (uno de ellos); mientras el otro equipo se extiende por todo el cuadrado.
<i>Desarrollo</i>	El equipo que tiene el balón puede pasarlo a cualquiera de su equipo que no podrá salir del círculo para cogerlo. Del mismo modo, éste lo pasa a otro jugador, y así sucesivamente. Los del equipo B, intentarán coger el balón, poniéndose delante, saltando, etc. Cuando lo consigán, se colocarán en los círculos, pasándose el balón, y los otros quedarán en el centro. Cada vez que se recupera el balón, ese equipo se anota un tanto.
<i>Duración</i>	Vence el equipo que llega antes a un número determinado de tantos.

Nombre. **BATALLA DE PELOTAS**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular delimitado, de 15 x 30 a 20 x 40 metros, dividido por la mitad con una red y una cuerda, a con unos bancos.
<i>Material</i>	10 a 20 pelotas ligeras de espuma, de tenis o de balonmano. En número par.
<i>Situación inicial</i>	Al iniciarse el juego los dos equipos disponen del mismo número de pelotas, es decir, la mitad del efectivo. Cada equipo se encuentra en su campo.
<i>Desarrollo</i>	A la primera señal del árbitro, cada equipo envía con la mano sus pelotas al campo contrario y se esfuerza en bloquear y devolver las que se dirigen hacia el suyo. A la segunda señal, el juego se interrumpe; el equipo que posee la menor cantidad de pelotas juego y se adjudica 1 punto.
<i>Reglamento</i>	No está permitido lanzar ninguna pelota después de la segunda señal.
<i>Sanciones</i>	El equipo que lanza alguna pelota después de la segunda señal, pierde esa partida, adjudicándose 1 punto el equipo contrario.
<i>Duración</i>	El tiempo que transcurre entre la primera y la segunda señal debe ser corto: 3 o 4 minutos. El momento de la segunda señal se deja al libre albedrío del árbitro. Gana el equipo que consigue marcar primero 5 puntos.
<i>Observaciones:</i>	Se puede variar el número de pelotas en juego para multiplicar las oportunidades de recibir y lanzar. De todas formas hay que evitar la confusión que podría crear un número excesivo de trayectorias. Al cabo de algunas sesiones se puede aumentar el interés táctico del juego iniciando a los jugadores a reflexionar sobre: <ul style="list-style-type: none"> • las ventajas que se tienen al coordinar todos los lanzamientos del equipo (ejemplo: concentrar los lanzamientos hacia un lado del campo contrario, o bien dispersarlos sobre toda la superficie; lanzamientos escalonados o en grupo); • la elección del momento más idóneo para los lanzamientos, si se conoce la duración del juego (ejemplo: evaluar el tiempo transcurrido e iniciar los lanzamientos de forma simultánea, sabiendo antemano que debido al tiempo se trata de la última posibilidad de replica por parte del equipo contrario).

Nombre: **PELOTA BAJA**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 5 a 8 jugadores.

<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 10 x 20 a 15 x 30 metros, dividido por una cuerda a una altura de 60 centímetros y a todo lo ancho de la pista.
<i>Material</i>	2 o 4 balones ligeros y 1 cuerda.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo ocupa una mitad del campo. Disponen de 1 o 2 balones (según se establezca).
<i>Desarrollo</i>	A la señal del director del juego, los que poseen los balones intentan enviarlos con la mano detrás de la línea de fondo contraria. Con los brazos, las piernas o el tronco, los jugadores restantes se esfuerzan para detener los balones recibidos. Los jugadores pueden desplazarse libremente por el interior del campo, pero no pueden lanzar a menos de 1 metro de distancia de la cuerda (zona prohibida). Cada balón que haya franqueado la línea de fondo después de pasar por debajo de la cuerda aporta 1 punto a su equipo.
<i>Reglamento</i>	Los balones que salgan por las líneas laterales se ponen de nuevo en juego por el lugar que han salido.
<i>Duración</i>	Solo se puede lanzar con las manos. Dos tiempos de 10 minutos, cambiando de terreno. O bien gana el equipo que primero obtiene un total de puntos fijados con antelación.

Nombre: GANA TERRENO

<i>Edad.</i>	A partir de 10 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 a 10 jugadores, en función de las dimensiones del terreno.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 15 x 50 a 20 X 80 metros. La longitud o dimensiones del terreno están en relación con las posibilidades físicas de los jugadores: deben poder lanzar la pelota más allá de una distancia igual a la mitad de la longitud del campo.
<i>Material</i>	1 balón (preferentemente de balonmano).
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa a un lado de la línea central, separados de ésta unos 10 metros.
<i>Desarrollo</i>	Se trata de lanzar el balón desde el lugar donde se ha recibido, de tal forma que éste rebasa la línea de fondo del terreno contrario. Se sortea el equipo que saca primero. Recepción por el equipo contrario: a) Si el balón es atrapado al vuelo, el receptor puede efectuar 3 pasos o zancadas para lanzar de nuevo. Si al jugador que recibe se le escapa el balón, solo podrá lanzarlo desde el lugar donde lo inmovilice. b) Si al intentar cogerlo rebota hacia adelante, el lanzamiento se efectúa en el lugar donde se produjo el primer contacto jugador-balón. c) Si el balón sale de los límites laterales de campo, éste se vuelve a lanzar desde el lugar donde ha salido.
<i>Reglamento</i>	No está permitido: a) Bloquear el balón con otra parte del cuerpo que no sean manos. b) Caminar, correr o driblar con el balón.
<i>Sanciones</i>	El que comete alguna de estas faltas debe retroceder 3 zancadas a partir del primer contacto.
<i>Duración</i>	Por tiempos (de 15 minutos) o por puntos.
<i>Observaciones</i>	El equipo que inicia el juego debe intentar lanzar hacia la parte del terreno contrario menos protegida a fin de evitar el bloqueo balón. El equipo que recibe debe recuperar el balón, cogiéndolo al vuelo si es posible, para poder beneficiarse de los 3 pasos de carrera. Cada jugador debe tener una idea clara de la organización, con el fin de determinar: <ul style="list-style-type: none"> • su propia zona de acción en el campo; • la posición de sus compañeros; • la necesidad de apoyar a los compañeros por si fallan la jugada.
<i>Variante</i>	Gana terreno aplicado al rugby.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 15 jugadores.
<i>Material</i>	1 balón de rugby.
<i>Desarrollo</i>	El equipo que empieza lanza el balón hacia el campo contrario de una patada. Un jugador del otro campo recibe el balón y desde el mismo sitio de la recepción lo lanza de una patada al otro campo. Si no lo recibe bien (el balón toca el suelo) recula 5 metros. Si el balón sobrepasa la línea de fondo, se anota 1 punto.
<i>Variante</i>	Gana terreno con numeración de los jugadores.
<i>Desarrollo</i>	Numerar los jugadores de un equipo y obligarles a tirar en el orden fijado. Esta variante permite una organización más importante de los equipos y obliga a tirar a todos los jugadores.

Nombre: **RUGBY TENIS**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	Dos equipos de 10 a 20 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 60 x 30 metros.
<i>Material</i>	2 balones de rugby.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa a 10 metros de la línea central.
<i>Desarrollo</i>	El juego consiste en enviar con el pie los balones al campo contrario. Estos deben franquear obligatoriamente la zona de 20 metros en la que no debe encontrarse ningún jugador. Se gana un punto cada vez que un balón toca el suelo adversario. Se pierde un punto cada vez que se envía un balón fuera de los límites del terreno en juego. El equipo que pierde el punto vuelve a poner en juego el balón desde cualquier lugar de su campo.
<i>Duración</i>	Finaliza el juego al llegar a 21 puntos.
<i>Observaciones</i>	Adaptar las distancias en función de la edad de los jugadores. Si se trata de principiantes, utilizar un solo balón.
<i>Variante</i>	Introducir dos balones simultáneamente.

Nombre: **FUTBOL INDIVIDUAL**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 6 a 8 jugadores.
<i>Terreno</i>	Espacio circular, alrededor del cual cada jugador ha marcado su propia portería.
<i>Material</i>	1 balón y 2 conos o banderines por portería.
<i>Situación inicial</i>	Cada alumno se sitúa en su propia portería.
<i>Desarrollo</i>	El director del juego lanza el balón al aire; a partir de ese momento, todos los jugadores tratan de conseguir un gol en cualquier portería y a su vez defender la suya.
<i>Duración</i>	Gana aquel que convierta más goles o aquel que mantenga su portería menos goleada.

Nombre: **PELOTA CANADIENSE**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	De 20 a 30 jugadores, divididos en 2 equipos.
<i>Terreno</i>	Campo liso y amplio.
<i>Material</i>	1 pelota y 1 banderín.
<i>Situación inicial</i>	Uno de los equipos se coloca tras la línea de salida y el otro en dispersión por el campo. A unos 15 metros de la línea se sitúa el banderín.
<i>Desarrollo</i>	El primer jugador del equipo que está tras la línea lanza la pelota de una patada e inmediatamente sale corriendo en dirección al banderín, pasa por detrás de él y vuelve al punto de partida. Los del otro equipo deben coger la pelota y tratar de tocar al que corre. Se pueden pasar el báculo entre ellos. Si le tocan, se anotan 1 punto.
<i>Reglamento</i>	El jugador que corre no puede hacer marcha atrás.
<i>Duración</i>	Primero lanzan todos los jugadores de un equipo y contabilizan los tantos que ha conseguido el otro equipo. Luego cambian papeles y se contabilizan los del otro equipo. Gana el que tiene tantos.

JUEGOS REGLAMENTADOS

Dentro de los Juegos reglamentados podemos distinguir dos subgrupos que se caracterizan por lo siguiente:

Subgrupo A

- El espacio representa una zona propia a defender, a desplazarse en su interior o a conquistar mediante su ocupación o por medio del balón.
- La cooperación entre los miembros del mismo equipo es ya indispensable. En algunos casos, es necesario utilizar formas sencillas de oposición.
- La estrategia empieza a convertirse en un proceso que requiere una cierta capacidad de abstracción y estructuración, aunque todavía no supone ninguna exigencia en cuanto al encadenamiento de acciones de defensa y ataque.
- El reglamento va adquiriendo cierta complejidad. Muchas normas aparecen directamente relacionadas con las que reglan a los deportes institucionalizados.

Pertenecen al subgrupo A:

Pollos, zorros y víboras	Teca (Pichi)
Roba-balones	Balón entre equipos
Patada a seguir	Los diez pases
Balón pulga	Balón caído
Pelota en cuatro esquinas	Balón sobre la cuerda
Pelota lanzada	Vaciar el campo

Subgrupo B

- El espacio está dividido en dos campos. En muchas ocasiones los jugadores pueden desplazarse por ambos terrenos. Aparecen claramente las zonas prohibidas y las para lograr tantos.
- La comunicación es un elemento indispensable para el desarrollo del juego. La formación de equipos claramente definidos que el jugador deba estar atento a cualquier acción de un panero — para actuar o para apoyar— y a las reacciones de los adversarios.
- Los elementos estratégicos fundamentales, ataque y defensa, en suceden sin pausa, lo cual implica que el jugador está actuando en base a una situación y a la vez preparado para responder ante la eventualidad del cambio.
- El reglamento se relaciona y vincula estrechamente con los deportes institucionalizados.

Pertenecen al subgrupo B:

Lucha de balones	La patata caliente
Lucha por el balón	Balón al semicírculo
Los dos tercios y el entero	Ataque de balones
Balón de campo a campo	Balón entre conos
El fútbolín	Las zonas prohibidas
Balón sobre la cuerda entre equipos	El portero móvil
Balón a tres campos	Balón tiro
Balón poste	Balón moderno
Balón tras la línea	Balón torre

Nombre: **POLLOS, ZORROS Y VIBORAS**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	3 equipos de 5 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo liso; se dibujan 3 refugios formando un triángulo.
<i>Material</i>	3 juegos de pañuelos o señales que identifiquen a cada equipo.
<i>Situación inicial</i>	Se colocan los 3 equipos (pollos, zorros y víboras) repartidos por todo el terreno.

<i>Desarrollo</i>	Los pollos tienen derecho a coger a las víboras; éstas tienen derecho a coger a los zorros; estos últimos tienen derecho a coger a los pollos. A la señal, se trata de coger a todos los jugadores del equipo adverso. Para coger sirve con tocar al compañero. Cuando un jugador ha cogido a un adversario, le conduce, cogido del brazo, a su refugio; los 2 jugadores son, en ese momento, invulnerables. Los prisioneros pueden ser liberados si algún compañero les con la mano.
<i>Duración</i>	Se acaba el juego cuando un equipo logra meter en el refugio todo el equipo contrario.

Nombre: **ROBABALONES**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de unos 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 10 x 20 metros, aproximadamente.
<i>Material</i>	1 balón por cada jugador.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa en las partes opuestas del campo. Los balones se sitúan tras la línea del fondo (igual número en cada campo).
<i>Desarrollo</i>	A la señal, cada equipo debe ir a buscar los balones situados en el otro campo y llevarlos detrás de la línea del suyo.
<i>Reglamento</i>	Cuando se está en el campo enemigo, se puede ser capturado ; en ese caso, hay que quedarse quietos (por ejemplo, con los brazos extendidos) y se puede ser liberado al ser tocado por un compañero. Si se está en posesión del balón, se permanece quieto con él en el suelo.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que más balones logra tener en su campo (en momento determinado).
<i>Variantes</i>	Cambiar el modo de transportar el balón: con una mano, con un brazo en alto, entre los pies, entre las rodillas, etcétera.

Nombre: **PATADA A SEGUIR**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 60 x 30 metros.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa en uno de los campos, separados por una zona de 10 metros.
<i>Desarrollo</i>	Un jugador del equipo que se encuentra en posesión del balón chuta hacia el campo contrario. En cuanto el balón ha traspasado la zona de 10 metros, este mismo jugador corre hacia el terreno adversario. Una vez en el otro terreno, intenta placar a cualquier jugador que posea el balón. Los adversarios, a su vez, deben hacer 5 pases.
<i>Reglamento</i>	Si el jugador que se ha trasladado al otro campo logra tocar el balón o placar al jugador que lo posee, se anota 1 punto. Si el otro equipo logra hacer 5 pases, se anota 1 punto. A cada punto se cambian los papeles.
<i>Duración</i>	Se juega a 10 puntos.
<i>Variantes</i>	Se puede imponer un número más alto de pases. En el otro campo pueden entrar 2, 3 o más jugadores.

Nombre: **BALON PULGA**

<i>Edad.</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	5 equipos de 2 jugadores.
<i>Terreno</i>	Un círculo de unos 10 o 15 metros de diámetro, dividido en 4 partes.
<i>Material</i>	1 balón de fútbol.
<i>Situación inicial</i>	Cuatro equipos se sitúan respectivamente en sus campos. El quinto se divide en dos: un jugador se sitúa en el centro, el otro se sitúa en el exterior para contar y arbitrar.
<i>Desarrollo</i>	Al principio, los equipos se sitúan en el exterior del círculo. El jugador que se sitúa en el centro lanza el balón hacia uno de estos equipos. El balón debe botar en el suelo antes de ser devuelto por alguno de los jugadores de ese equipo. Este jugador puede rechazar hasta dos lanzamientos si considera que no han sido lanzados correctamente. El jugador que recibe la pelota la envía hacia otro campo, de tal manera que rebote en el campo circular, y así sucesivamente hasta que sea cometida una falta. Cuando se ha cometido una falta, el juego se inicia de nuevo por el jugador situado en el centro, quien lanza el balón al terreno del equipo que ha cometido la falta. Evidentemente, el objeto del juego es hacer cometer faltas a los equipos adversos.

<i>Reglamento</i>	<p>Los jugadores pueden devolver el balón con todas las partes del cuerpo, excepto los brazos y las manos.</p> <p>El balón no puede dar más de un bote en el campo antes de ser devuelto (se puede devolver sin necesidad de que toque el suelo). Los jugadores de un mismo equipo pueden hacerse pases siempre y cuando el balón no toque el suelo.</p> <p>Un equipo es penalizado con 1 punto cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • no logra devolver una pelota que ha tocado en su campo; • deja de botar el balón más de dos veces; • envía el balón fuera del círculo; • un jugador toca el balón con las manos o los brazos; • un jugador toca el balón dos veces seguidas. <p>El equipo con 5 puntos es reemplazado por el quinto equipo.</p> <p>Gana el equipo que menos puntos se ha anotado.</p>
<i>Duración</i>	

Nombre: **PELOTA EN CUATRO ESQUINAS**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de unos 12 jugadores: «corredores», y «lanzadores».
<i>Terreno</i>	Campo llano donde se señalan cuatro zonas formando un cuadrado y separadas entre ellas unos 10 metros.
<i>Situación inicial</i>	El equipo de «corredores» se sitúa en el interior de cada zona (3 jugadores por zona). El equipo de «lanzadores», se sitúa libremente por todo el espacio.
<i>Desarrollo</i>	Uno de los «lanzadores», desde un lugar señalado, lanza el balón hacia el terreno de juego. En ese momento, un «corredor» situado en la primera zona, se desplaza a la siguiente y toca la mano de otro jugador. Este, a su vez, debe dirigirse a la zona siguiente —sin ser tocado por el balón— y toca la mano de otro «corredor» y así sucesivamente. Simultáneamente, los «lanzadores» se organizan para tocar a los «corredores que se desplazan, lanzándoles la pelota. Cuando un «lanzador» toca a un «corredor» con la pelota, éste queda eliminado. Cuando eso suceda, los «lanzadores» recuperan el balón y lo ponen en juego como al principio, iniciándose la dinámica de juego. Cuando alguna zona queda sin jugadores, se cambian los papales.
<i>Reglamento</i>	Los «lanzadores» no pueden hacer más de tres pasos con la pelota, ni conservarla más de tres segundos. El «corredor» que va de una zona a otra no tiene derecho a hacer marcha atrás. A partir del momento que le han tocado la mano se convierte en vulnerable, aunque no haya salido de la zona.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que realiza mayor número de vueltas.
<i>Variantes</i>	Según el número y la edad de los jugadores, variar el número de zonas, el número de balones y el número de corredores.
	Si los «lanzadores» no llegan a coger a los «corredores», es preciso aumentar la distancia entre las zonas.

Nombre: **PELOTA LANZADA**

<i>Edad.</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 jugadores, aproximadamente.
<i>Terreno</i>	Campo de unos 20 metros de lado, señalándose en él, por medio de pequeños círculos, 8 bases colocadas a cuadrado 10 metros unas de otras. En el centro se dibuja un círculo de 5 metros de radio. En La esquina de partida se delimita un pequeño círculo que se denomina «foso libre».
<i>Material</i>	Balón o pelota de goma.
<i>Situación inicial</i>	Los «lanzadores» se colocan en el ángulo de la base número 1, en orden de numeración; los «cazadores» pasan a ocupar el círculo central, colocándose dentro de él a discreción.
<i>Desarrollo</i>	El primero de los «lanzadores» toma la pelota y se coloca en la base número 1. A la señal se lanza la pelota contra los «cazadores», iniciando una carrera hacia la base número 2. Los «cazadores» cogen la pelota y tratan de dar con ella al «lanzador» antes de que consiga llegar a la base. Si lo consiguen, éste queda eliminado; si, por el contrario, no es tocado, permanecerá en ella. En esta posición, el número 2 de su equipo se colocará en La base número 1 y hará la misma jugada, intentando llegar a la 2, mientras que el que se encuentra dentro de ella corre en dirección a la 3. Sucesivamente van ocupando los «lanzadores» por orden numérico la base número 1, y desde allí tiran la pelota contra los «cazadores», mientras

que los que han conseguido ocupar alguna base sin ser tocados tratan de llegar a la siguiente. El «lanzador» que ha llegado a la base número 8 y desde allí consigue pasar al «foso libre» gana un punto para su equipo. Los que han sido tocados por la pelota quedan eliminados. Cuando en la base número 1 no quedan «lanzadores», bien porque hayan sido eliminados, o porque han entrado en el foso libre, el lanzamiento de pelota a los «cazadores» lo efectuará uno de los que se encuentran en el foso, pero nada más lanzará la pelota, sin correr a la base; si no hubiera ninguno en el foso libre, lo hará de la misma forma uno de los eliminados. Una vez los «lanzadores» han salido de las bases, eliminados o consiguiendo puntos, se cambian los papeles.

Reglamento

En una misma base no puede haber dos «lanzadores».

Los «lanzadores», colocados en las diferentes bases, no inician la carrera hasta que la pelota lanzada por el que está en la base número 1 esté en el aire.

Los «lanzadores» deben tirar la pelota a los «cazadores» de modo que pase por el círculo que éstos ocupan y a la altura del pecho. Los «cazadores» la cogerán para tirarla a los «lanzadores» al vuelo.

Duración

Gana el equipo que en igual número de jugadas logre más puntos.

Nombre: **TECA (o también, PACHI)**

Edad:

A partir de 9 años. **Dibujo.**

Participantes

2 equipos de 5 a 10 jugadores.

Terreno

Espacio amplio de unos 30 x 60 metros. Se marcan unas señales que forman un pentágono de unos 20 metros de lado. En el centro se dibuja un círculo de 1 metro de diámetro.

Material

1 pelota de tenis, 1 bate o una raqueta, 4 conos o banderines de señalización.

Situación inicial

Los jugadores que deben lanzar (batear) se sitúan en el punto de salida. El otro equipo se distribuye por el resto del terreno de juego. Uno de los jugadores del equipo que recoge se coloca en el círculo trazado en el centro del pentágono (portero).

Desarrollo

El portero situado en el círculo, **mediante un lanzamiento envía la pelota al primer lanzador.** Este la golpea con su bate hacia el campo de juego. Después de haberla golpeado, deja el bate e inicia la carrera a lo largo del pentágono. **Los jugadores del otro equipo intentan recuperar la pelota** y hacerla llegar a su portero situado en el círculo, en el centro del pentágono.

Reglamento

Los que recogen la pelota tienen la posibilidad de hacerse tres pases con la pelota. Después de lanzar la pelota, el jugador que corre puede detenerse en cualquiera de las bases sobre las que hace el recorrido. Los lanzadores no pueden volver hacia atrás en su carrera. No puede haber más de dos jugadores en una base (el primero ocupado queda eliminado). El lanzador puede rechazar 2 lanzamientos del portero-pasador (tiene derecho a 3 intentos). La pelota debe caer dentro del terreno marcado. Si la pelota se bloquea o vuela (se coge al vuelo) o llega al portero antes de que el jugador que lanza logre situarse en una base, queda eliminado. El lanzador que después de su propio lanzamiento realiza vuelta completa marca 3 puntos y puede salvar a un jugador eliminado.

El lanzador que se encuentra en una base cuando la pelota ha sido cogida al vuelo, o cuando la pelota llega al portero, no queda eliminado. **Si logra llegar al punto de salida a base** de realizar el recorrido en varias etapas solo, marca 1 punto.

Duración

Cuando un equipo se queda sin jugadores porque han sido eliminados, se cambian los papeles. Se anotan los puntos que ha conseguido cada equipo, y gana el equipo que más tantos ha conseguido.

Variantes

Igual que el juego anterior, pero se cambian de papeles cuando el equipo que recoge logra atrapar la pelota al vuelo. Esto obliga a los que deben atrapar la pelota a repartirse mejor por el terreno y a intentar bloquear la pelota al vuelo. Los lanzadores se ven obligados a trabajar mejor el tiro.

Nombre: **BALON ENTRE EQUIPOS**

Edad:

A partir de 9 años. **Dibujo.**

Participantes

2 equipos de 5 a 8 jugadores.

Terreno

Terreno llano y amplio.

Material

1 balón.

Situación inicial

Los dos bandos se sitúan libremente por el espacio. El profesor lanza el balón al aire. Comienza el equipo que lo atrape.

<i>Desarrollo</i>	Cada equipo intenta pasarse el balón durante el mayor tiempo posible. El equipo contrario, en cambio, trata de impedirlo con el fin de lograr el mayor número posible de pases. Por cada pase del balón se le concede 1 punto.
<i>Reglamento</i>	No se permite aguantar o empujar al rival. El balón se quitara al rival solo por delante, sin tocarle el cuerpo. No se podrá correr con el balón en las manos. Así, cuando un jugador recibe el balón, debe permanecer inmóvil. El balón no se podrá tener en las manos más de 2 o 3 segundos. Si se juega en un campo delimitado (por ejemplo, cinco a cinco en un campo de baloncesto), rebasar los límites del terreno se considerará como una infracción a las reglas.
<i>Duración</i>	Gana el equipo con mayoría de puntos en un tiempo determinado o que alcance primero el número de puntos previamente fijados.
<i>Observaciones</i>	Este juego obliga a los jugadores del equipo en posesión del balón a correr el espacio libre y a un pase rápido y preciso, y a los jugadores rivales a las respectivas acciones de defensa. Se puede reducir paulatinamente el terreno con el fin de educar a los jugadores a dominar el cuerpo, de desarrollar la motricidad fina y de ejercitar la observación precisa y el rápido reconocimiento de las oportunidades para interceptar un pase.
<i>Variantes</i>	El mismo juego, pero jugando dos contra dos. Esta variante hace aumentar la intensidad, así como la rapidez en la ejecución de los pases. Se potencian más las acciones de marcaje y desmarcaje.

Nombre: LOS DIEZ PASES

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 20 jugadores (según las dimensiones del terreno)
<i>Terreno</i>	Campo de 30 x 30 metros, aproximadamente. Bien delimitado.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	El profesor situado en el centro del campo lanza el balón al aire dentro de la zona de juego. Los componentes de cada equipo se encuentran distribuidos por todo el espacio.
<i>Desarrollo</i>	Uno de los jugadores de un equipo recoge el balón lanzado por el profesor. A partir de ese momento, el profesor empieza a contar el número de pases que efectúa el equipo que está en posesión del balón. Mientras tanto, el equipo contrario intenta interceptar los pases. Se adjudica 1 punto al equipo que logra realizar los pases seguidos sin que la pelota haya tocado al suelo, ni haya sido interceptada por el otro equipo . Gana el equipo que consigue antes 5 o 10 puntos.
<i>Reglamento</i>	No se permite el contacto físico entre los jugadores. No se puede: <ul style="list-style-type: none"> • quitar el balón de las manos de otro jugador; • enviar el balón al mismo compañero que se lo ha pasado; • dejar caer el balón al suelo; • hacer más de 3 pasos con el balón.
<i>Sanciones</i>	En caso de falta se pierde el balón y los pases ya logrados, continuando el juego el equipo contrario.
<i>Duración</i>	Por tiempo establecido (15 minutos) o por tanteo.
<i>Observaciones:</i>	Al principio se puede observar un elemento característico en el comportamiento de los jugadores: su concentración alrededor del balón. Para permitir la evolución del juego es necesario advertir a los jugadores que no se sitúen alrededor del que lleve el balón. La dispersión de los jugadores hará aumentar el campo de acción, lo que a su vez provocará una dispersión de los adversarios hacia el exterior.
<i>Variantes</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Pases a cinco:</i> Para jugadores más pequeños disminuir el número de pases a cinco, con las mismas reglas del juego. 2. <i>Pases a diez orientados:</i> Las reglas del juego son las mismas, pero el décimo pase debe ir a tocar a un lugar preciso (tocar un tablero de basquet, pasar a un jugador que se encuentra en una portería de balonmano, etc.). Esta nueva regla lleva al equipo a orientar la progresión del balón hacia un punto determinado. 3. <i>Pases a diez en dos campos:</i> Cada equipo se divide en dos y se distribuyen en cada campo, no pudiendo salir de éste. Los diez pases deben hacerse utilizando jugadores de los dos campos. Esta variante permite poner el acento en la repartición de los equipos sobre el terreno. 4. <i>Pases a diez «inmóvil»:</i> Cuando el primer jugador logra en posesión del balón, se queda inmóvil. El resto de los jugadores intentan situarse lo mejor posible sobre el terreno. A la señal del director del juego, todos los jugadores tan inmovilizan. El equipo que tiene el

balón intenta ha serie de 10 pases sin que el balón sea interceptado equipo adversario. Se pueden dejar unos 30 segundos para situarse los equipos.

5. *Pases a diez al rebote:* La pelota debe tocar el suelo entre dos compañeros.
6. *Pases a diez futbol:* Los pases se hacen con los pies.

Nombre. **BALON CAIDO**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de unos 20 metros de largo con un pasillo central de unos 5 metros de ancho.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Puestos los dos equipos en sus respectivos campos, se sortea quien pone en juego el balón.
<i>Desarrollo</i>	Consiste en tirar el balón al otro campo, de forma que toque el suelo. El equipo contrario no debe dejarlo caer. A continua lo lanza el equipo contrario, y así sucesivamente. Cada vez que se logre tocar el suelo con el balón, ese equipo se anota un tanto.
<i>Duración</i>	Vence el equipo que más tantos se anota en un tiempo determinado.

Nombre: **BALON SOBRE LA CUERDA**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 a 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 6 x 12 a 10 x 20 metros. El área se divide con una cuerda tendida a una altura de 1,80 a 2 metros. A 1 metro de la línea media, y a ambos lados, se traza la línea de lanzamiento.
<i>Material</i>	1 balón (preferentemente de voleibol).
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa en su zona de medio campo.
<i>Desarrollo</i>	Después de haber designado o establecido el equipo que inicia el juego, éste lanza el balón sobre la cuerda al campo contrario, de tal forma que sea difícil ser atrapado por el equipo rival. Por consiguiente, se trata de lanzar el balón al suelo, con el fin de acumular puntos a favor. Pero no se admite sobrepasar la línea de saque. De igual modo, continua el juego si el mismo rival logra atrapar el balón. Se puede lanzar el balón desde el lugar de su atrape, pero también es posible avanzar hasta la línea de saque.
<i>Reglamento</i>	Se concede un punto al equipo rival cuando el equipo propio: <ul style="list-style-type: none">• deja que el balón toque al suelo;• lanza el balón por debajo del cordel, lo toque o golpee en los postes;• traspasa la línea de saque al lanzar el balón;• lanza el balón fuera del terreno del rival (las líneas forman parte del área);• toca el balón antes de que salga del terreno propio;• traspasa los límites del terreno para atrapar el balón;• o cuando un jugador devuelve el balón que no había atrapado antes (es decir, no debe haber pases dentro del equipo; de lo contrario los mejores jugadores dominarían el juego). No se considera como error cuando en la recepción del balón participan dos o tres jugadores. El último que haya recibido el balón es quien lo devuelve por encima de la cuerda.
<i>Duración</i>	Se puede jugar por tiempo, por ejemplo, dos veces 5 o 10 minutos, o bien gana el equipo que logre alcanzar primero un número de puntos previamente fijado.
<i>Observaciones:</i>	Para familiarizarse con la forma básica, se jugará al principio con un solo balón, aunque por ello el juego no se vuelva muy animado especialmente al tratarse de grupos numerosos. Posteriormente se puede incorporar otro balón.
<i>Variantes</i>	De vez en cuando conviene dar la orden de que los jugadores corran hacia adelante con los balones que han sido atrapados en la parte posterior, con el fin de aumentar el impacto del lanzamiento y de desarrollar la comprensión por la búsqueda de posición en el juego, ya que al avanzar un jugador, otro jugador delantero retroceder para cubrir el espacio trasero.
	Juego con dos balones. El juego se vuelve más alegre y valiosa emplear dos o más balones (se aumenta la exigencia por la contracción y la movilidad). Al principio no se permitirá lanzar dos balones contra un jugador. Pero si sucede accidentalmente, el balón caído no se considerará como punto positivo para el rival.

Nombre: **VACIAR EL CAMPO**

<i>Edad:</i>	A partir de 9-10 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 a 10 jugadores, según la edad de los participantes.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 20 x 40 metros, dividido en 3 partes. La zona del centro es la zona neutral; se materializará trazando una línea a cada lado del campo, distanciadas entre ellas unos 6 metros.
<i>Material</i>	1 balón de balonmano o de voleibol.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa en su campo. Mediante sorteo se decide el equipo que deberá iniciar el juego.
<i>Desarrollo</i>	Se trata de coger al «vuelo» el balón procedente del campo contrario para obtener así derecho a entrar en dicho campo. Desde allí, él jugador puede, si consigue atrapar el balón, dirigirlo a un compañero de su equipo, que de esta forma pasaría a acompañarlo en dicho campo. El jugador que saca por primera vez, lanza el balón intentando enviarlo fuera del alcance del adversario. Los adversarios se organizan de forma que ocupen el campo para controlar la trayectoria del balón e intenten bloquearlo . Si logran atraparlo al vuelo ese jugador pasa al campo contrario dejando el balón a un compañero. Si ya hay algún compañero en el terreno contrario, el jugador que lanza el balón intenta pasárselo, procurando que no sea alcanzado por los adversarios.
<i>Reglamento</i>	Cuando el balón toca el suelo, se lanza desde el lugar donde sido definitivamente inmovilizado. No está permitido desplazarse con el balón, ni pipearlo con la mano o con el pie. Cuando el balón está en posesión de un jugador, sus adversarios situados en el mismo campo no puede entorpecer su lanzamiento. Está prohibido situarse en la zona neutral (excepto para coger el balón que se ha detenido allí). No se puede empujar el balón ni arrebatarlo de las manos del jugador.
<i>Sanciones</i>	En cualquiera de estos casos, el balón se pasa a un adversario, si ello es posible, dentro del campo donde se ha cometido la falta.
<i>Duración</i>	Se proclama ganador el equipo que consiga primero encontrarse al completo en el campo contrario. Si se fija un tiempo límite, se dará por ganador al equipo que tenga menos jugadores en su campo origen.
<i>Observaciones</i>	Al principio del juego, el jugador que se encuentra en terreno contrario, en medio de 6 a 10 adversarios, tiene pocas posibilidades de recibir el balón; por ello sus compañeros prefieren lanzar el balón en las zonas libres. Cuando el número de jugadores en el campo contrario aumenta, es necesario organizar el marcaje con vistas a su efectividad: <ul style="list-style-type: none">• desplazándose de forma que siempre pueda ver el balón y el adversario, cualquiera que sean sus desplazamientos;• conservando siempre una actitud de vigilancia, con lo cual se favorece una intervención más rápida;• desplazándose manteniendo el equilibrio de los miembros inferiores (desplazamientos laterales) para poder cambiar rápidamente de dirección.

JUEGOS REGLAMENTADOS: SUBGRUPO B

Nombre: LUCHA DE BALONES

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 20 x 40 metros.
<i>Material</i>	2 balones de diferentes colores. Uno para cada equipo.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa en su campo y está en posesión de su balón.
<i>Desarrollo</i>	A una señal, todos los jugadores pueden moverse y desplazarse libremente por todo el terreno de juego. Cada equipo intenta simultáneamente: <ul style="list-style-type: none">• conseguir, con su balón, rebasar la línea de fondo del campo contrario. Solo se puede introducir el balón haciéndolo rodar (el que lo logra obtiene 1 punto);• impedir al otro equipo que lo consiga;• el balón avanza a base de pases. Quando el balón es interceptado por el adversario, el equipo que lo intercepta gana el mayor tiempo posible alejándolo de su propia línea de fondo (lanzándolo hacia la línea adversa).
<i>Reglamento</i>	No está permitido: desplazarse con el balón; golpear o arrebatar el balón de la mano de un jugador; empujar al portador del balón. Cuando el balón sobrepasa los límites laterales, la puesta en juego la realiza el equipo no responsable de la salida del balón, desde el mismo lugar de su salida.
<i>Sanciones</i>	En caso de falta, el balón se pasa al equipo que no ha cometido falta. En caso de reincidencia, se excluye temporalmente (2 minutos) al jugador que ha cometido sucesivas faltas.
<i>Duración</i>	<ul style="list-style-type: none">• Limitada 15 a 20 minutos. Gana el equipo que obtenga el mayor número de tantos;• Gana el equipo que alcanza antes el número de tantos fijados con anterioridad.

Nombre: LUCHA POR EL BALON

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	Número ilimitado. Divididos en varios equipos, con distintivos para diferenciarse.
<i>Terreno</i>	Campo llano sin limitación de distancia. En medio del campo se traza un pasillo de unos 10 metros de ancho, según las posibilidades de lanzamiento de los jugadores.
<i>Material</i>	1 balón ligero.
<i>Situación inicial</i>	Al saque, todos los jugadores de todos los equipos se sitúan libremente a un mismo lado del pasillo. Un jugador del equipo elegido por sorteo se sitúa al otro lado del pasillo con el balón, lanzándolo a uno de sus compañeros de equipo.
<i>Desarrollo</i>	El jugador que coge el balón al vuelo atraviesa el pasillo y lanza: <ul style="list-style-type: none">• si el balón toca el suelo, éste será lanzado por el jugador que lo controle después de los botes; lo lanzará hacia algún compañero (en caso de que los hubiese) o a cualquiera de los situados en el otro terreno;• si el balón se queda en el pasillo, el balón lo recoge un jugador que haya atravesado ya el pasillo y cada vez uno de cada equipo, alternativamente.
<i>Reglamento</i>	No se permite: <ul style="list-style-type: none">• desplazarse con el balón;• molestar al que lanza;• empujar a los compañeros para poder atrapar el balón;• golpear el balón con la mano o con el pie;• conservar el balón más de 5 segundos sin lanzar.
<i>Sanciones</i>	Se devuelve el balón al equipo que tenía el balón antes de cometer la falta.
<i>Duración</i>	El equipo ganador es el que consigue pasar en su totalidad al otro lado del pasillo. Este se retira para dejar jugar a los clasificados sucesivos.

Nombre: LOS DOS TERCIOS Y EL ENTERO

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 a 9 jugadores, divididos a su vez en tres grupos iguales.
<i>Terreno</i>	Se marcan dos líneas finales, B y N, separadas por una distancia, relacionada con el espacio disponible. A un lado se marca una zona, llamada lugar de descanso.
<i>Material</i>	1 balón.

<i>Situación inicial</i>	Un equipo conserva a todos sus jugadores en juego, mientras que el otro equipo debe retirar un tercio de sus jugadores y enviarlos al lugar de descanso.
<i>Desarrollo</i>	A la señal, el equipo completo busca llevar la pelota la mayor cantidad de veces, ida y vuelta, entre la línea B y la línea N. Todo esto, controlando la pelota sin perderla (objetivo que podrán cumplir, puesto que son superiores en número: tres contra dos). Mientras tanto, el otro equipo se esfuerza en interceptar pelota.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Cada 5 minutos se cambian los papeles. • Por cada recorrido completo se anota un tanto. • Cuando un defensor intercepta un pase deja la pelota en la zona de «descanso» para que allí la retome de nuevo un jugador contrario.
<i>Duración</i>	Después de los 2, 4 o 6 tiempos realizados, se suman los tantos conseguidos por cada equipo.
<i>Observaciones:</i>	Es conveniente limitar la posibilidad de llevar la pelota o hacer <i>dribling</i> , aunque todo depende del fin propuesto.

Nombre. BALON DE CAMPO A CAMPO

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 8 x 12 a 10 x 15 metros. El terreno se divide en 6 franjas iguales.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	En cada parcela se encuentran 2 jugadores de cada bando
<i>Desarrollo</i>	El equipo que saca intenta hacer circular el balón, pasándolo desde la franja primera a todas las demás franjas, hasta llegar a la última franja, si lo logra se le concede 1 punto, y el equipo rival empieza el mismo juego. Pero si el rival logra interceptar el balón, lo regresa a la primera franja y trata, por su parte, de realizar esa ronda.
<i>Reglamento</i>	Si se lanza el balón más allá de los límites del terreno, tiene que regresar a la franja inicial, donde el saque le pertenece al equipo rival. No se permite obstaculizar al rival con el cuerpo ni correr con el balón. Se puede permitir el <i>dribling</i> . El pase repetido dentro de una misma franja se puede castigar con la suspensión de un compañero de equipo en la próxima franja.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que consigue mayor número de puntos en un tiempo determinado.
<i>Variantes</i>	Cuando el rival consigue el balón, no tiene que regresarlo a la franja inicial, sino que puede seguir jugando inmediatamente. De ahí que el equipo en posesión del balón procurara jugar con especial atención y seguridad, sobre todo cuando logre pasar el balón hasta las últimas franjas.
<i>Observaciones</i>	Los jugadores de las tres últimas franjas tienen que esperar, a veces bastante tiempo, hasta poder intervenir en el juego, sobre todo cuando al comienzo se intercepta el balón con frecuencia. Una solución consiste en que los jugadores de la primera y la última franja se alternen al inicio de una nueva pasada.

Nombre: EL FUTBOLÍN

<i>Edad:</i>	A partir de 9-10 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	Los niños, divididos en 2 equipos de 9 jugadores, se disponen cogidos de la mano (véase el esquema).
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 40 x 20 metros, dividido en dos partes.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Los jugadores se distribuyen en la misma disposición que en un fútbolín.
<i>Desarrollo</i>	Los jugadores solo pueden moverse lateralmente, sin andar adelante ni atrás. La pelota es empujada hacia la portería enemiga y siempre a ras de tierra. Se va cambiando de papel según una rotación prefijada.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que haya podido acumular el mayor número de tantos O bien se establece un tiempo previamente.

Nombre: BALON SOBRE LA CUERDA ENTRE EQUIPOS

<i>Edad:</i>	A partir de 9-10 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 a 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 10 x 20 metros, dividido por la mitad con una cuerda a una altura de 2 metros.
<i>Material</i>	2 postes, 1 cuerda, 1 balón.

<i>Situación inicial</i>	En cada campo se sitúan la mitad de los jugadores de cada equipo.
<i>Desarrollo</i>	El equipo en posesión del balón intenta pasarlo, sobre la cuerda, a un compañero del mismo equipo, situado en el otro campo. Si lo consigue, se anota 1 punto. Los componentes del equipo situado en el mismo campo pueden pasarse el balón para buscar la mejor posibilidad de lanzamiento. Asimismo, sus compañeros de la otra mitad del campo estarán siempre en movimiento, buscando los espacios libres para recibir en mejores condiciones. Los jugadores del equipo rival intentarán interceptar el balón lo más rápidamente posible, marcando a sus adversarios. Cuando al lanzar el balón éste se salga de los límites del terreno sin haber tocado a un rival, toque la cuerda o pase por debajo de ésta, se entregará el balón al equipo contrario.
<i>Duración</i>	Gana el equipo que haya podido acumular el mayor número de puntos en un tiempo determinado, o el que primero alcanza el número requerido de puntos.

Nombre: BALON A TRES CAMPOS

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	3 equipos de 5 a 12 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo de 8 x 15 a 10 x 24 metros, según sea el número de jugadores. Dividido en 3 partes.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	En cada campo se encuentra un equipo.
<i>Desarrollo</i>	Los equipos situados en ambos extremos intentan equipo central. A su vez, éste intentará eliminar a los equipos exteriores. Para que un jugador sea eliminado, debe ser alcanzado por el balón lanzado por un adversario.
<i>Duración</i>	El juego se puede decidir de la siguiente manera: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mediante eliminación: <ol style="list-style-type: none"> a) Pierde el equipo que quede eliminado. b) ¿Cuánto tiempo se mantiene un equipo en el campo central? c) Después de haber transcurrido de 3 a 5 minutos, se decide el resultado en función del número de jugadores todavía en juego en los diferentes campos. 2. Mediante valoración por puntos: Por cada lanzamiento acertado se le concede 1 punto al equipo que lo logra. Para lograr un resultado final justo se requiere que cada equipo haya jugado una vez en el campo central, que es el más difícil. Luego se suman los resultados obtenidos en cada campo para establecer el vencedor. Si no se quiere jugar bajo esta modalidad, es posible estipular algunas ventajas para los jugadores del campo central: <ol style="list-style-type: none"> a) Se amplía el campo central. b) Si se juega por tiempo y con eliminación, se exigirá que cada jugador del campo central sea alcanzado dos veces por el balón. c) Se varía la valoración por puntos. Por cada jugador alcanzado del campo central se concede un punto a favor; y por cada jugador de los campos externos, dos puntos.
<i>Variantes</i>	También se puede jugar con solo dos equipos: uno ocupa los campos externos, mientras que el otro ocupa el campo central.

Nombre. BALON POSTE

<i>Edad.</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Sobre un campo no delimitado se traza un círculo de 6 a 8 metros de diámetro. A 6 metros de su perímetro se trazan dos líneas paralelas y opuestas («líneas de juego»). En el centro del círculo se fija un poste de 2 metros de alto.
<i>Material</i>	1 balón (preferentemente de balonmano). 1 poste.
<i>Situación inicial</i>	Después de sortear el equipo que iniciará el juego, éste deberá efectuar su primer saque situándose detrás de la «línea de juego»
<i>Desarrollo</i>	El objetivo del equipo que está en posesión del balón es tocar poste mediante un lanzamiento desde el exterior del círculo. Para colocarse en situación favorable, los jugadores podrán efectuar pases y driblings.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores pueden desplazarse por todo el terreno, salvo el interior del círculo. • Después de marcar un tanto el equipo contrario inicia el juego mediante un saque desde su «línea de juego». • Cada vez que un equipo conquista el balón (intercepción, recuperación, etc.) debe enviarlo

detrás de una de las «líneas juego» antes de lanzarlo al poste.

Está prohibido:

- Empujar al adversario.
- Golpear o arrebatar el balón de las manos de un jugador.
- Dar más de 3 pasos sin botar el balón en el suelo.
- Volver a iniciar un *dribling* después de haberlo interrumpido.

Sanciones Golpe franco en el lugar de la falta (a 5 metros del borde del círculo; el adversario a 3 metros del que lanza).

Duración De 15 a 20 minutos (o a puntos: 5, 10 puntos).

Nombre: **BALON TRAS LA LINEA**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 50 x 30 metros.
<i>Material</i>	1 balón; 1 pañuelo por cada jugador.
<i>Situación inicial</i>	Cada jugador tiene un pañuelo en la cintura, de manera que sobresalga unos 20 centímetros y pueda cogerse fácilmente. Cada equipo se sitúa en su terreno de juego.
<i>Desarrollo</i>	Cada equipo debe intentar colocar el balón detrás de la línea de fondo del equipo contrario. Si lo logra, marca un punto. Se juega únicamente con las manos. Se intenta arrebatar el pañuelo al jugador que tiene el balón. En ese caso, éste se retira a la línea lateral hasta que uno de sus compañeros le dé un pañuelo sacado a uno del otro equipo, o bien se consiga un tanto. Cuando se logra arrebatar un pañuelo se detiene el juego y se vuelve a comenzar en ese mismo sitio mediante un pase.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none">• No se pueden realizar pases hacia adelante.• Si el balón sale por un lado, se vuelve a poner en juego en el mismo sitio mediante un pase.• A cada falta, o cuando se arrebatase un pañuelo, el equipo defensor debe encontrarse a 5 metros del balón, y el equipo atacante se sitúa detrás del balón.
<i>Sanciones</i>	Los pases hacia adelante son castigados con la pérdida del balón.
<i>Duración</i>	Se determina un tiempo antes del partido. Gana el equipo que más puntos marca.

Nombre: **LA PATATA CALIENTE**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 5 jugadores.
<i>Terreno</i>	Dimensiones de un campo de baloncesto. Las zonas situadas detrás de la línea de fondo son las zonas de gol.
<i>Material</i>	1 balón de balonmano o minibásquet.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa en su terreno. El balón se pone en juego desde la línea de fondo mediante un pase.
<i>Desarrollo</i>	Se trata de llevar «la pelota» hasta la zona de gol, sin de bote. Después de cada ataque, el balón pasa al equipo contrario, tanto si se ha conseguido gol como si no.
<i>Reglamento</i>	Ningún jugador puede desplazarse con el balón ni coger el balón de las manos de adversario. El equipo pierde el balón: <ul style="list-style-type: none">• Cuando un jugador incumple el reglamento o• Cuando un defensor toca el balón durante su trayectoria, es decir, desde el momento que sale de un adversario hasta el momento de su recepción.• Cuando en el momento de recibir el balón un atacante está en la zona de gol del adversario. En cualquier infracción se reinicia el juego en el lugar donde se ha cometido la infracción.

Nombre: **BALON AL SEMICIRCULO**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 10 a 15 jugadores.
<i>Terreno</i>	1 campo de fútbol. Se marcan dos semicírculos cerca de las porterías (a una distancia que depende del número de jugadores), de 6 a 8 metros de radio.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo forma una línea, a unos 5 metros de la raya central del campo.

<i>Desarrollo</i>	El balón se lanza al aire en la línea central y se disputa por 2 jugadores. El que lo consiga lo pasa a uno de su equipo. Una vez empezado el juego, ambos equipos pueden moverse libremente por el terreno. El juego consiste en pasarse sucesivamente el balón entre los jugadores de un equipo, para hacerlo llegar y ser depositado por uno de ellos en el semicírculo contrario.
<i>Reglamento</i>	Cada vez que se deposita el balón en el semicírculo, se cuenta un punto a favor. No se puede retener el balón más de 3 segundos ni dar más de 3 pasos seguidos con él. Al cometerse estas faltas , y cuando sale fuera del campo, el balón será entregado al equipo contrario, realizando un saque desde la línea lateral. No se puede golpear, agarrar, empujar, forcejear, quitar el balón con las dos manos, ni tocarlo con las piernas. Cuando eso suceda, debe sacar un jugador del equipo agredido desde el sitio en que se haya cometido la falta; los demás jugadores estarán a 2 metros como mínimo del que saca la falta.
<i>Duración</i>	El tiempo de duración del partido será fijado de antemano (nunca debe ser superior a 15 minutos). Gana el equipo que al finalizar haya conseguido más puntos.

Nombre: **ATAQUE DE BALONES**

<i>Edad:</i>	A partir de 9-10 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de aproximadamente 11 jugadores (siempre impares).
<i>Terreno</i>	Campo rectangular delimitado a 50 x 100 metros. Se trazan dos círculos de 10 metros de diámetro a 10 metros de cada línea de fondo en el centro del terreno.
<i>Material</i>	1 balón cada dos jugadores. Los balones de cada equipo serán de diferente color.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa detrás de su línea de fondo; la mitad de los jugadores se encuentran en posesión de 1 balón. Un jugador «portero» se coloca en el círculo situado en el terreno adverso.
<i>Desarrollo</i>	A la primera señal, los jugadores penetran en el terreno. A la segunda señal (5 segundos más tarde), los jugadores provistos de balón se paran y le lanzan en dirección de su jugador «portero». Este último debe bloquearlos después de que hayan botado en el suelo. Cada balón controlado cuenta 1 punto. Los jugadores no provistos de balón pueden evolucionar libremente e interceptar los balones contrarios dirigidos hacia su propio círculo. Con estos balones intentan tocar a un adversario, el cual queda así eliminado. Cada adversario tocado supone 1 punto.
<i>Reglamento</i>	Está prohibido: <ul style="list-style-type: none"> • correr con el balón; • que el portero saiga del círculo (sanción: el punto así obtenido queda anulado); • entrar en el círculo para coger un balón (sanción: 1 punto para el equipo adversario); • arrebatar la pelota de manos del adversario, empujarle o sujetarle el brazo (sanción: se anula 1 punto).
<i>Duración</i>	Se acaba cuando un equipo ha enviado todos sus balones a su portero. El equipo vencedor es aquel que ha obtenido mayor número de puntos: balones en el círculo más puntos de adversarios tocados.

Nombre: **BALON ENTRE CONOS**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 10 x 30 metros, dividido en dos campos iguales. A 5 metros de la línea de fondo, una línea paralela a ésta marca el límite que los atacantes no pueden rebasar.
<i>Material</i>	1 balón; 6 obstáculos bajos (conos) encima de la línea de fondo, separados entre sí unos 2 metros. A cada ángulo del terreno, unos postes de 2 metros de alto que servirán para sostener una goma situada entre 1,5 y 2 metros de altura.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa en su campo. El director del juego lanza el balón al aire entre dos jugadores.
<i>Desarrollo</i>	El equipo que se apodera del balón debe intentar lanzarlo entre los obstáculos situados en la línea de fondo (3 puntos) o bien entre los obstáculos y la goma (1 punto). Los jugadores pueden desplazarse sin el balón por todo el terreno de juego , a excepción de la zona de fondo del adversario. También pueden desplazarse con el balón botándolo con una mano.
<i>Reglamento</i>	No está permitido: <ul style="list-style-type: none"> • empujar al adversario; • golpear o arrebatar el balón de las manos de un jugador;

- hacer más de tres pases sin botar el balón del suelo;
- continuar un «dribling» interrumpido previamente;
- entrar con o sin balón en la zona contraria del fondo.

Si el balón sobrepasa los límites laterales, la puesta en juego la realiza un jugador del equipo contrario al que ha provocado la salida, mediante un saque de banda (el jugador no puede lanzar directamente el balón hacia la línea de fondo).

Si el balón sobrepasa los límites del fondo del campo (por encima de la goma; o bien al hacer caer uno de los obstáculos), la puesta en juego la realiza el equipo de defensa sobre la línea de 5 metros).

Sanciones En los casos antes citados se castigarán con tiro franco desde el lugar en que se ha cometido la falta (el adversario debe situarse a un mínimo de 3 metros del que lanza). Si se entra en la zona contraria, el balón pasa al equipo contrario, sacando sobre la línea de 5 metros.

Duración Se determina antes de la partida (2 tiempos de 10 o 15 minutos), siendo vencedor el equipo que obtenga mayor número de puntos.

Nombre: **LAS ZONAS PROHIBIDAS**

Edad: A partir de 9 años. **Dibujo.**

Participantes 2 equipos de 10 jugadores, subdivididos en otros dos.

Terreno Campo rectangular de 15 x 30 metros, aproximadamente, dividido en dos partes y con una zona de 1,5 metros de ancho sobre la línea de fondo.

Material 1 balón.

Situación inicial Los dos equipos, divididos en dos grupos, se sitúan con un grupo en cada campo. Está prohibido a los jugadores pasar de un campo a otro. En los pasillos del fondo se sitúan un jugador de cada equipo.

Desarrollo De los dos grupos que se sitúan en cada una de las mitades del campo, uno es defensor y otro es atacante. El juego lo inicia, después del sorteo, un equipo defensor de uno de los campos. Estos defensores tratan de pasar la pelota a los compañeros de su equipo situados en el campo contrario (allí atacantes). Estos intentan pasar el balón al jugador situado en el fondo, el cual pertenece al mismo equipo. Los defensores intentan impedirlo.

Reglamento De esta manera, la pelota puede pasar de un campo al otro, no así los jugadores. Se adoptarán las reglas similares a las de los deportes de equipo. Es preciso, sin embargo, tener en cuenta el cambio de funciones de los jugadores y también los jugadores que se encuentran en las zonas finales.

Duración Toda pelota tomada correctamente por el jugador colocado en la zona final acredita un punto. El partido puede jugarse en cuatro periodos; después de cada uno de ellos es preciso invertir las funciones de los jugadores (defensores y atacantes), cambiar los equipos de campo y también los jugadores que se encuentran en las zonas finales.

Nombre: **EL PORTERO MOVIL**

Edad: A partir de 9 años. **Dibujo.**

Participantes 2 equipos de 8 a 10 jugadores.

Terreno Campo rectangular de 15 x 30 a 20 x 40 metros. Las líneas de fondo poseen un pasillo de 1,5 metros de ancho («refugio»).

Material 1 balón, preferentemente de balonmano.

Situación inicial Cada equipo ocupa una mitad del terreno. Un jugador de cada equipo se sitúa en el refugio opuesto a su terreno.

Desarrollo El balón se lanza al aire entre un jugador de cada equipo en el centro del terreno. El que se hace con el balón puede desplazarse haciendo botar el balón por todo el terreno.

Los jugadores de un mismo equipo, **repartidos por el conjunto del campo**, hacen progresar el balón a base de pases y desplazamientos hacia el jugador situado en el «refugio», intentando pasárselo. Este debe bloquear el balón sin salir del «refugio».

Reglamento Está prohibido:

- el contacto personal;
- desplazarse más de tres pasos con el balón;
- conservarlo sin driblar más de 3 segundos;
- reemprender un «dribling» previamente interrumpido;
- arrebatar o golpear el balón mantenido por un adversario;
- jugar bruscamente.

	Estas faltas se sancionan devolviendo el balón al equipo contrario en el lugar de la falta. En la puesta en juego, los adversarios situarse a 3 metros del que saca la falta.
	<ul style="list-style-type: none"> • penetrar en los «refugios • salir de su zona a los jugadores que se sitúan en los «refugio».
	Se sanciona poniendo en juego el balón en la intersección de línea central y el «refugio».
	Cuando el balón saiga por los laterales se pondrá en juego desde el lugar en que haya salido.
	Cuando se marque un tanto, el balón se pone en juego en el centro del campo.
<i>Duración</i>	Vence el equipo que primero llega a marcar un número de puntos prefijado, o bien el equipo que consigue el mayor número de tantos en un tiempo determinado.
<i>Adaptaciones</i>	La modificación de ciertas reglas puede aportar una modificación muy importante al juego. Ejemplos: <ol style="list-style-type: none"> 1. La prohibición de hacer un pase de gancho a su portero obligara a los atacantes a practicar un juego más rápido y a encontrar el agujero en la defensa adversa. 2. La prohibición de hacer pases al portero más allá de una línea obliga a los equipos a organizarse mejor y a situarse en el espacio. 3. Para evitar que los equipos utilicen simplemente una táctica defensiva, Se puede otorgar un punto para cada pase hecho al portero y 3 puntos si el portero toca a un jugador adversario.
<i>Variantes</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Las mismas reglas, pero los jugadores tocados por el portero quedan eliminados. Cada vez que tres jugadores de un equipo sean tocados se puede imponer un cambio de portero y hacer entrar a los jugadores eliminados. 2. Dos equipos, dos porteros por equipo y situados en cada uno de los pasillos. Las mismas reglas. Los porteros intentan tocar a los jugadores del equipo contrario. La presencia de un portero «enemigo» en cada una de las partes del terreno lleva a una gran movilidad y obliga al equipo a organizarse mejor.

Nombre: **BALON TIRO**

<i>Edad:</i>	A partir de 9 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 8 a 14 jugadores, en función de las dimensiones del campo.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular de 10 x 20 a 15 x 30 metros, dividido por la mitad formando 2 campos. Detrás de cada línea de fondo hay una zona o pasillo llamado «cementerio».
<i>Material</i>	1 balón de balonmano o similar.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se coloca en una de las partes del campo y se sortea para ver a qué equipo corresponde el saque inicial. O bien se lanza el balón al aire entre dos jugadores. En cada «cementerio se sitúa un jugador del equipo del campo opuesto.
<i>Desarrollo</i>	El equipo que se encuentra en posesión del balón lanza éste contra el equipo contrario, procurando dar a uno o más jugadores de los que lo forman. Si diera a alguno con el balón, éste se considera «muerto». Se lleva el balón con él y se sitúa en la parte de atrás del campo enemigo, esto es, el «cementerio». El juego se continúa y se lanza el balón sobre el equipo contrario para tocar sucesivamente a todos los jugadores, que irán pasando a los «cementeros» respectivos. Hay dos formas de evitar ser tocado por el balón: <ul style="list-style-type: none"> • una, cogerlo al vuelo, lo cual tiene el inconveniente de que puede caer, y al que tal sucede, se le considera muerto; • y otra que consiste en esquivarlo, lo que tiene la desventaja de que puede dar a otro compañero. Siempre que se pueda, se procurará cogerlo. La misión de los «muertos es que siempre que cojan el balón, bien porque haya sido lanzado hasta su «cementerio», o bien porque llegue casualmente, han de enviarlo sobre los jugadores del equipo contrario, sin poder pasar nunca las líneas que limitan el «cementerio». También pueden pasárselo entre sí y enviar el balón a su equipo cuando lo estimen oportuno.
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Si el balón da a alguno del equipo que lo lanza, no será considerado como muerto. • Si alguien pisa el campo enemigo se le considerará muerto. • La pelota puede ser cogida en el campo enemigo o «cementerio», siempre que no se pise en dicho terreno. • El jugador que ha sido tocado después que el balón haya rebotado en el suelo no se considera muerto y puede seguir jugando; • cuando un «muerto» logra tocar a un adversario queda libre y vuelve al terreno de juego.
<i>Duración</i>	El equipo vencedor es el que: <ul style="list-style-type: none"> • Ha conseguido hacer prisioneros a todos los componentes del equipo contrario. • Ha obtenido un mayor número de prisioneros en un tiempo establecido previamente.

Variantes

1. Los prisioneros se reparten por el contorno del campo contrario.

Ventajas: Mejor circulación del balón: pases, recepciones, tiros más numerosos, prisioneros mejor repartidos, más activos. El equipo adversario debe reorganizarse sin perder tiempo.

Inconvenientes: Un equipo puede poseer el balón durante mucho tiempo, resulta difícil al equipo que no tiene el balón organizarse bien en el espacio.

3. La misma disposición que en 1, pero los prisioneros que están situados a los lados no se pueden liberar. Esto permite a los equipos organizarse mejor, aunque se corre el riesgo de especializarse excesivamente, por ejemplo: tiradores.

Ventajas: Los prisioneros no buscan únicamente liberarse; se desarrolla el espíritu de equipo.

4. Supresión de los prisioneros. Desde el principio, los jugadores se sitúan en los lados del campo adversario. Todo el mundo tiene derecho a tirar. Cada jugador tocado representa 1 punto.

Ventajas: Los jugadores no piensan en liberarse (a veces en detrimento del equipo). Se puede hacer rotar a los jugadores. Inconvenientes: Se necesita gran rigor de arbitraje.

Nombre: **BALON MODERNO**

<i>Edad:</i>	A partir de 9-10 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 6 a 7 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo de balonmano.
<i>Material</i>	1 balón.
<i>Situación inicial</i>	Cada equipo se sitúa en su campo. El árbitro tira el balón entre dos. El saque se hace con el pie. Se trata de marcar el mayor número de goles en la portería contraria. Admite dos modalidades: Con la mano, tirar desde la línea de 6 metros; con el pie, desde la línea de 9 metros.
<i>Desarrollo</i>	
<i>Reglamento</i>	<ul style="list-style-type: none">• Para poder coger el balón con la mano es necesario que haya botado previamente en el suelo (no se puede recoger un balón del suelo). Solo se puede elevar con el pie.• Cuando se juega con la mano, se utilizan las regias del balonmano, excepto las del contacto con el pie.• Los golpes francos y los tiros se hacen con el pie.• Cuando un portero ha bloqueado el balón, lo envía a uno de sus compañeros, que debe tocarlo con una parte cualquiera de su cuerpo antes de cogerlo con la mano.• Un jugador con el balón en la mano no puede ponerlo en el suelo para jugarlo con el pie, pero puede pasárselo a alguno de sus compañeros.• Penalty: en caso de falta grave (brutalidad), se señala penalty, que puede marcarse bien con la mano (7 metros) o bien con el pie (10 metros).• Saque de pelota por la banda: puesta en juego por el equipo contrario utilizando el pie.• Saque de pelota por la línea de fondo: a) lanzada fuera por un atacante o por el portero: puesta en juego por el portero; b) lanzada fuera por un defensor: corner (puesta en juego desde una esquina con el pie).
<i>Observaciones</i>	En este juego, muy complejo, conviene introducir las reglas progresivamente.

Nombre: **BALON TORRE**

<i>Edad:</i>	A partir de 8 años. Dibujo.
<i>Participantes</i>	2 equipos de 5 a 10 jugadores.
<i>Terreno</i>	Campo rectangular dividido en dos 15 x 25 a 20 x 35 metros. En cada unidad de campo se traza un círculo.
<i>Material</i>	1 balón. Camisetas o pañuelos para distinguir los equipos.
<i>Situación inicial</i>	Los capitanes se sitúan dentro de los círculos respectivos. El resto de los jugadores se reparten su terreno de juego. El árbitro lanza el balón entre dos.
<i>Desarrollo</i>	El balón progresa, mediante pases o <i>dribblings</i> , hacia el objetivo. Los adversarios pueden impedir la progresión del balón interceptando o interponiéndose en la trayectoria de los poseedores del balón (sin entrar en contacto con ellos). El objetivo es hacer llegar el balón a los capitanes situados en los círculos. Después de cada gol, se saca del centro del campo (el equipo que ha perdido el punto).
<i>Reglamento</i>	Está prohibido: <ul style="list-style-type: none">• hacer más de 2 pasos con el balón en las manos (pasos);• hacer botar el balón con las dos manos;• reemprender un <i>dribbling</i> interrumpido;• tocar el balón con las piernas o con los pies;

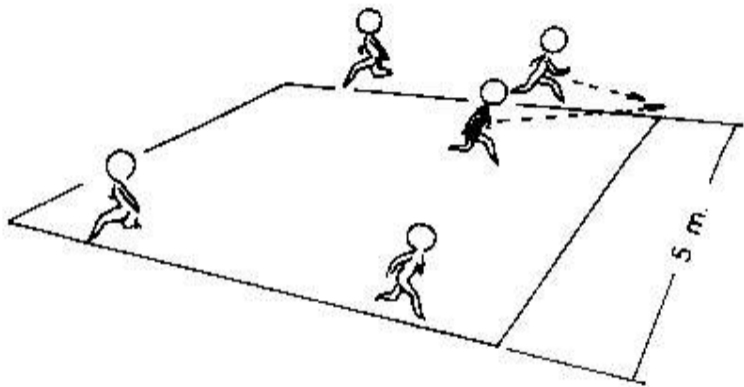
- tocar a un adversario, arrebatarle el balón;
- retener el balón sin driblar más de 3 segundos. Para los capitanes está prohibido salir del círculo. Para los otros jugadores está prohibido penetrar en el círculo.

En caso de falta, se le da el balón al adversario para su puesta en juego en el lugar de la falta. Los adversarios se colocan como mínimo a 3 metros de la puesta en juego. El balón no puede ser enviado directamente al capitán.

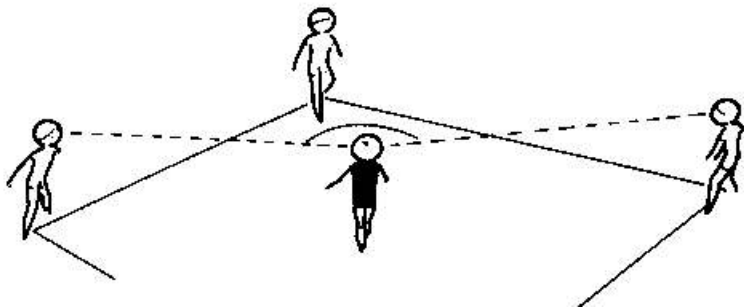
Cuando el balón sale fuera del terreno, se pone en juego por el equipo adversario en el lugar que ha salido.

Duración

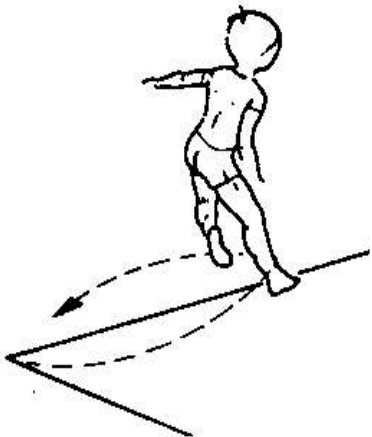
2 medios tiempos de 10 a 15 minutos, con un descanso de 10 minutos.



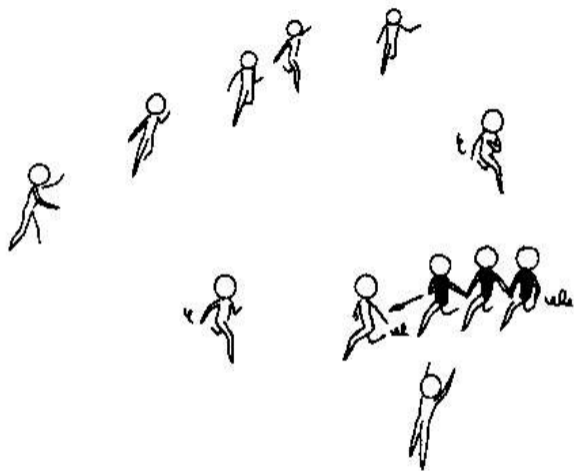
Las cuatro esquinas



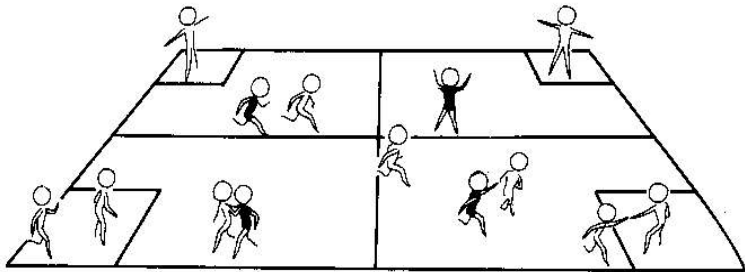
El jugador que esta en el centro debe vigilar con la vista las posibles acciones de sus compañeros



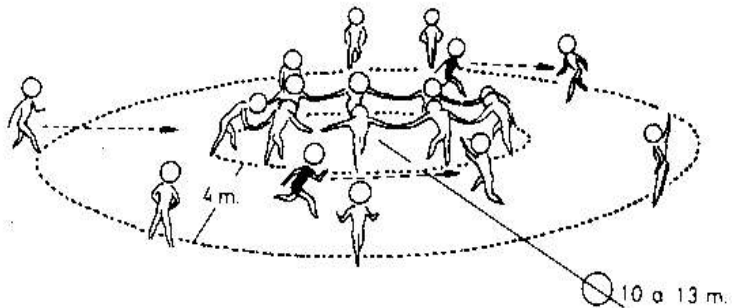
*Los jugadores de las esquinas
emiten falsas informaciones
(fintas) para engañar jugador libre*



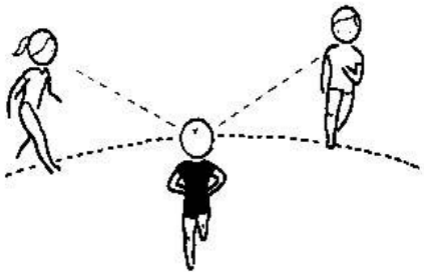
La cadena



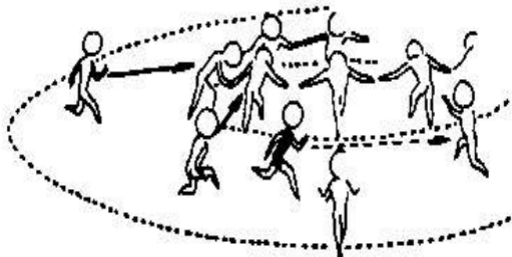
Los cuatro patios



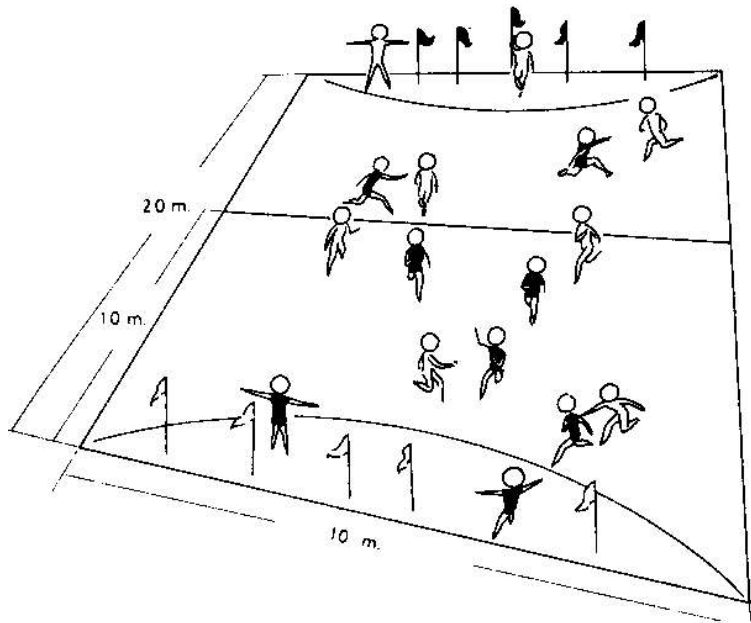
Los saltadores y los osos



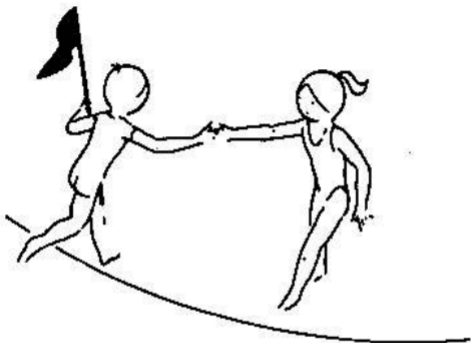
El guardián observa las intenciones de los saltadores



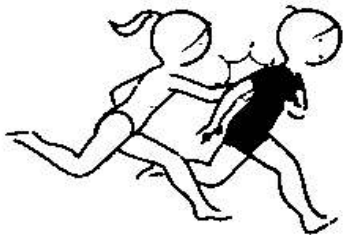
Los saltadores actúan cuando el guardián no puede alcanzarlos. Generalmente, cuando intenta atrapar a otro jugador



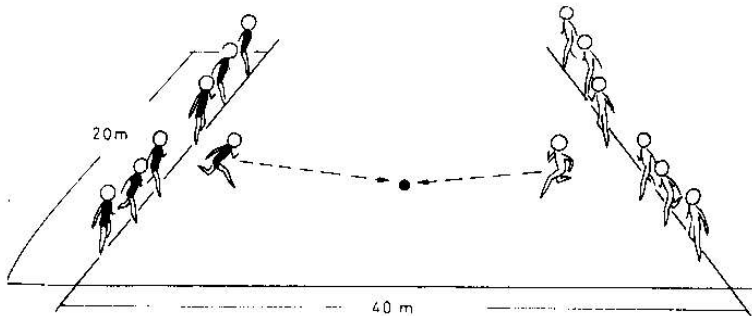
Prisioneros de guerra



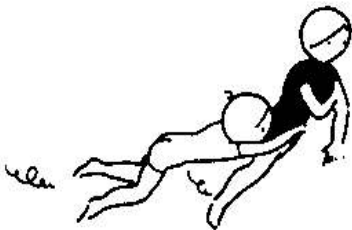
*El jugador que además de llevarse el
banderín toque a un compañero «prisionero»,
salva a éste.*



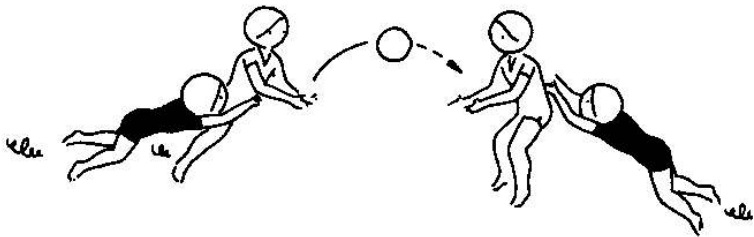
El jugador que sea tocado por un adversario en su campo, se convierte en prisionero



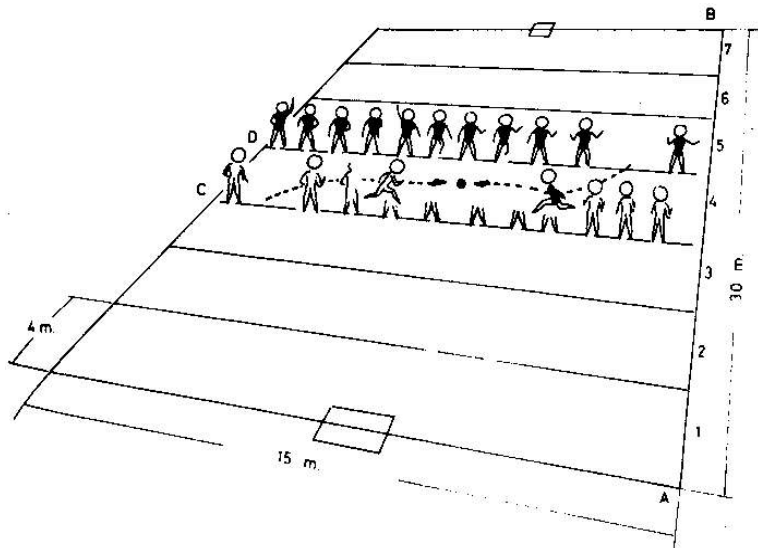
Balón Presa



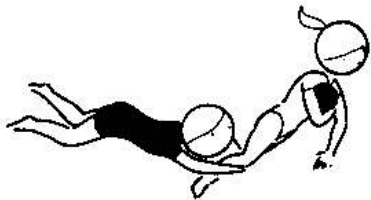
El placaje se hace limpiamente



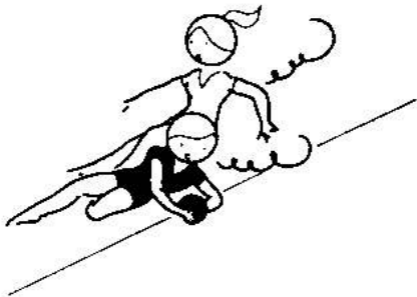
Variante: entran varios jugadores a ayudar



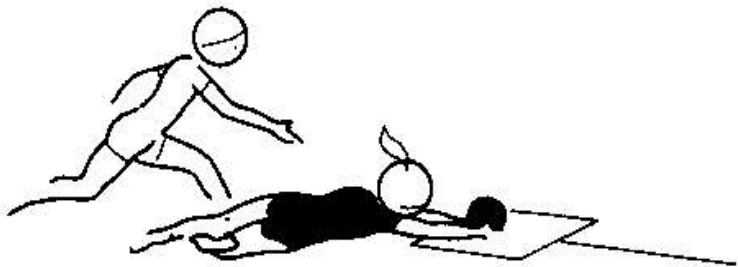
Disputar la pelota



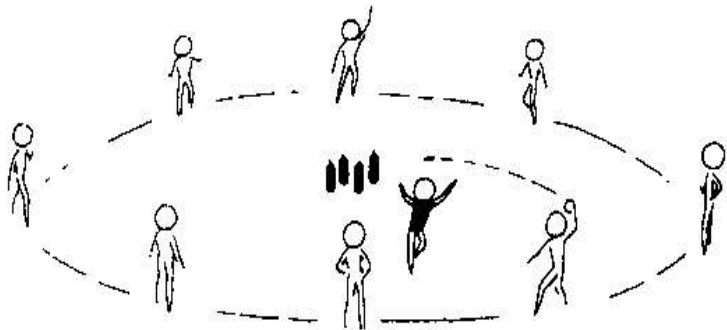
*Si no se consigue el balón, se
placa al compañero*



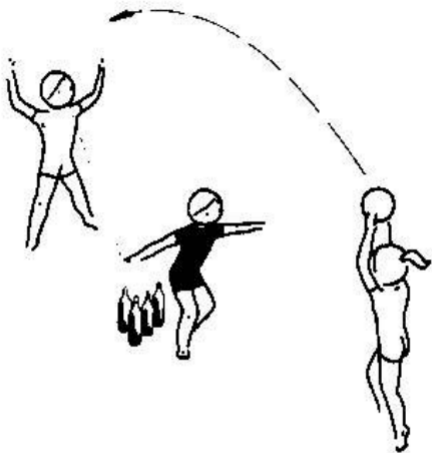
Hay que dejar el balón tras la línea no se puede lanzarlo



Para marcar 3 puntos, es necesario meter el balón dentro del cuadro de gol



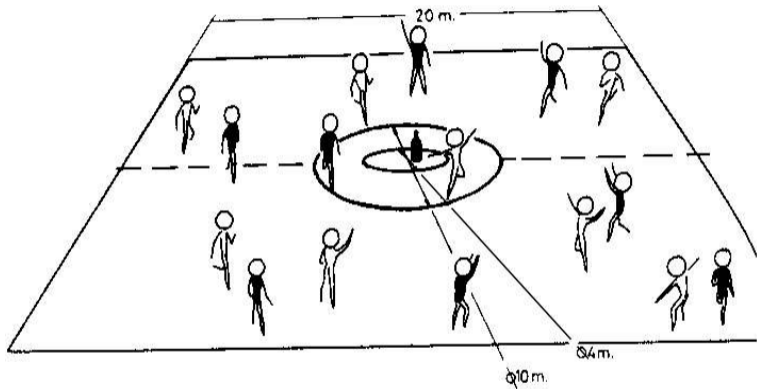
Ataque al castillo



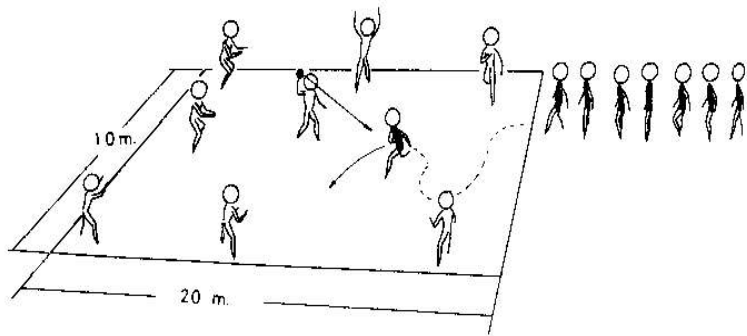
Los jugadores del círculo se pasan el balón para desmarcarse del defensa



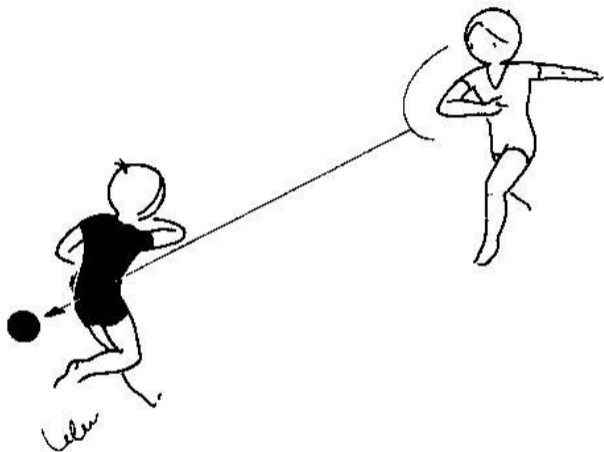
*El guardián se desplaza
cerca de las botellas para
intentar reaccionar mas
rápidamente*



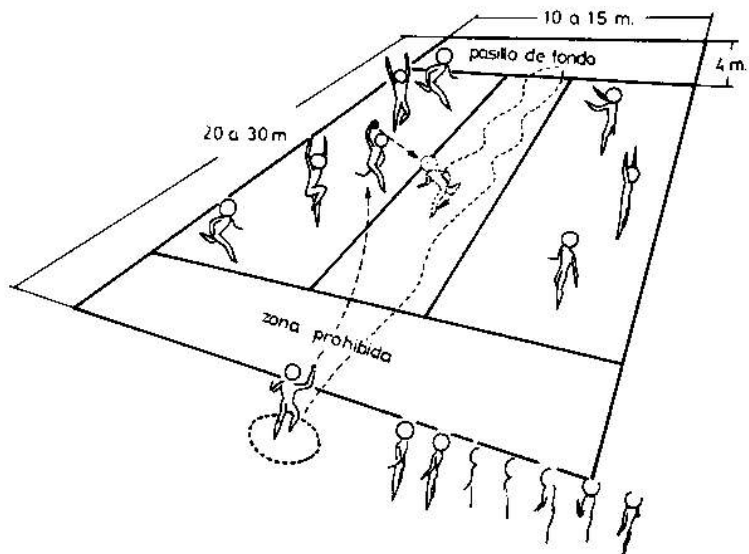
La fortaleza



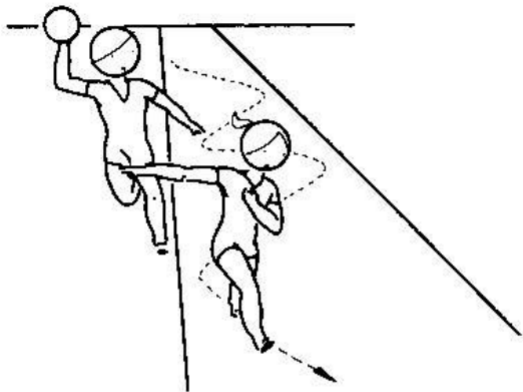
La montería



El jugador «ciervo» que entra en el campo no da nunca la espalda al que posee balón



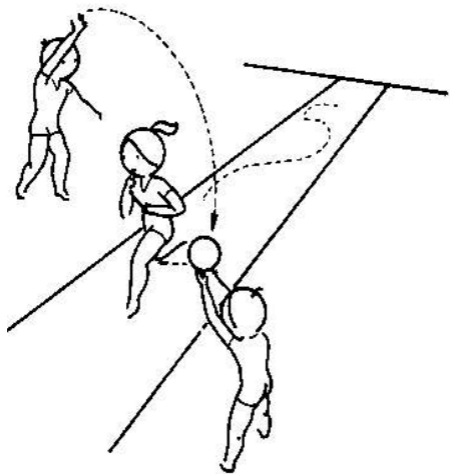
Balón pasillo



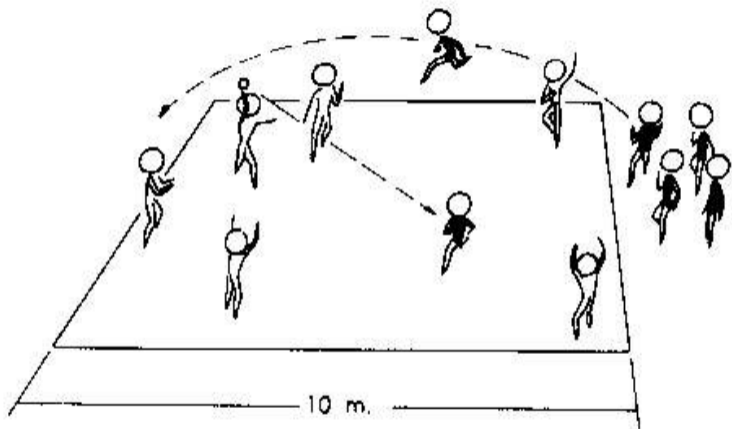
La carrera del jugador que se desplaza debe permitirle cambiar de dirección rápidamente



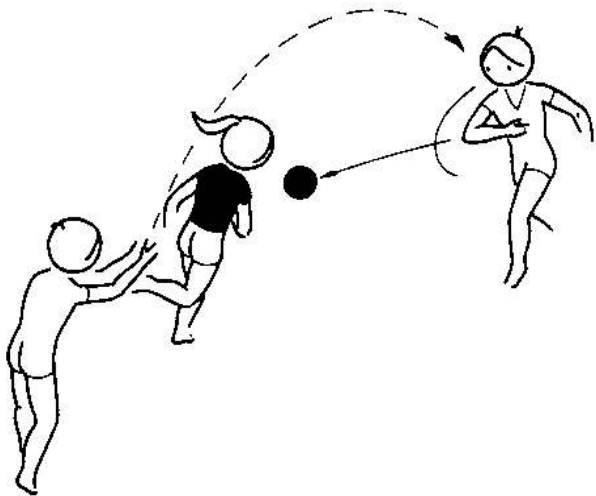
*Los «pasadores-lanzadores»
no pueden desplazarse con el
balón*



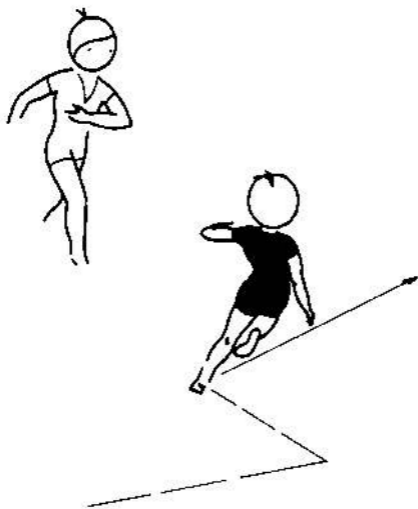
El balón avanza a base de pases. Estos permiten lanzar en mejores condiciones



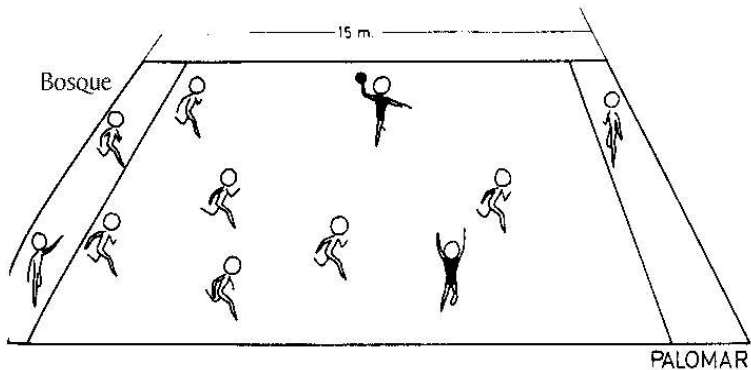
Esquivar y correr



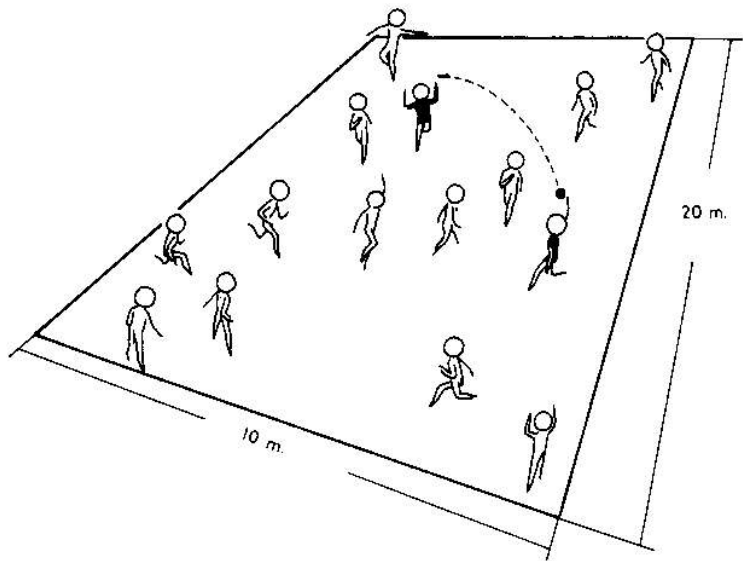
El equipo que se paso el balón debe anticiparse al recorrido del jugador que se desplaza en el interior



Hay que cambiar constantemente de trayectoria para evitar ser tocado



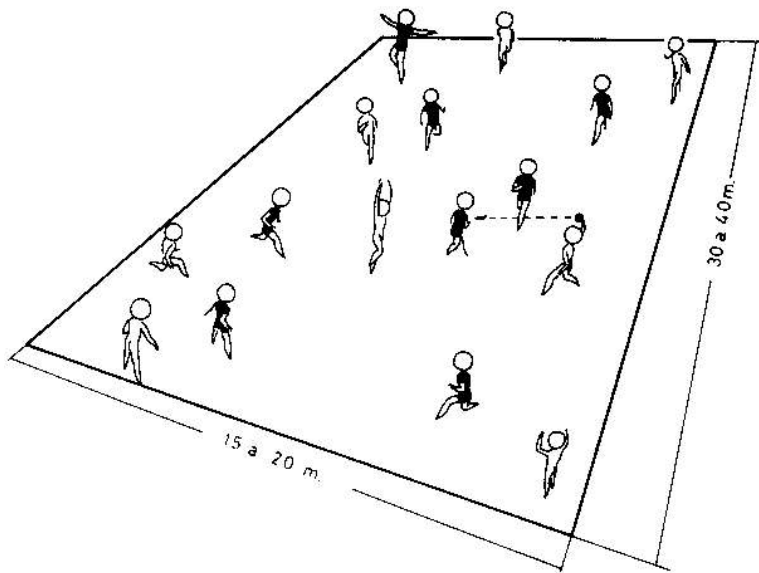
El águila y los pichones



Balón contacto



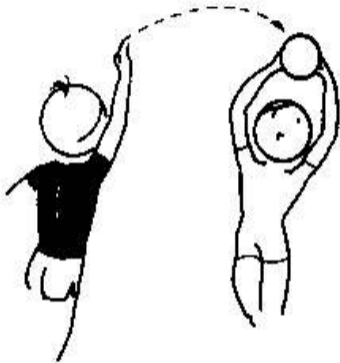
Para atrapar a un compañero, hay que tocarle con el balón sujeto con las manos.



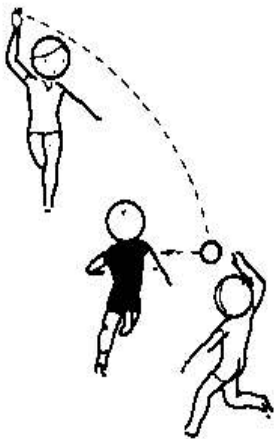
Balón cazador



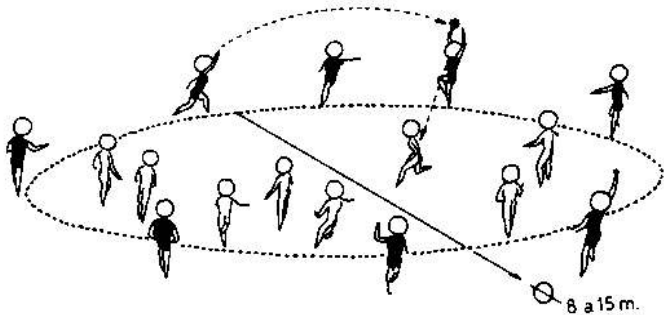
*No esta permitido
desplazarse con el balón*



Si el equipo contrario atrapa el balón se convierte en «cazador»



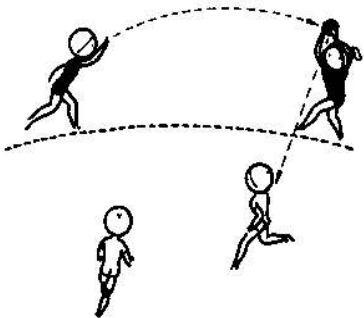
*Pasando al jugador bien
colocado se asegura tocar
al adversario*



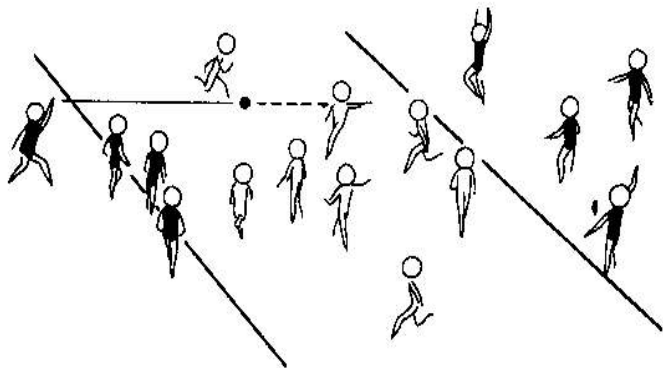
Esquivar el balón



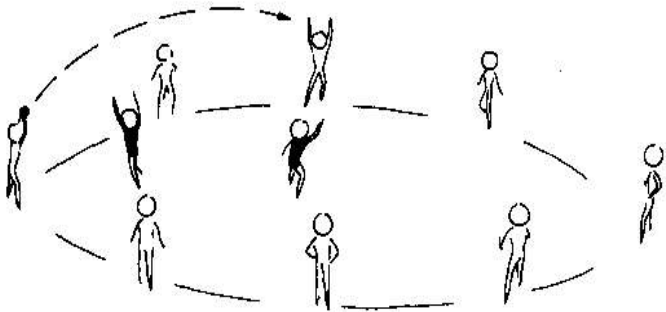
Si el balón no toca el suelo y es atrapado al vuelo, el lanzador queda eliminado



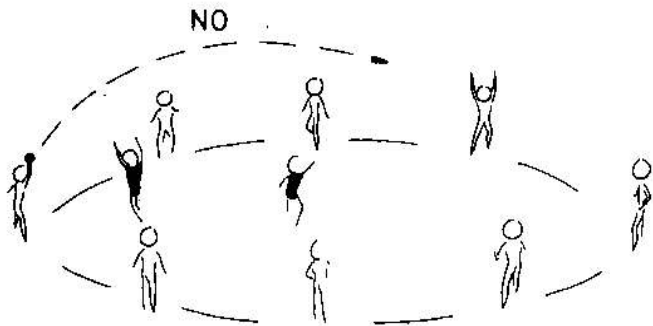
*Se puede pasar el balón pero no
correr con él*



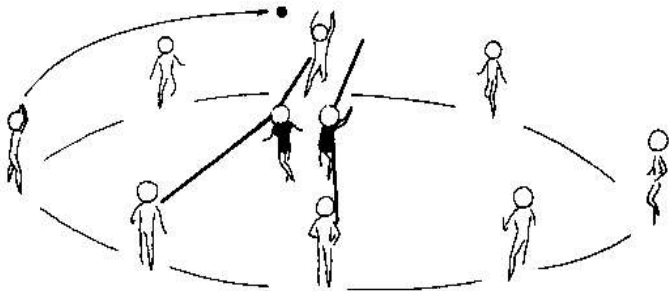
Variante donde se cambia la forma del campo de juego



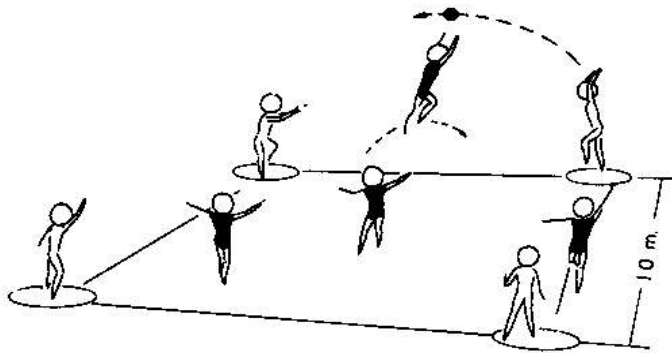
Balón tocado



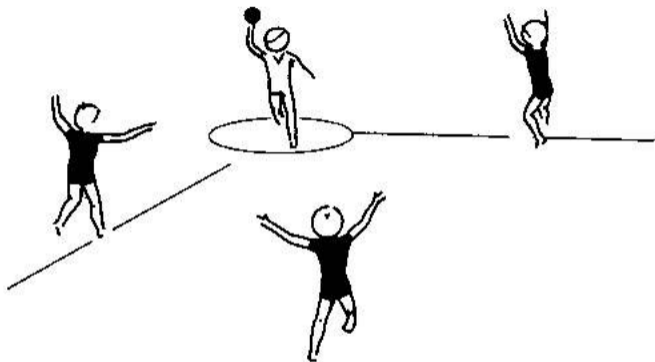
No esta permitido pasar más allá del segundo jugador por la derecha o izquierda



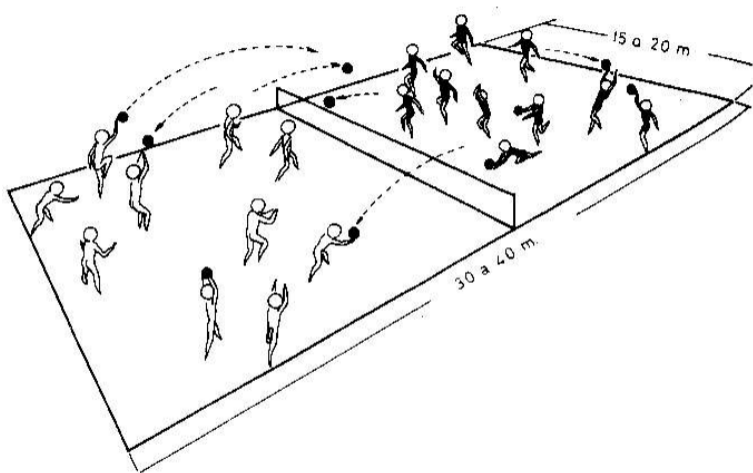
Los jugadores del centro deben repartirse el espacio de forma que pongan en peligro a los jugadores del círculo



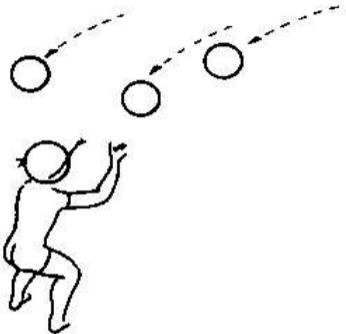
Balón arco



Los jugadores que no están en posesión del balón deben cubrir todas las posibilidades de pase



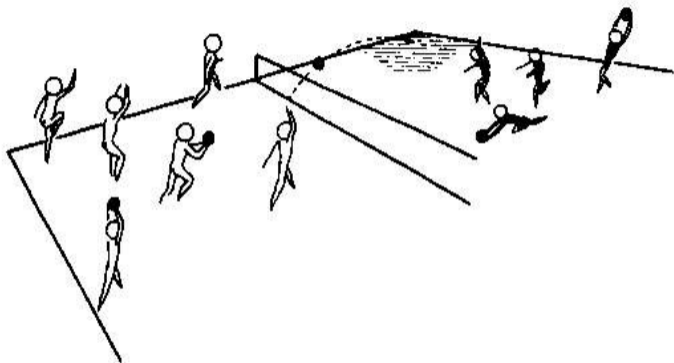
Batalla de pelotas



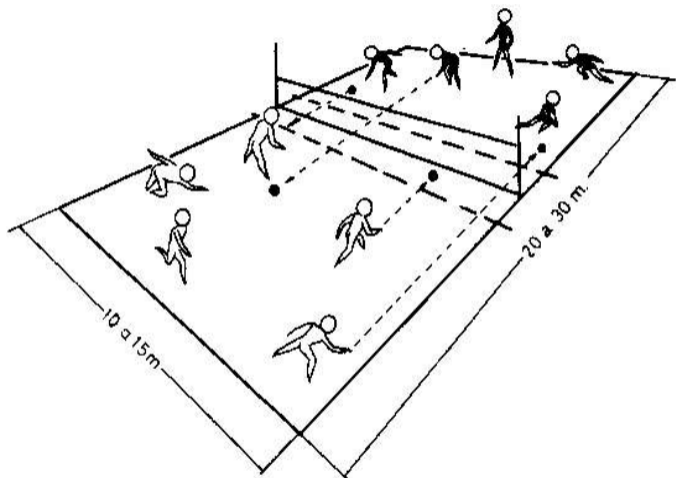
El alumno debe centrar su atención en la pelota que quiere atrapar



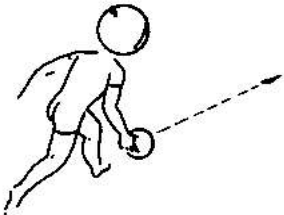
*La correcta posición para
el lanzamiento mejora la
distancia*



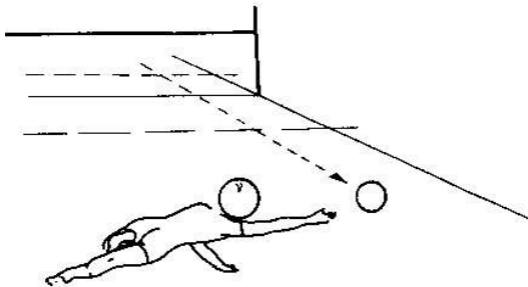
El jugador que lanza lo debe hacer a las zonas donde se encuentran menos jugadores adversarios



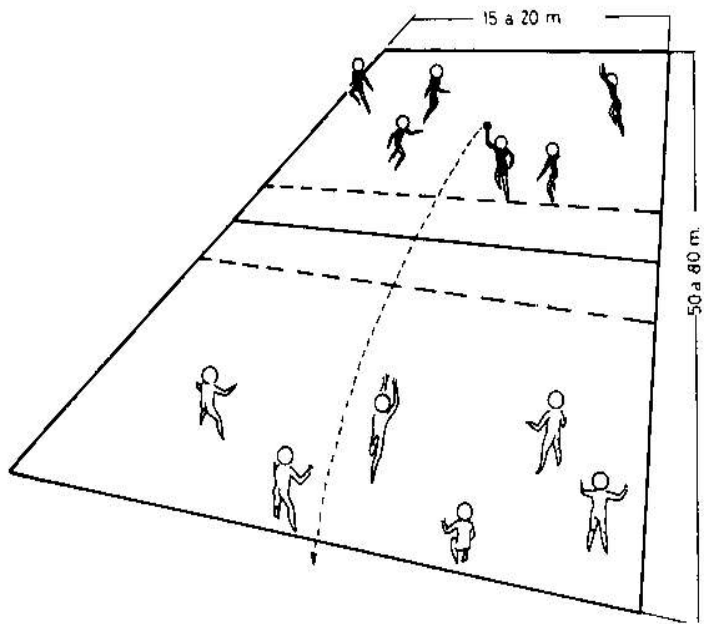
Pelota baja



*Posición correcta de
lanzamiento*



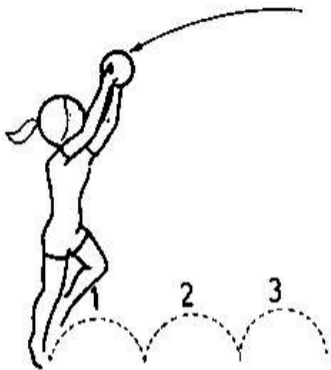
*Los jugadores deben cubrir todo el espacio.
evitando que pase ningún balón*



Gana terreno



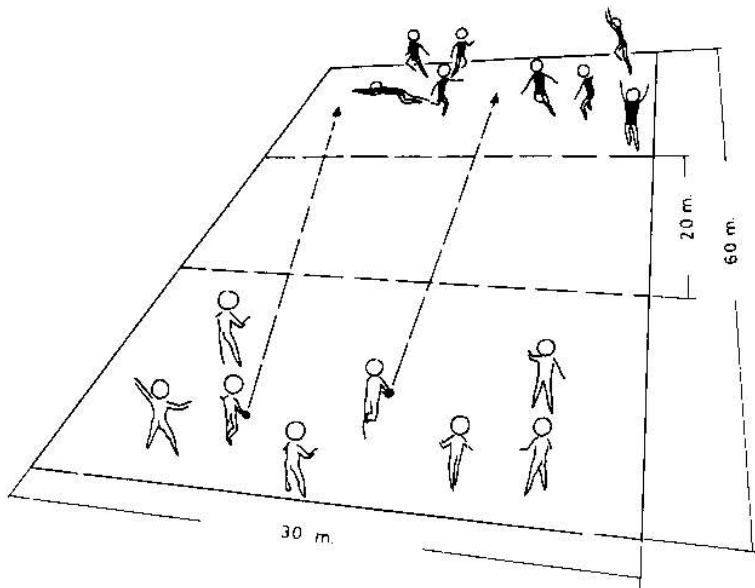
*Está prohibido caminar,
correr o driblar con el
balón*



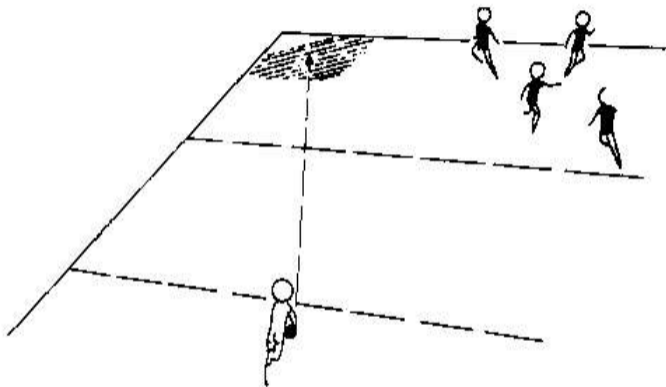
Si el balón es atrapado al vuelo, el receptor puede efectuar 3 pasos para lanzar de nuevo



Variante utilizando
el balón de rugby



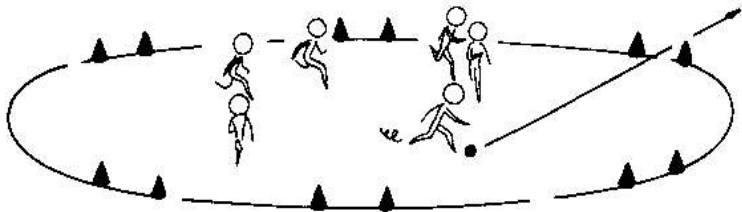
Rugby tennis



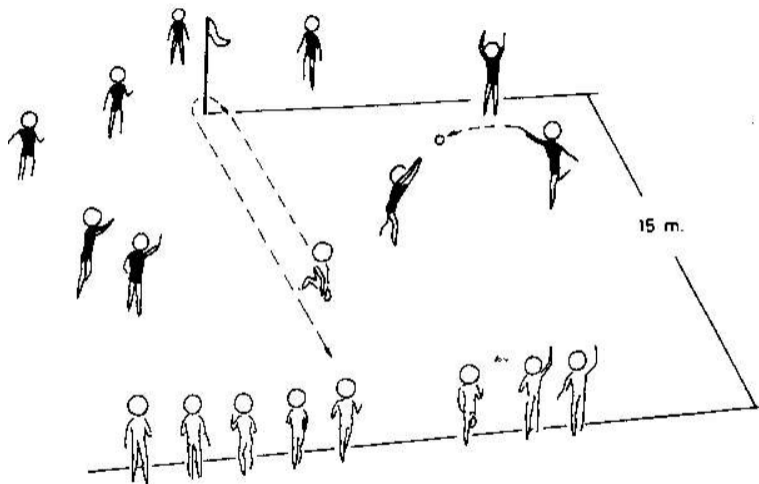
Los lanzamientos deben dirigirse en lo posible a las zonas vacías



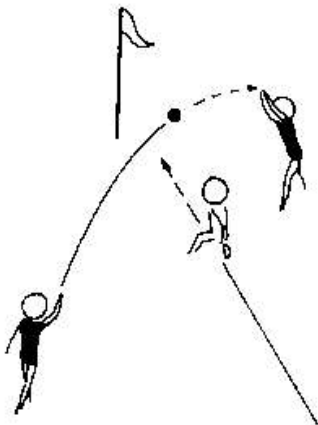
Posición correcta de recepción



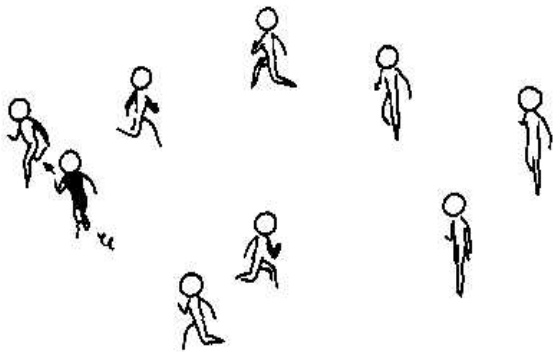
Futbol individual



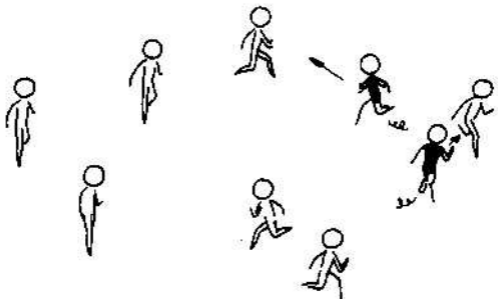
Pelota canadiense



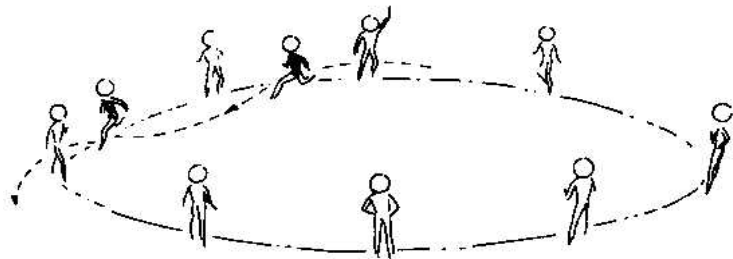
El jugador que recibe el balón se sitúa cerca del recorrido del corredor para asegurar el tiro



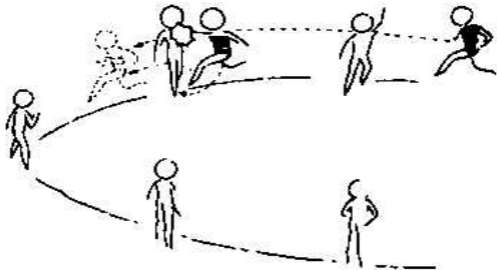
Tocar y parar



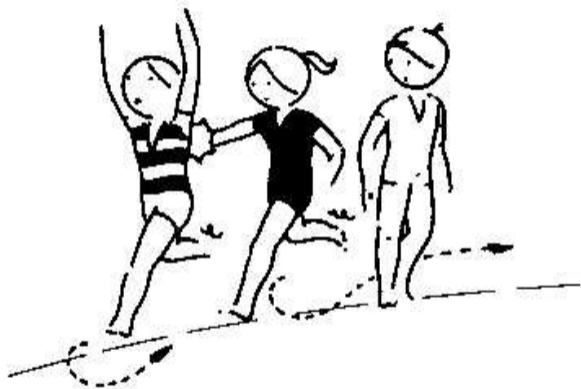
Variante en la que se introduce otro jugador



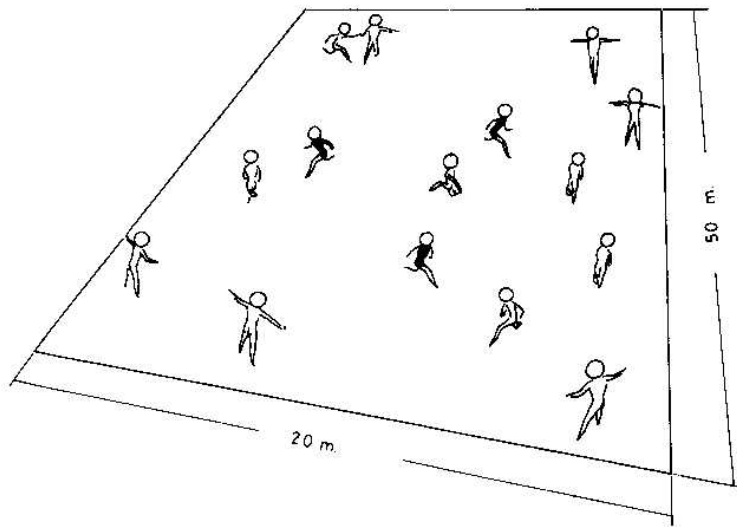
El ratón y el gato



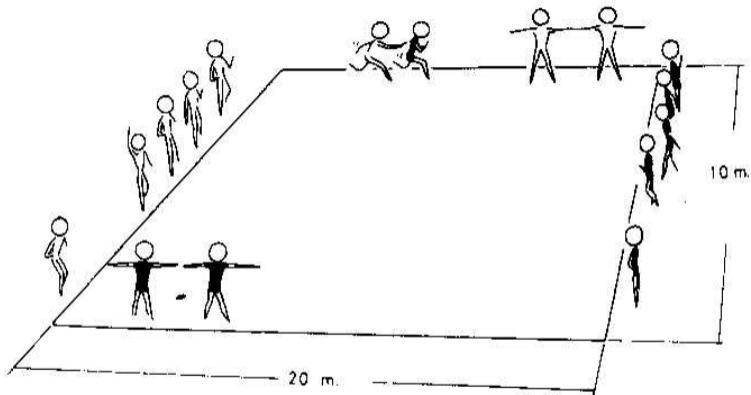
Si el ratón toca a un compañero del círculo, éste se convierte en ratón



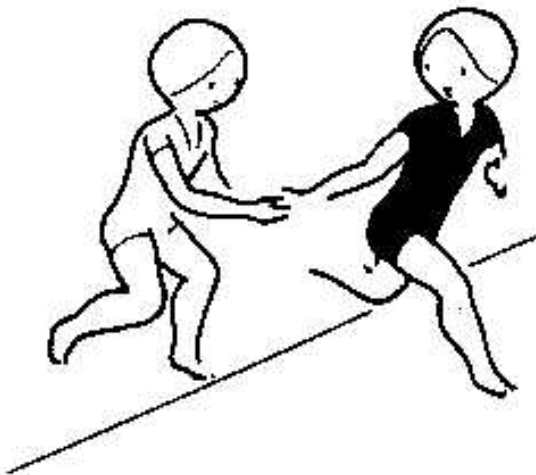
Si el gato alcanza al ratón, se cambian los papeles



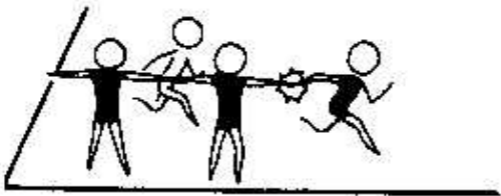
Las estatuas



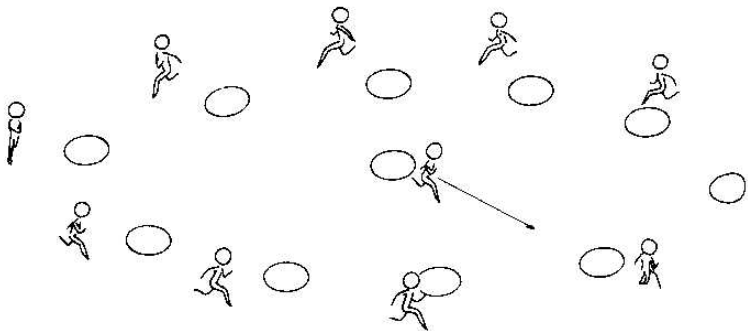
Moros y cristianos



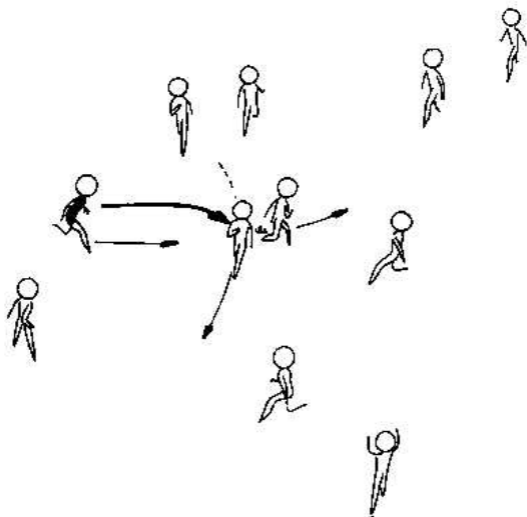
Después de palmear, el jugador sale corriendo e intenta llegar a su campo sin ser atrapado



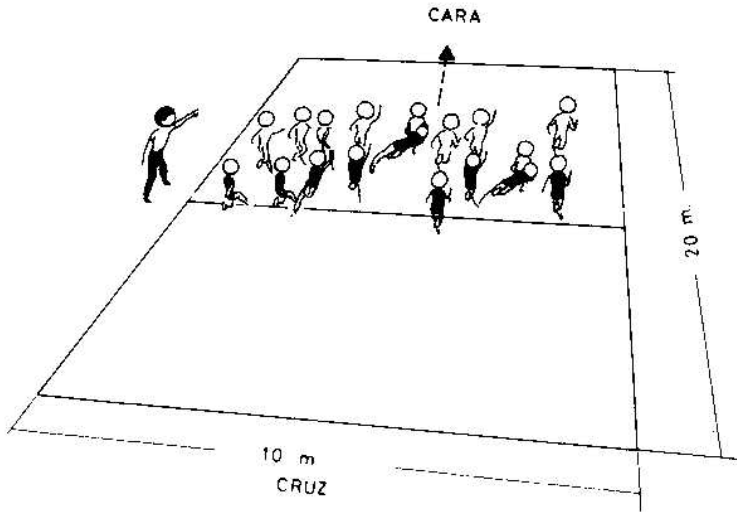
Si cuando regresa es capaz de tocar al último compañero de la cadena, éstos quedan libres



Cada uno en su casa



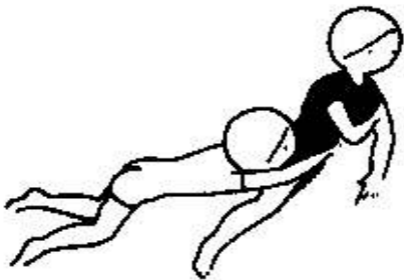
El corta-hilos



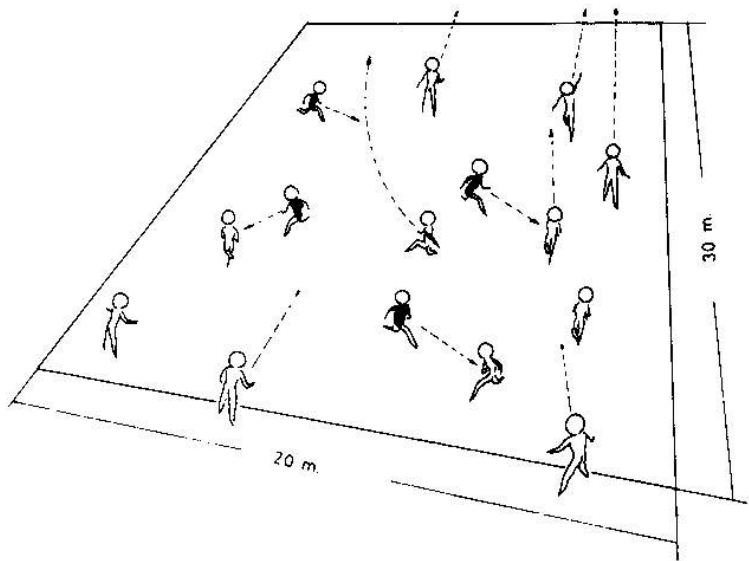
Cara o cruz



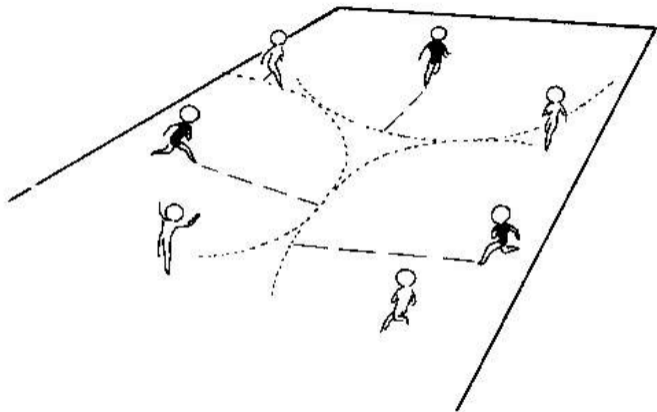
Diversas posiciones de partida



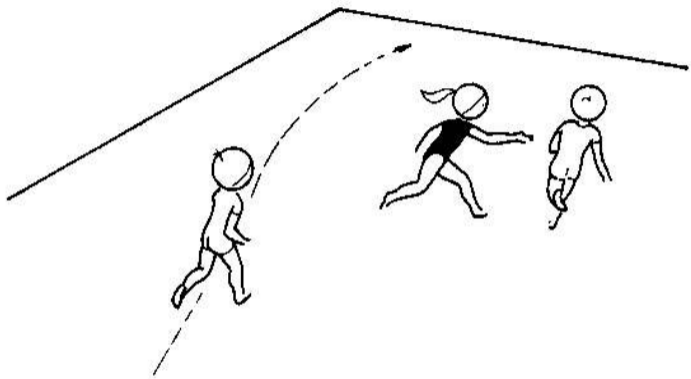
Hay que inmovilizar mediante placaje



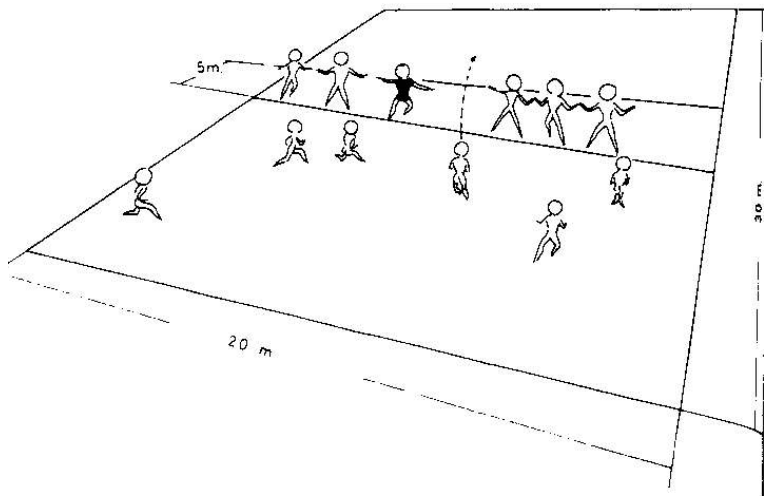
El lobo



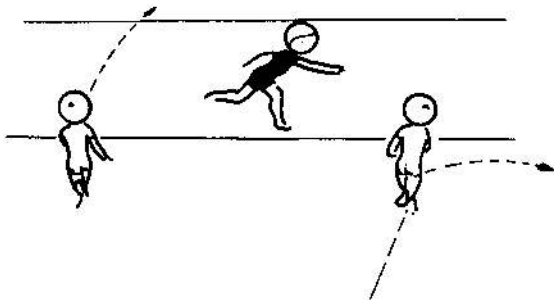
Los «lobos» se reparten el terreno



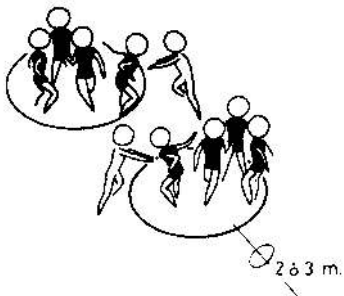
Los jugadores aprovechan los espacios vacíos



La muralla



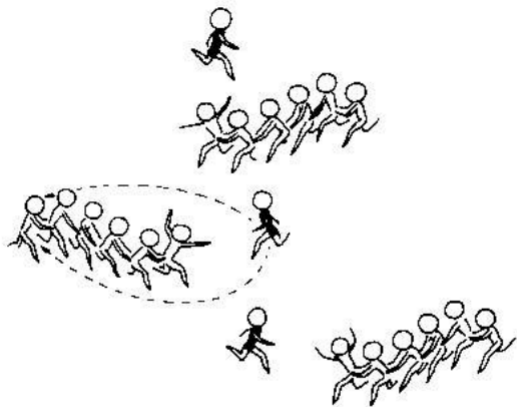
Es necesario engañar al guardián y aprovechar sus movimientos



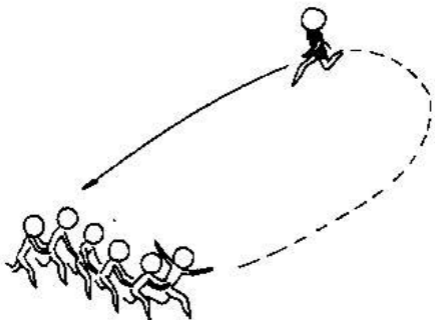
El redondel



Cuando sean 2 los jugadores del exterior, deben coordinar sus acciones para atrapar a los del interior.



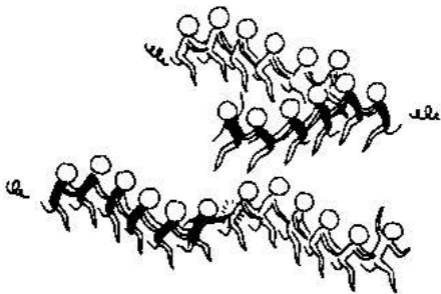
El zorro, la gallina y los polluelos



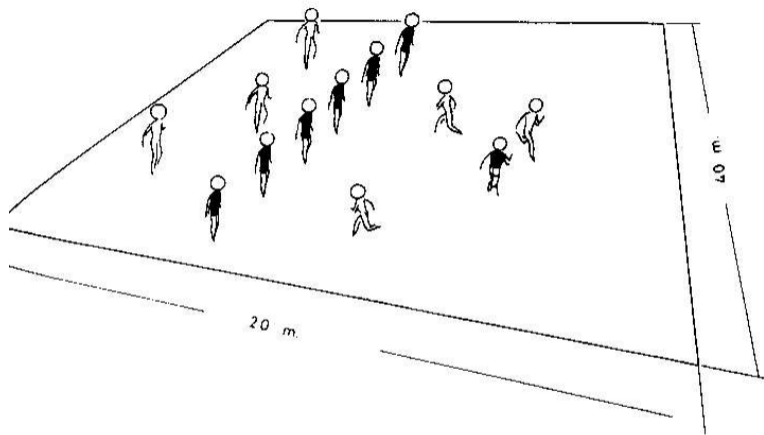
El zorro debe desplazarse lejos para desmarcarse



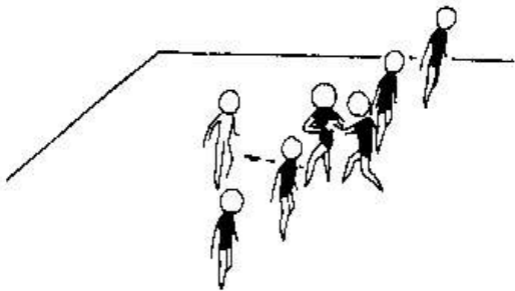
*De estas dos formas cumple el
«zorro» con su tarea*



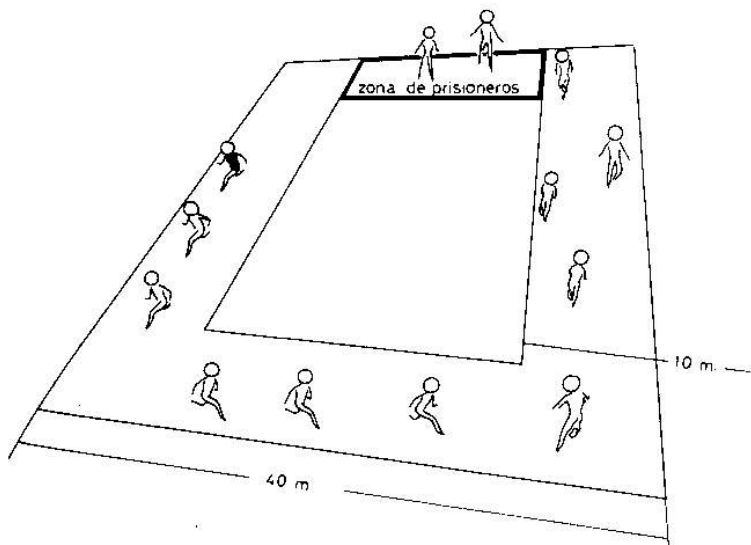
Variante



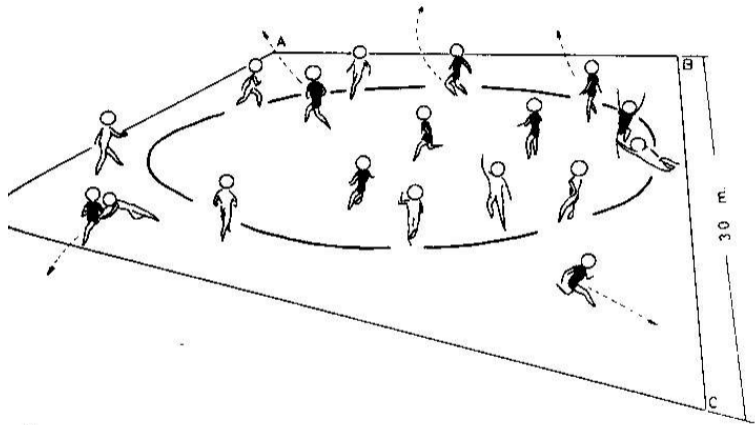
El filtro



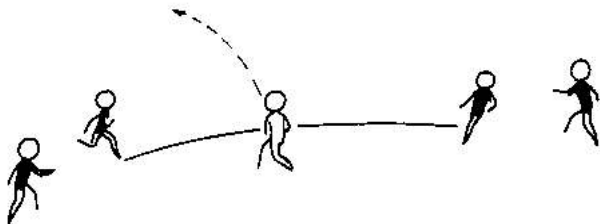
El jugador de la barrera, al ser tocado por el que «para», puede actuar en el otro lado del terreno



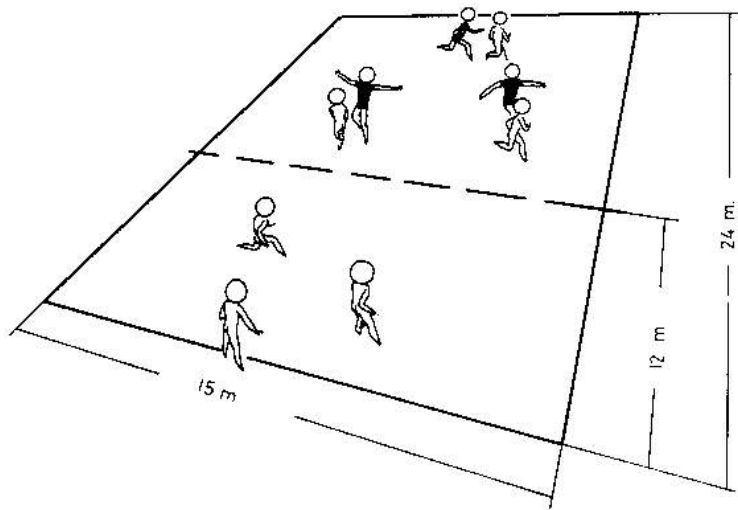
El cazador y las liebres



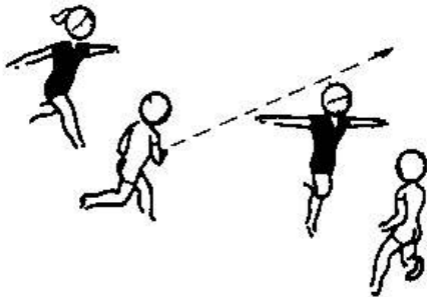
La red



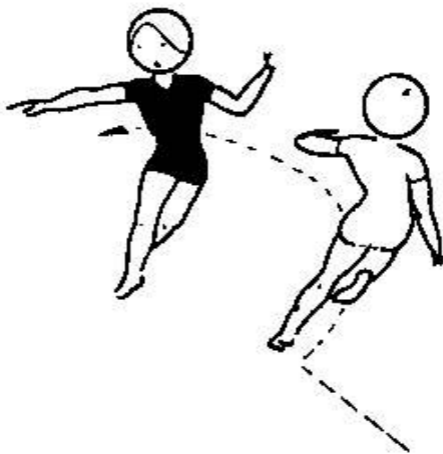
El jugador intenta salir por el espacio donde no hayan adversarios



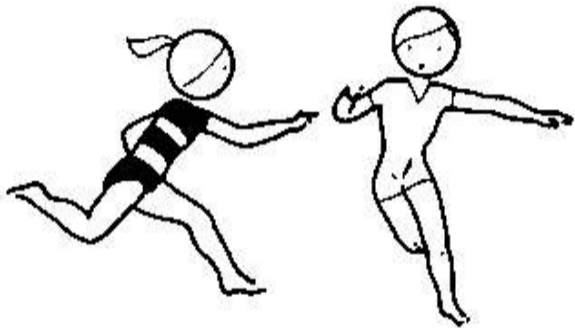
Caza del conejo



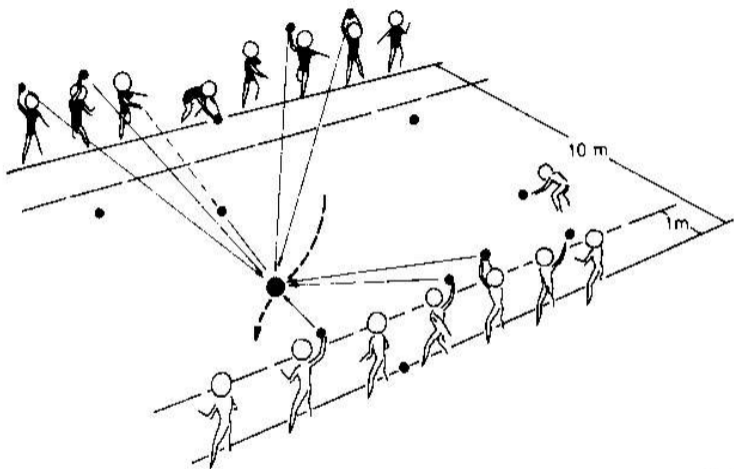
Hay que desplazarse por las zonas libres



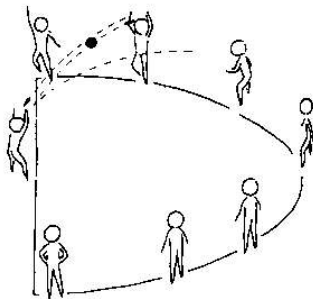
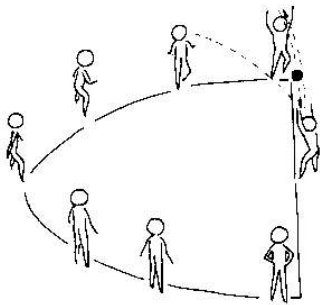
El jugador sobrepasa al cazador mediante un cambio brusco de dirección



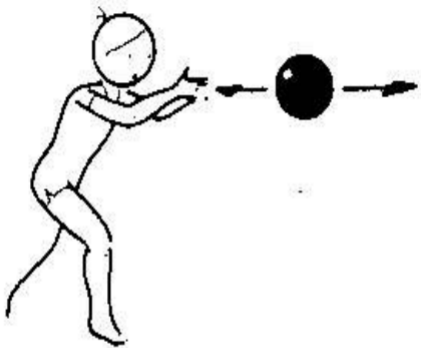
El cazador debe tocar a los «conejos para eliminarlos



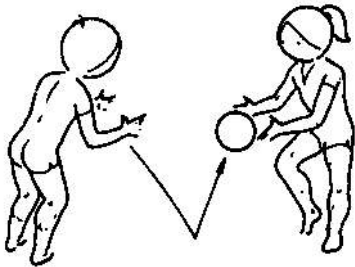
La caza del balón



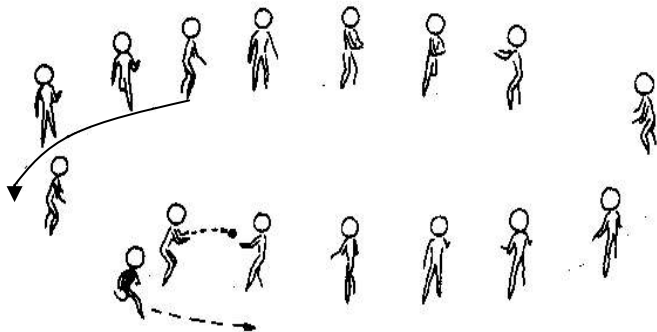
El abanico



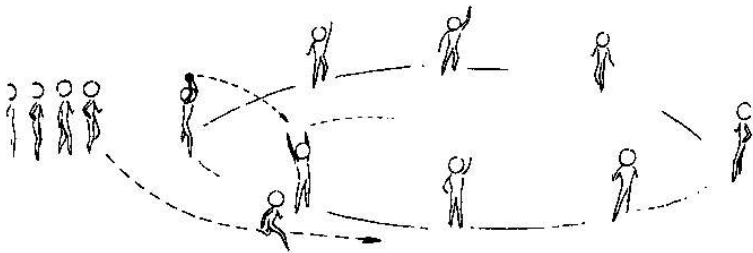
Posición correcta de recibir y devolver el pase



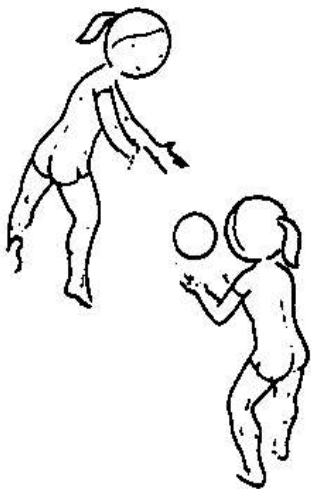
Adaptar otros tipos de pase



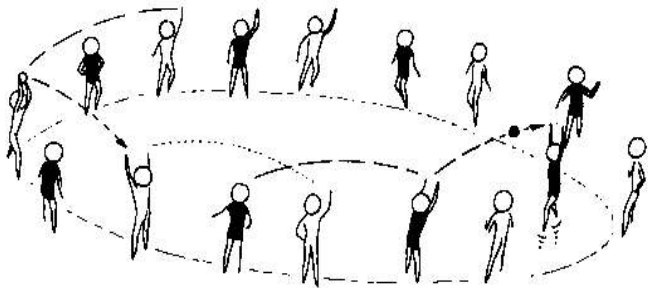
El balón viajero



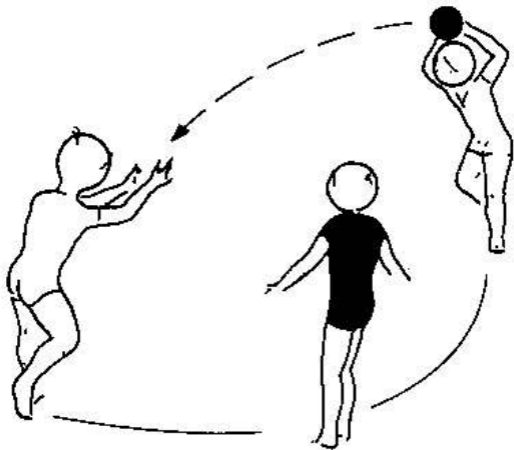
El reloj



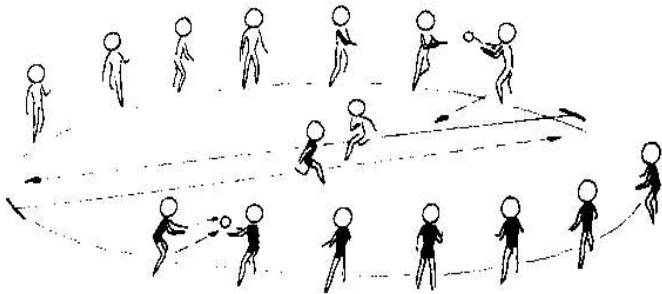
Se pueden realizar diversos tipos de pases



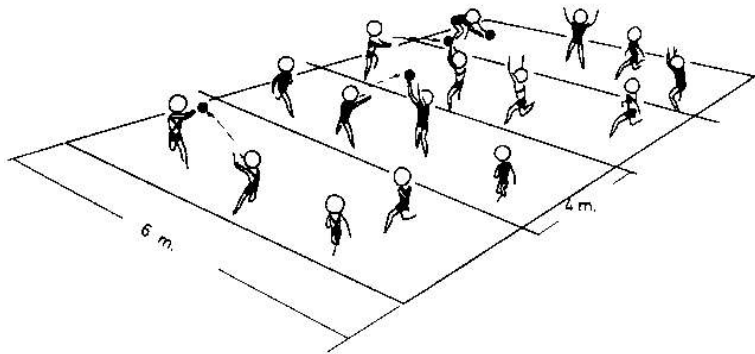
Persecución de balones



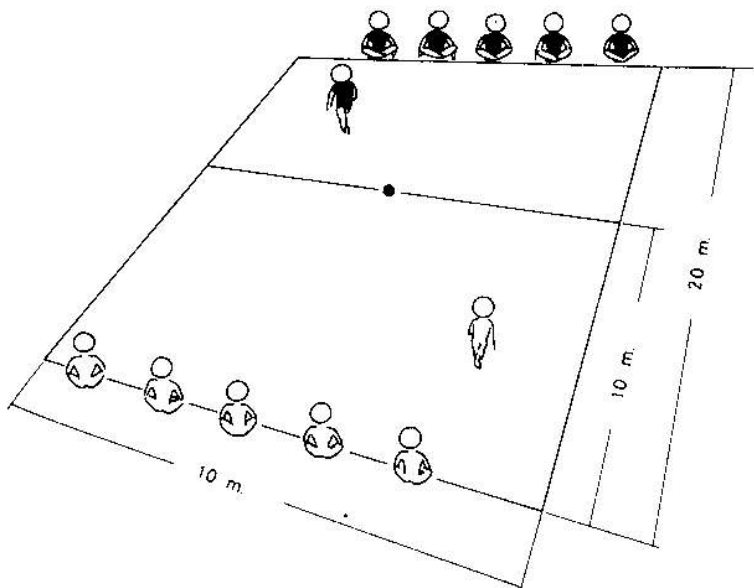
La posición del jugador que espera el pase debe ser con los brazos en la dirección del pase



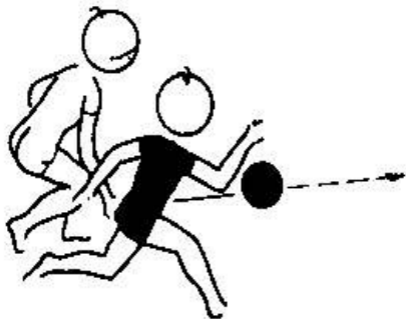
Carrera de balones



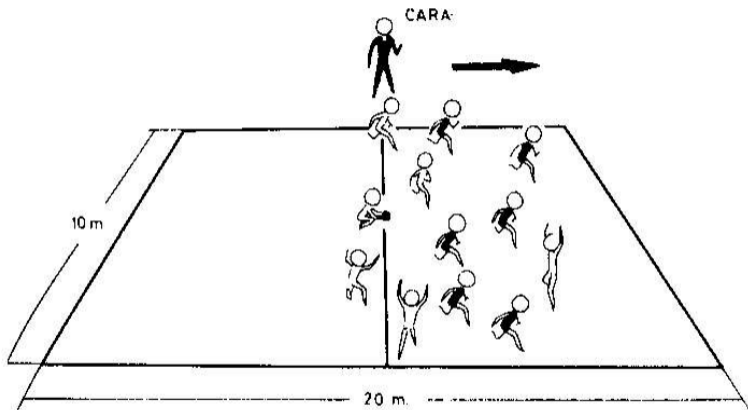
El balón rápido



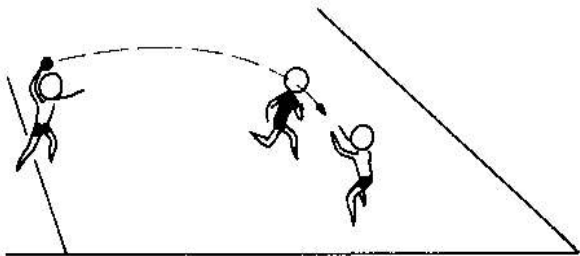
El balón que rueda



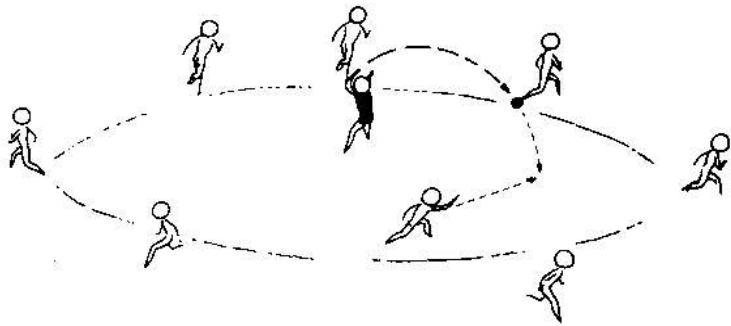
*El balón debe ser conducido por el suelo
en todo momento*



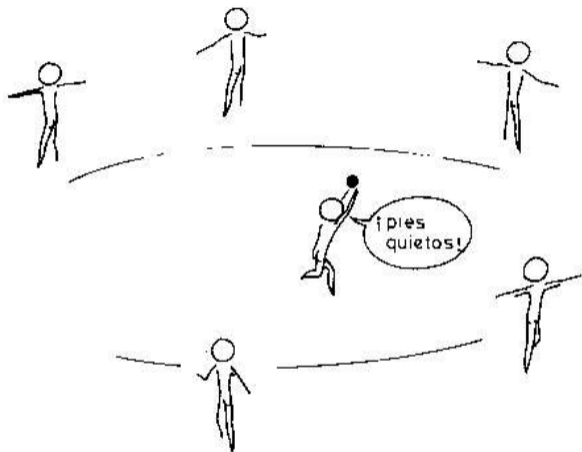
Cara y cruz con balón



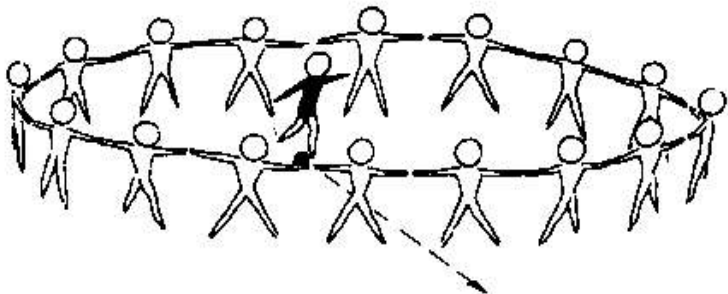
Los jugadores que no cogen el balón se sitúan de manera que con un pase previo puedan eliminar a los adversarios



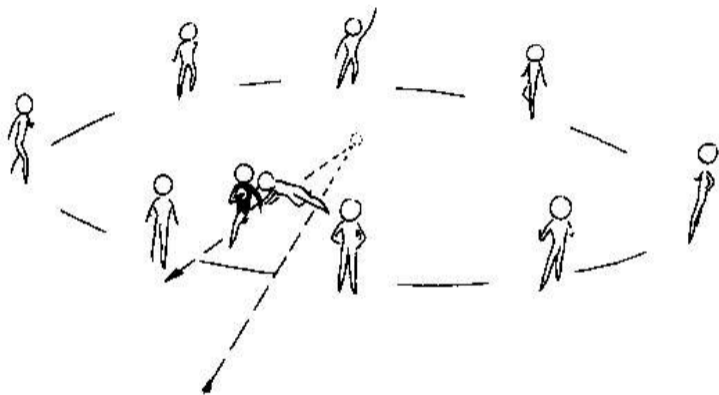
Pies quietos



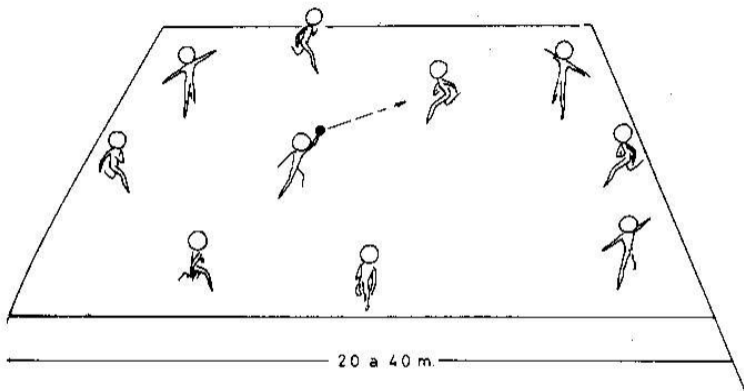
A la voz de «¡Pies quietos!», todos los jugadores deben detenerse



Balón en círculo

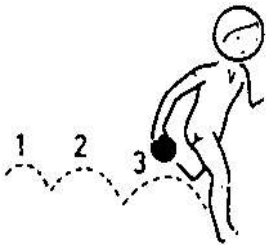


El cazador furtivo

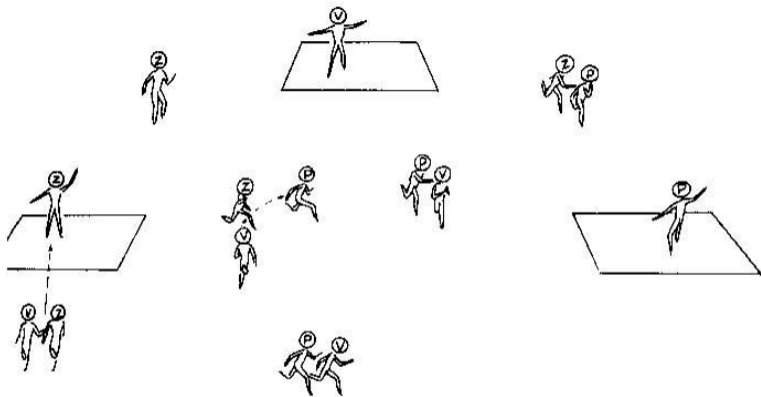


Atrapar el balón

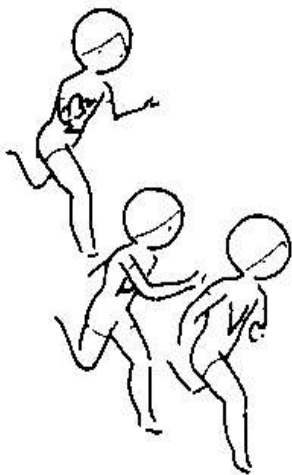
NO



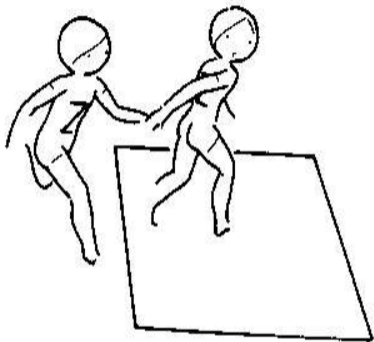
No se pueden dar más de 3 pasos con el balón



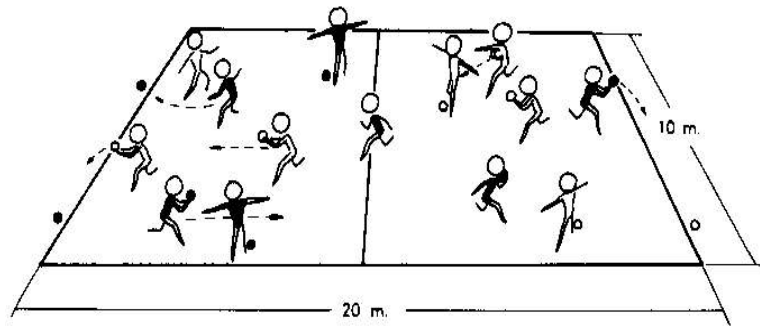
Pollos, zorros y víboras



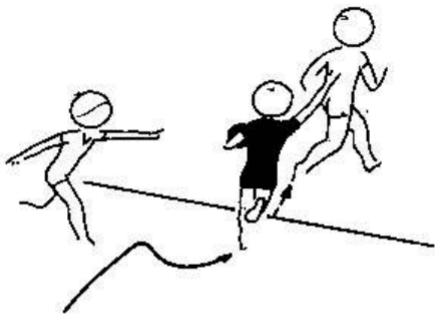
Cada jugador debe estar atento no sólo a perseguir sino a no ser atrapado



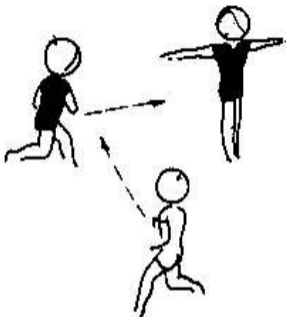
Un jugador puede liberar a un
compañero que está en la prisión



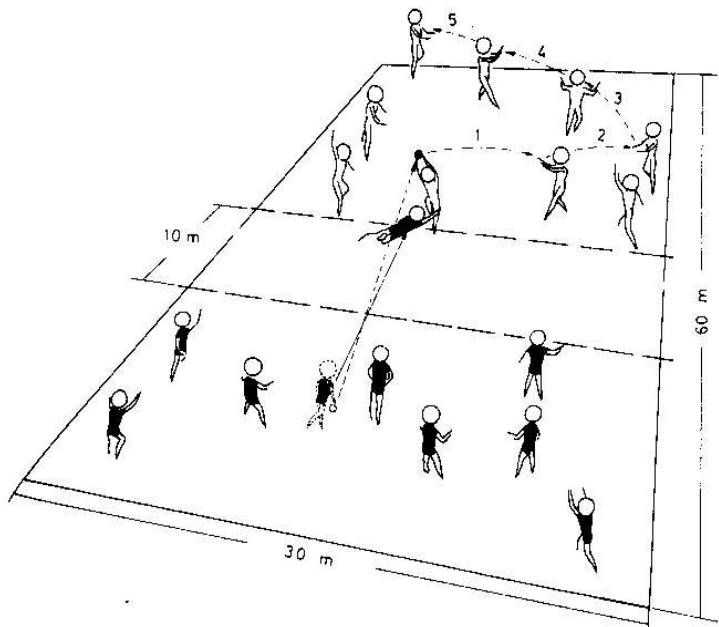
Roba balones



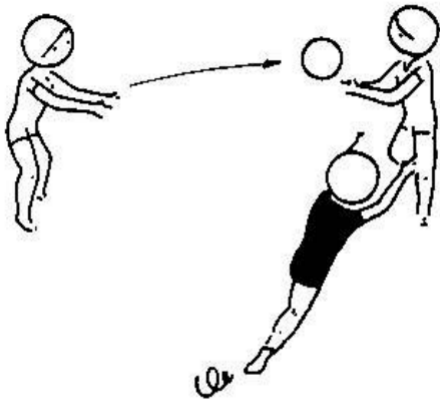
El jugador que se desplaza (con o sin balón) debe intentar no ser tocado y, a su vez, tocar a algún contrario si éste se encuentra en su campo



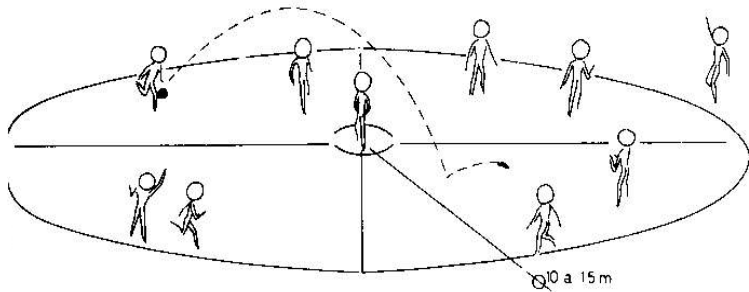
El jugador que ha sido tocado permanece inmóvil hasta que sea liberado por un compañero



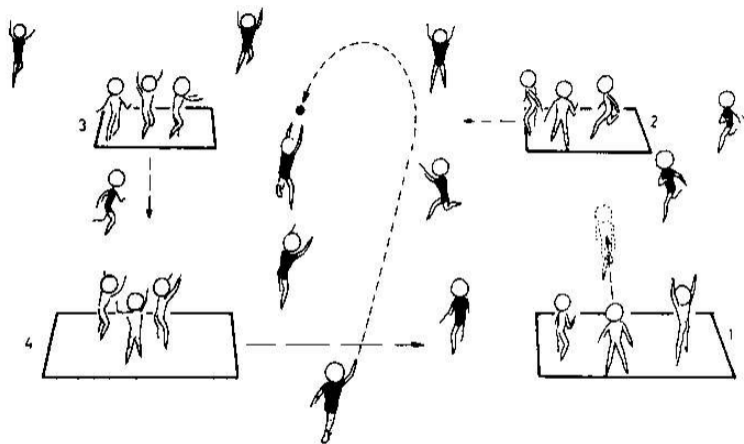
Patada a seguir



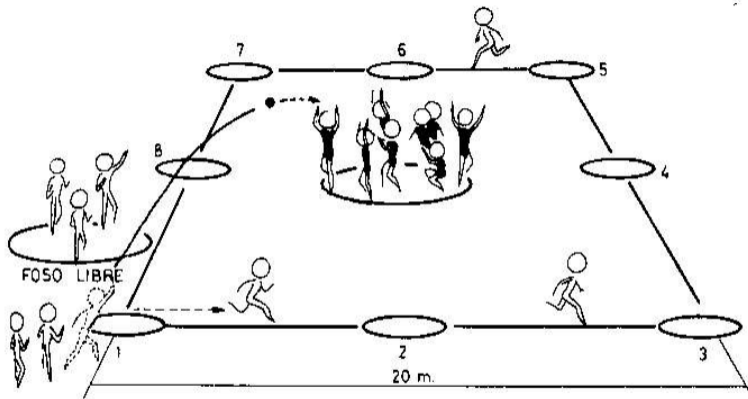
El jugador que tiene que placar debe anticiparse al posible pase para atrapar al balón o al jugador



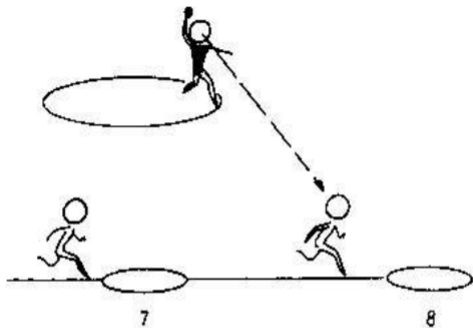
Balón pulga



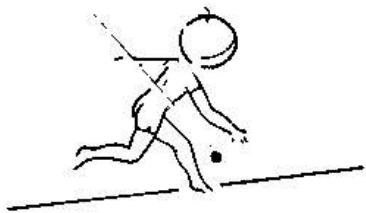
Pelota en cuatro esquinas



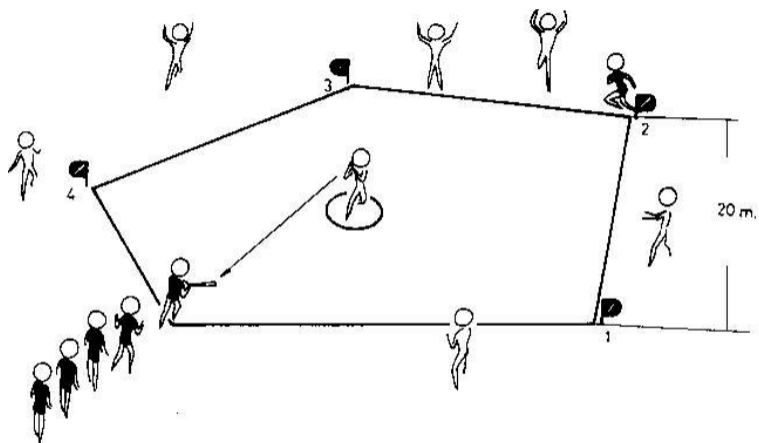
Pelota lanzada



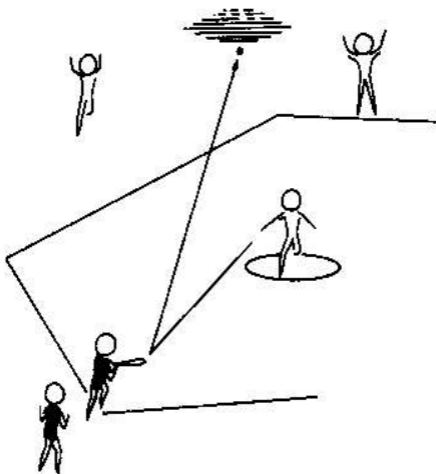
Los «cazadores» pueden tirar la pelota a cualquiera de los «lanzadores», por lo que provocarán hacerlo a los más adelantados y así impedir que se apunten tantos



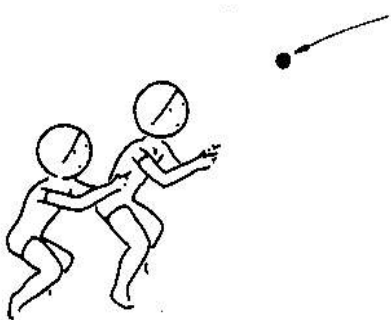
Los lanzadores pueden pararse en la carrera, saltar, agacharse, etc., para esquivar el balón. Nunca pueden hacer marcha atrás



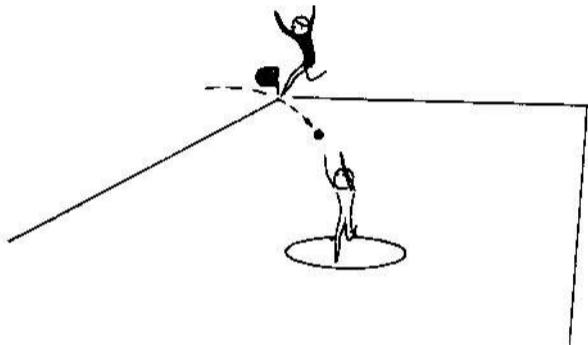
Teca (o también Pichi)



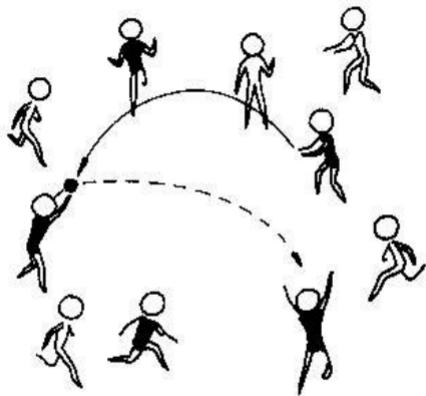
El jugador que lanza intenta enviar la pelota a las zonas donde menos jugadores contrarios haya



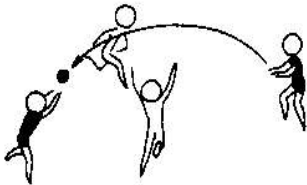
Los jugadores que atrapan se apoyan
para asegurarse coger la pelota de
volea



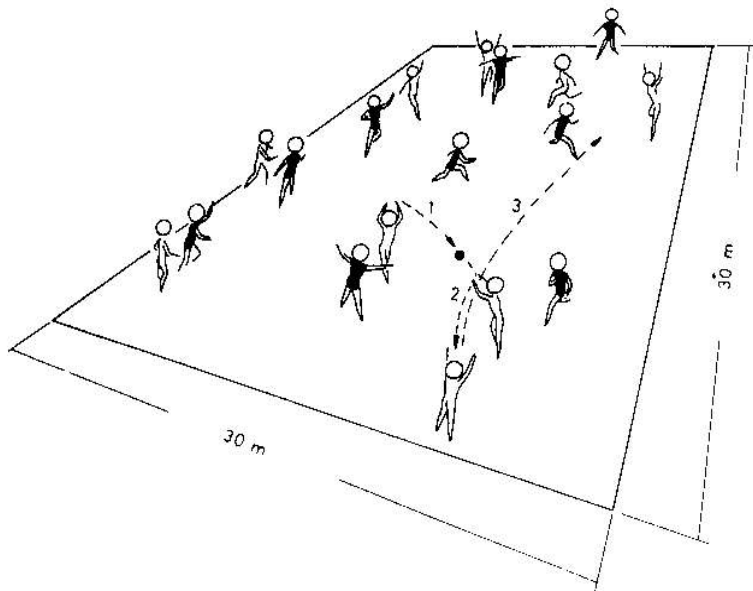
El jugador que se desplaza entre las bases debe estar atento a que se encuentre en una base cuando el portero reciba el balón



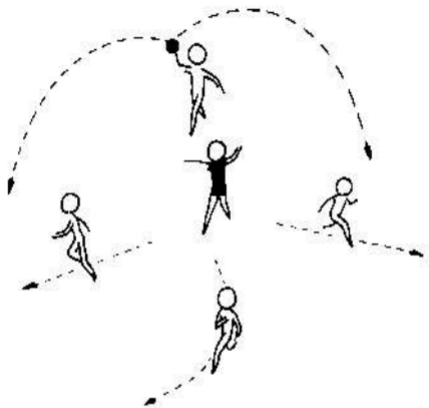
Balón entre equipos



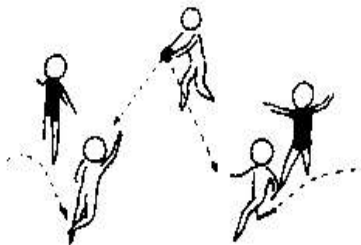
Variante «dos contra dos»



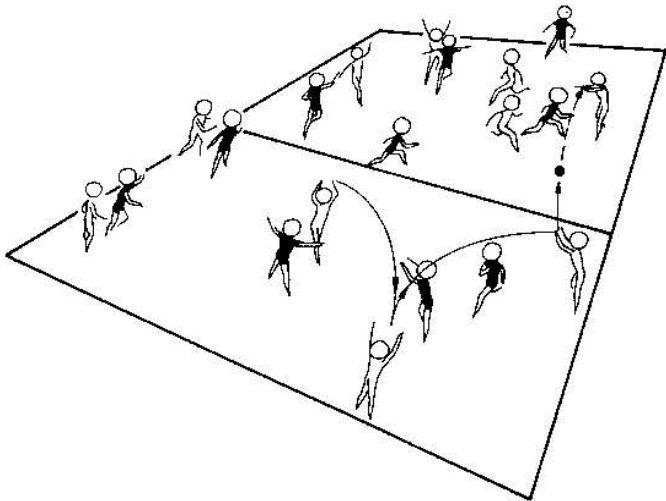
Los diez pases



Los jugadores del equipo que está en posesión del balón se desmarcan continuamente para poder recibir el balón



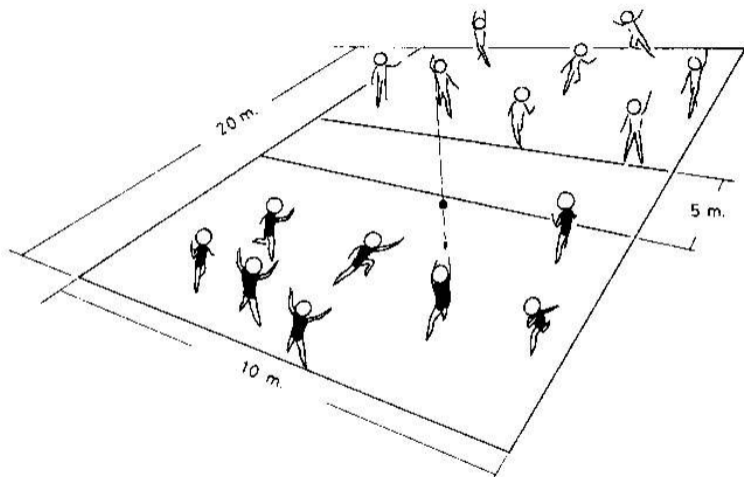
Los jugadores se alejan para poder recibir el balón en mejores condiciones



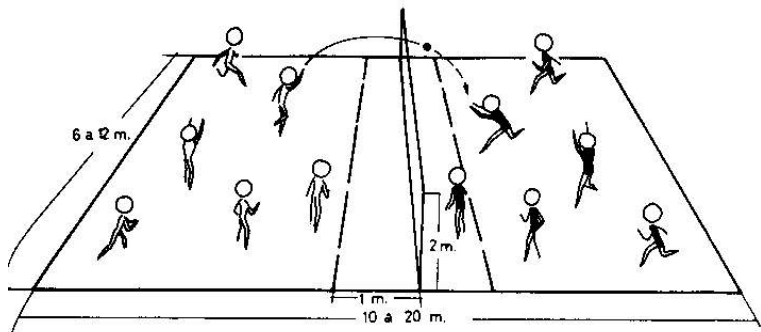
Variante 3



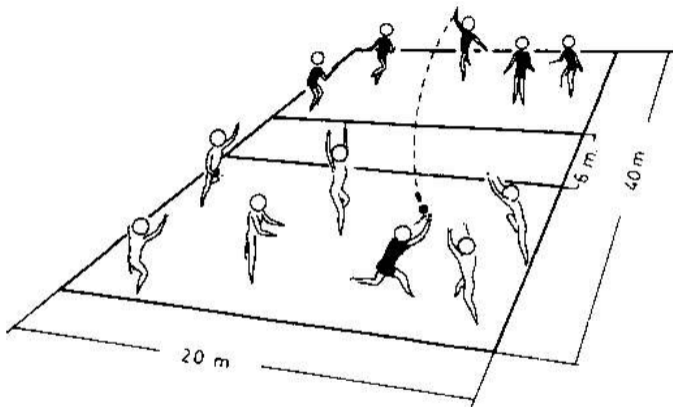
El balón debe ser atrapado
al vuelo antes de que toque
el suelo



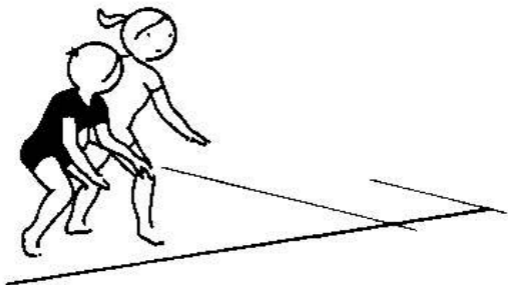
Balón caído



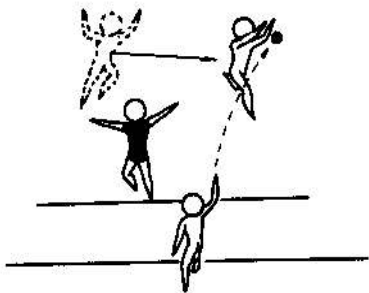
Balón sobre la cuerda



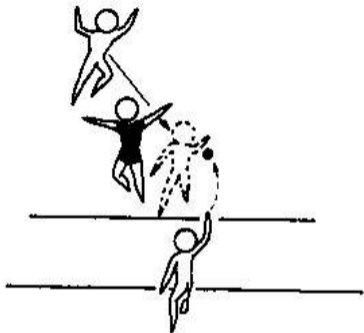
Vaciar el campo



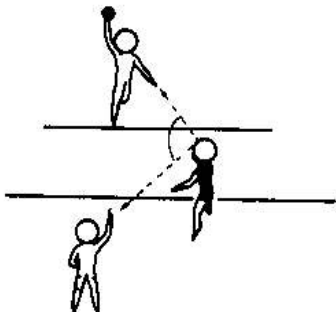
El jugador blanco se interpone en la posible trayectoria del balón



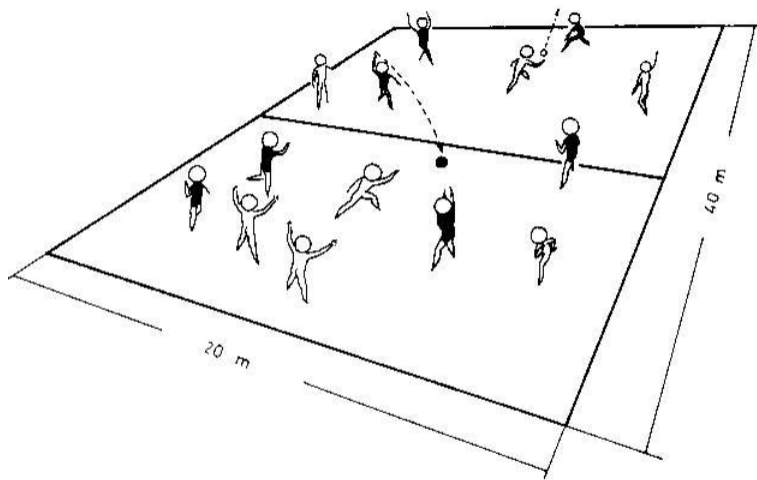
Para recibir el balón, el jugador blanco debe situarse por detrás y a un lado del adversario



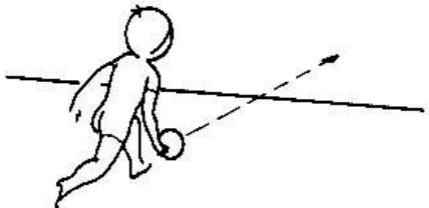
Para recibir el balón, el jugador debe situarse entre el adversario y el balón



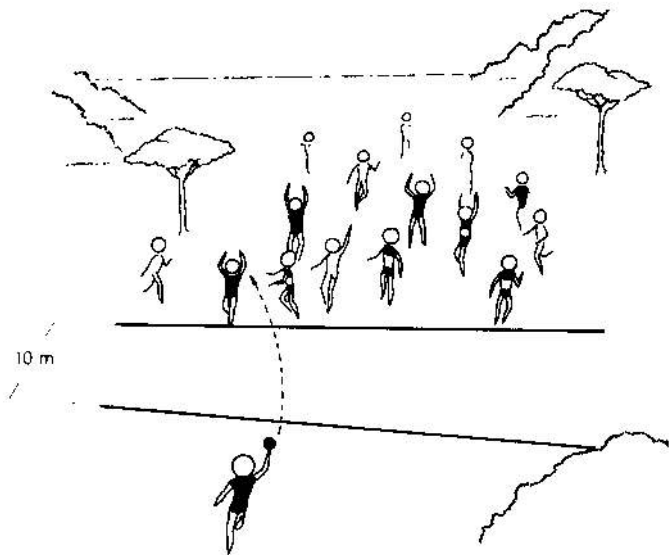
El jugador bien situado ve al mismo tiempo el balón y el jugador a marcar



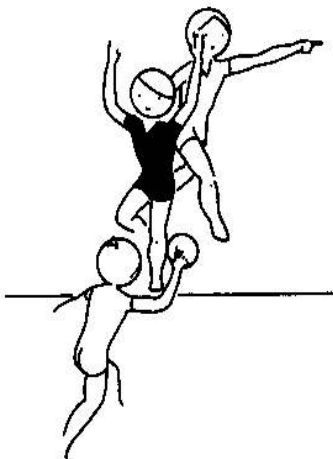
Lucha de balones



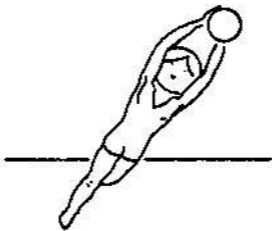
*El balón debe atravesar la línea de fondo
rodando por el suelo*



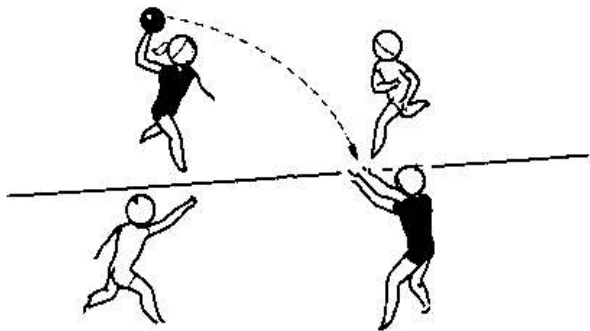
Lucha por el balón



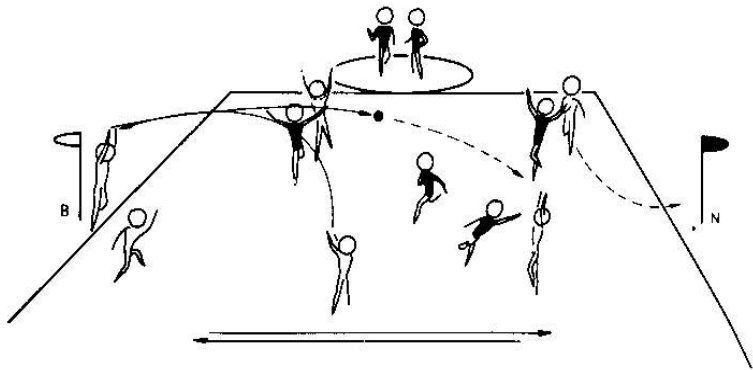
*El jugador señala a su compañero
situado al otro lado del pasillo
dónde debe lanzarte el balón*



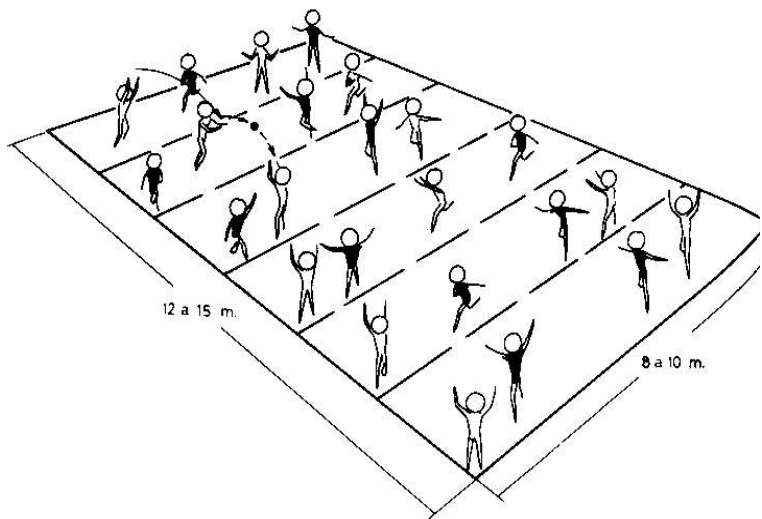
Sí atrapa el balón al vuelo, atraviesa el pasillo con éste e intenta pasárselo a un compañero



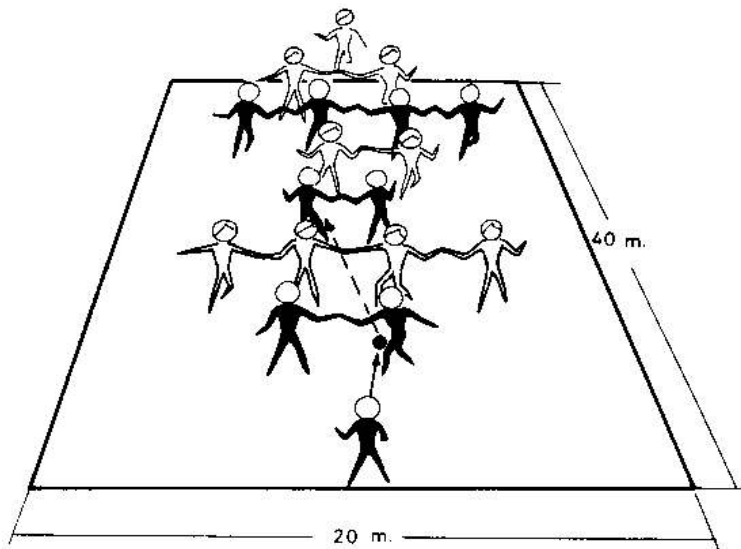
El balón avanza a base de pases



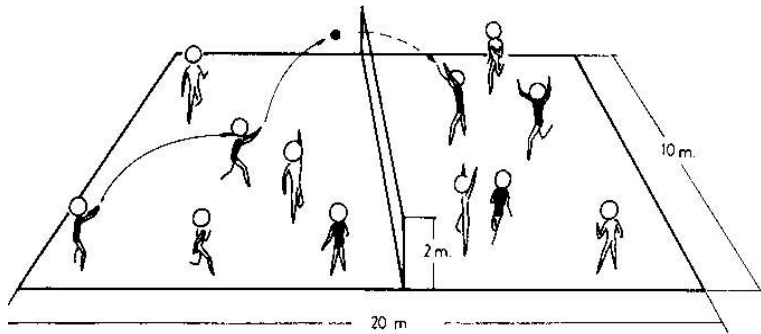
Los dos tercios y el entero



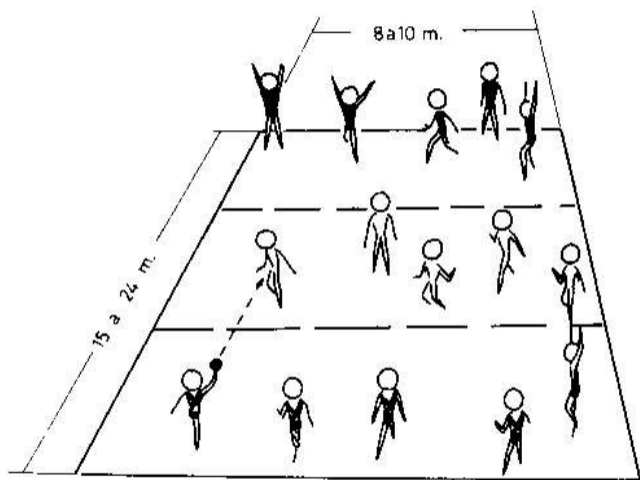
Balón de campo a campo



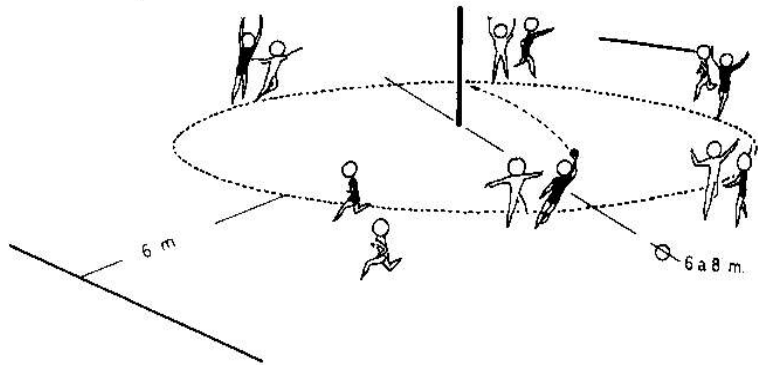
El fútbolín



Balón sobre la cuerda entre equipos



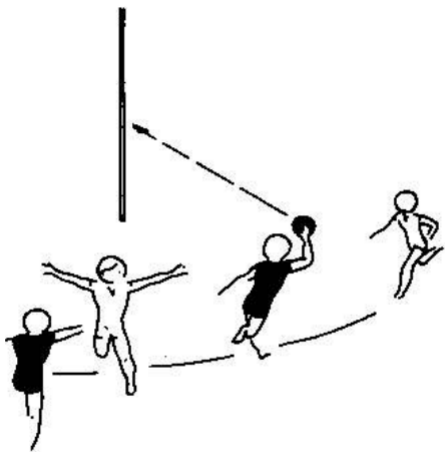
Balón a tres campos



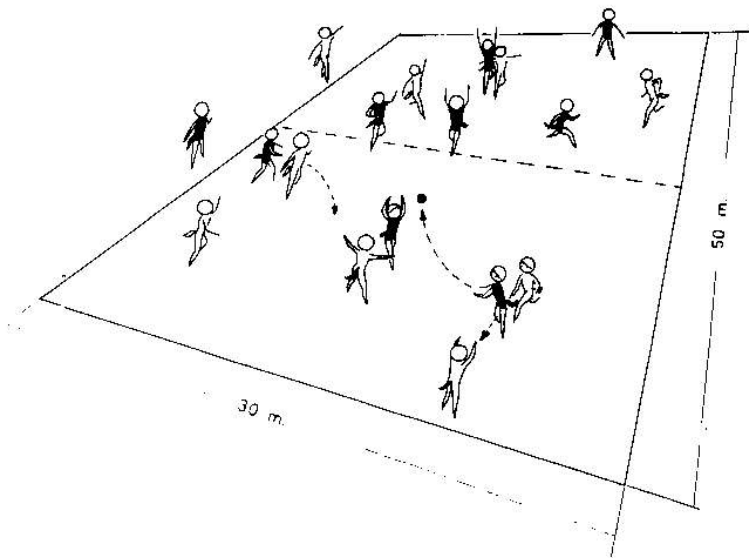
Balón poste



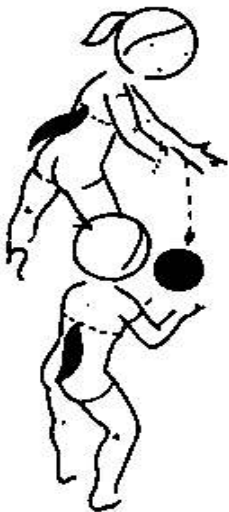
*El jugador debe
desplazarse botando el
balón*



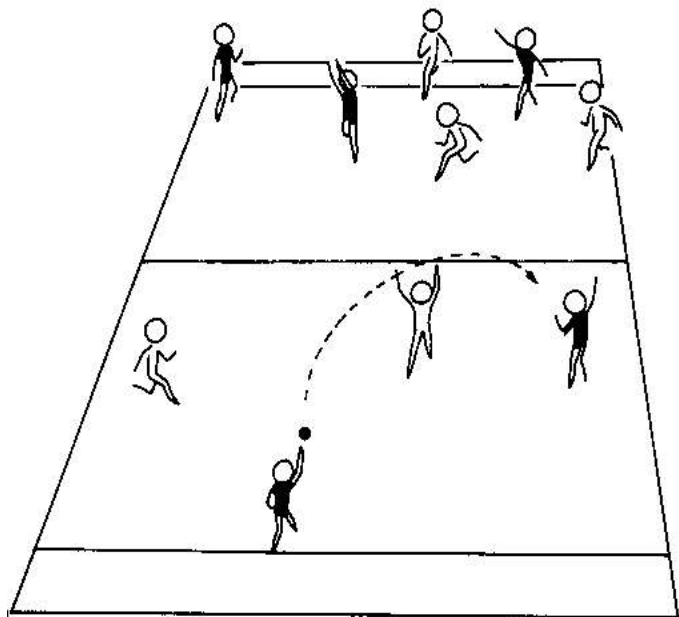
Para lanzar el balón es necesario estar desmarcado



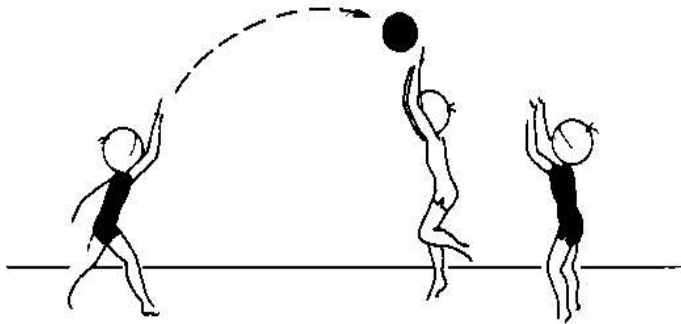
Balón tras la línea



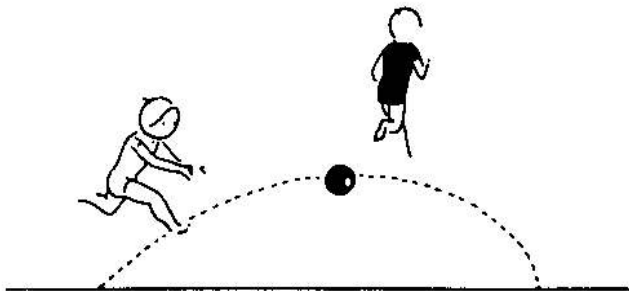
*Todos los pases deben
hacerse hacia atrás*



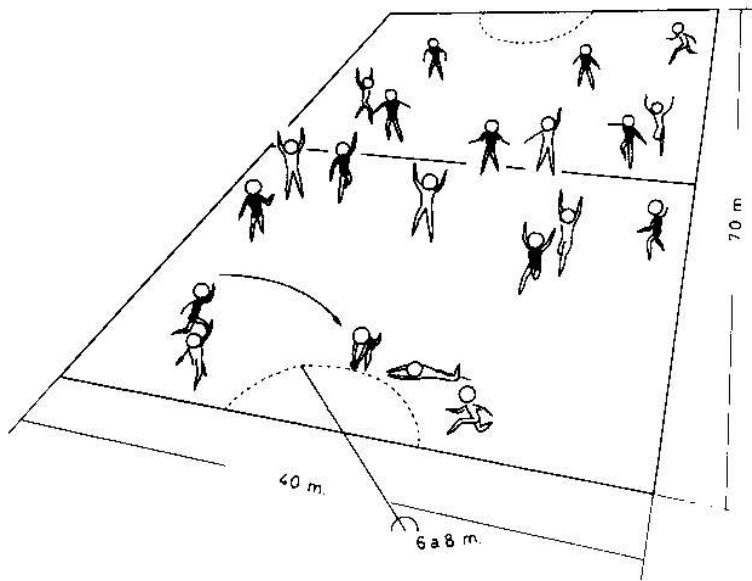
La patata caliente



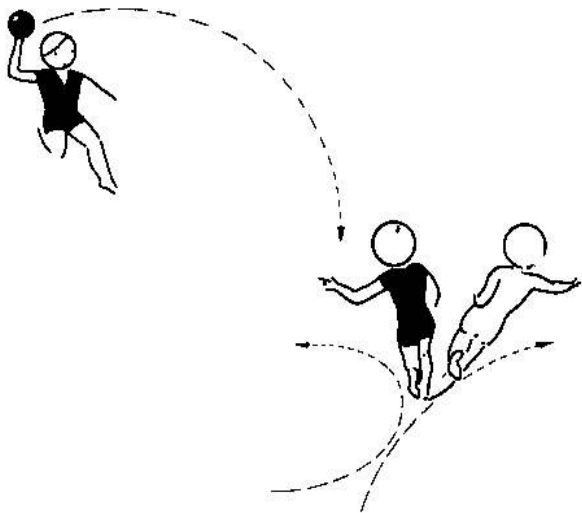
Se pierde el balón cuando éste es interceptado



Hay que estar atentos para contraatacar rápidamente



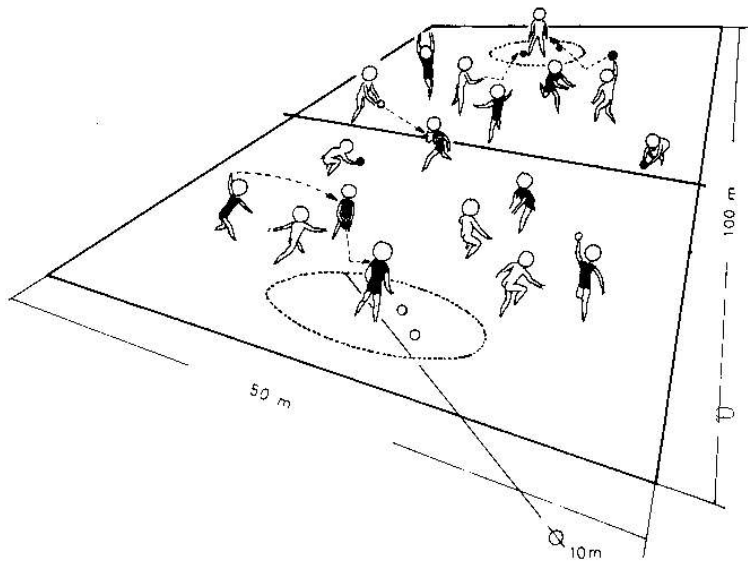
Balón en semicírculo



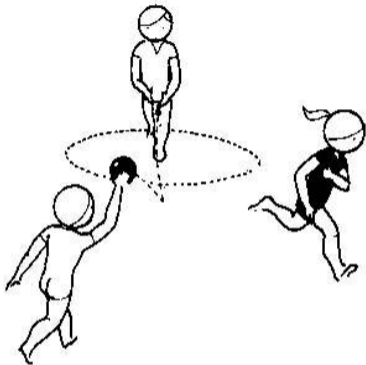
Es necesario desmarcarse para recibir



*Está prohibido
conducir el balón
con los pies*



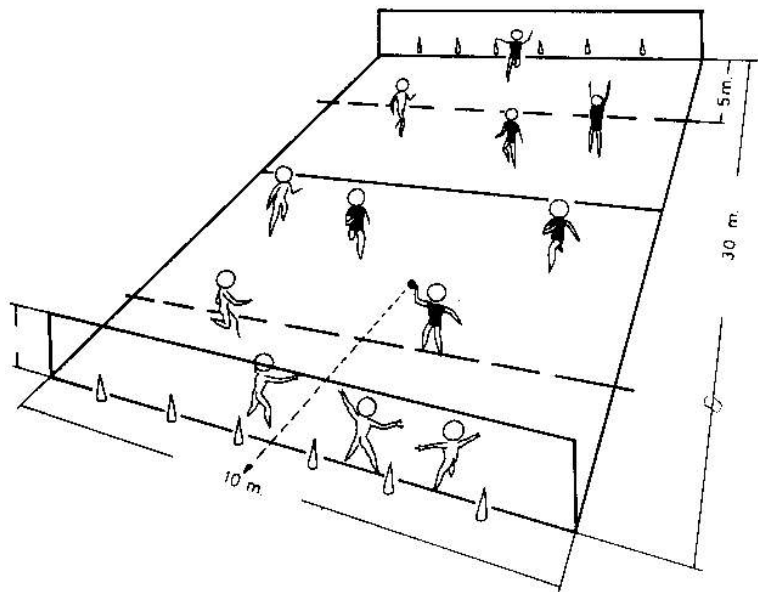
Ataque de balones



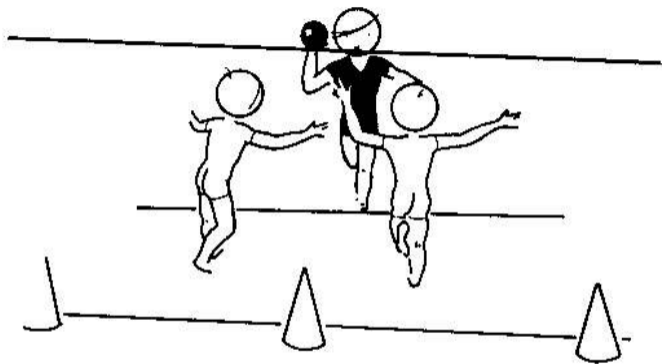
El portero debe coger los balones después de que hayan botado en el suelo



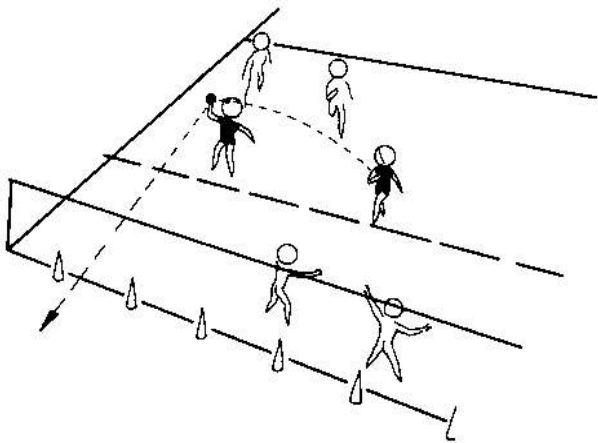
*Cuando se recoge un balón
hay que estar atento a no
ser tocado*



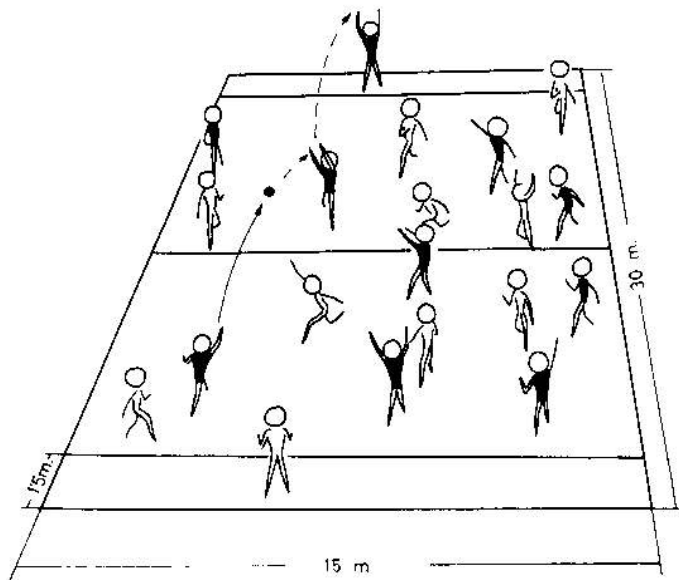
Balón entre conos



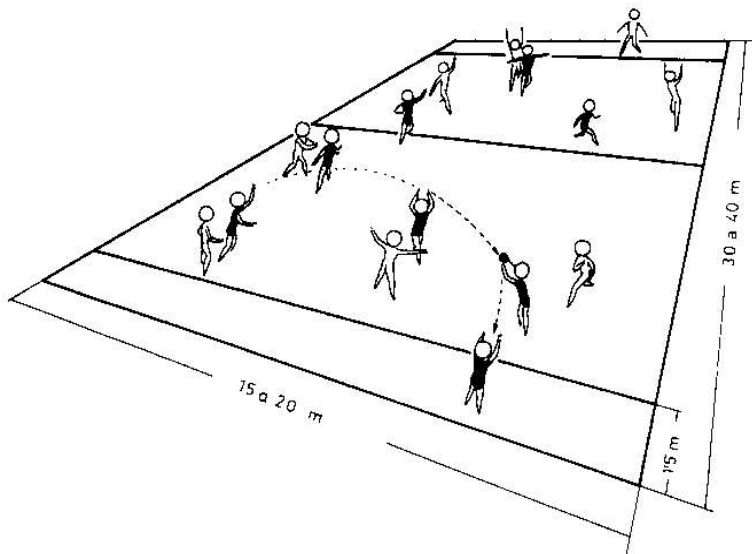
Debe intentar lanzarse por debajo de la goma elástica, y a ser posible entre conos. Los adversarios deben impedirlo



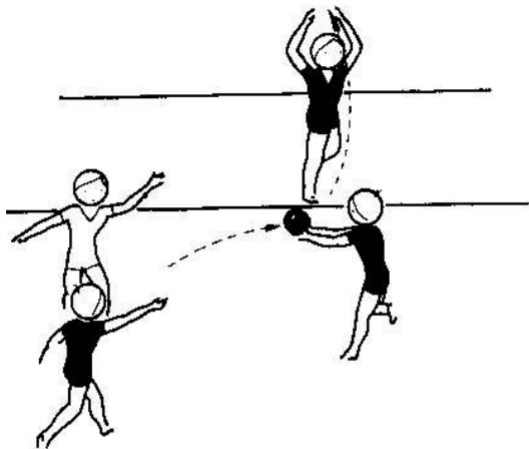
Hay que apoyar al jugador que tiene el balón, situándose cerca y si es posible en posición de tiro (espacio libre)



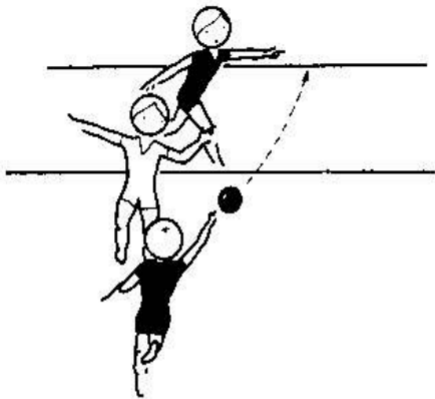
Las zonas prohibidas



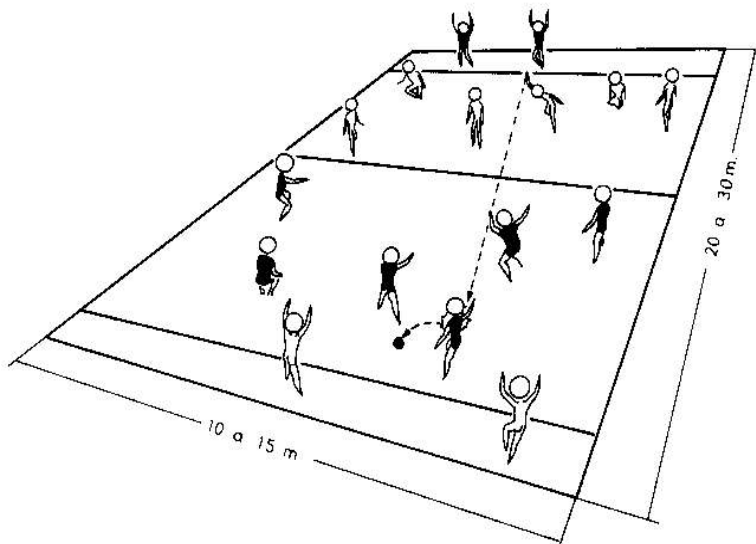
El portero móvil



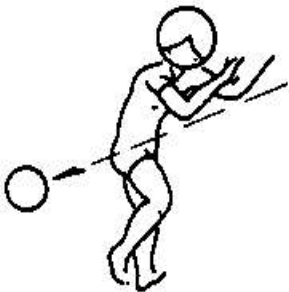
Se pasa al jugador desmarcado y bien situado para darle el balón al portero



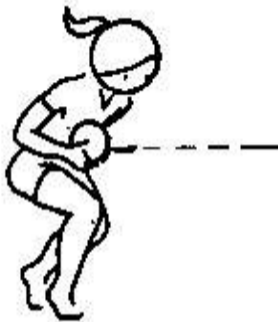
El portero indica donde va a recibir el balón, evitando la defensa



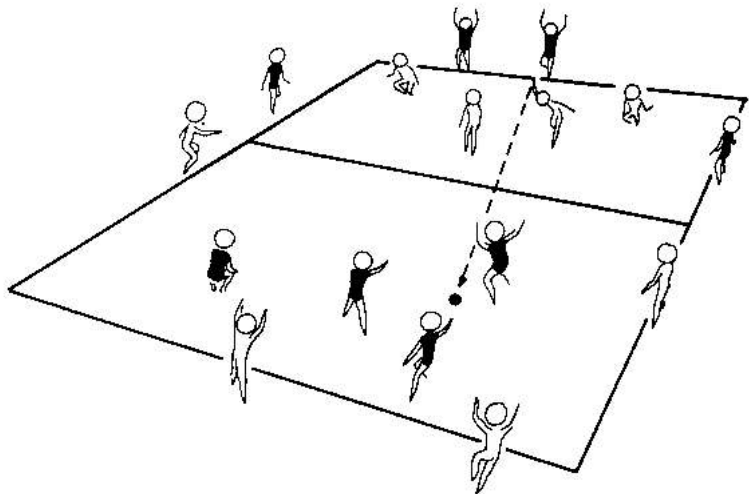
Balón tiro



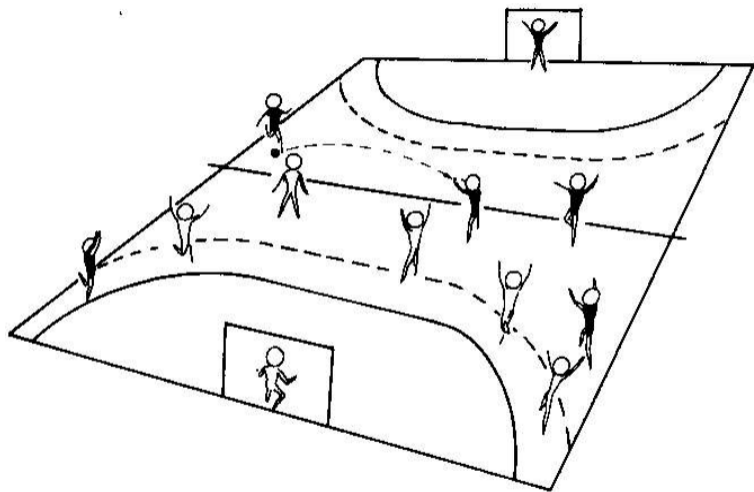
*El jugador debe evitar ser
tocado por el balón*



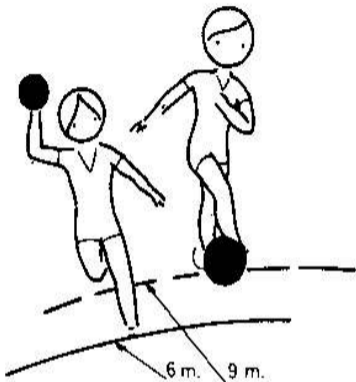
En algunas ocasiones es preferible atrapar el balón, pero asegurándose que no cae al suelo



Variante I: los prisioneros se reparten por el contorno del campo contrario

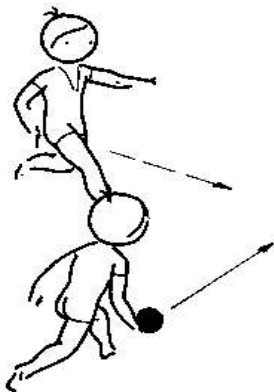


Balón moderno

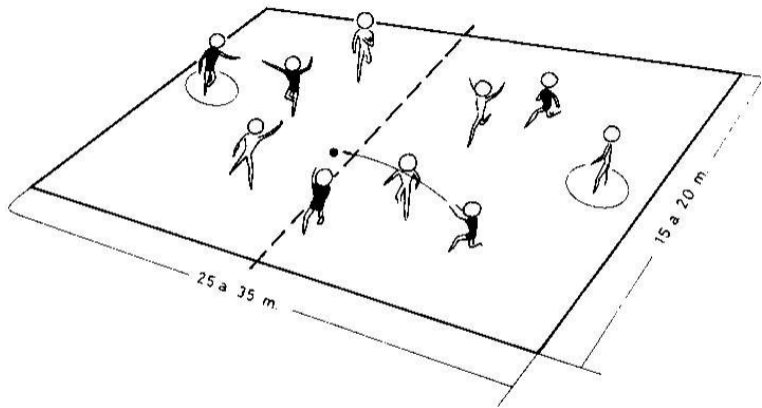


Si se lanza con la mano, se puede hacer desde la línea de 6 metros.

Si se lanza con el pie, se puede hacer desde la línea de 9 metros



Un jugador con el balón en la mano no puede ponerlo en el suelo para jugarlo con el pie, pero puede pasárselo a alguno de sus compañeros



Balón torre



*Los defensores se sitúan
cerca del jugador «torre»
para evitar que reciba el
pase*