

SESIÓN 4 ARRANCADO DE CINTA II + FUERA DE JUEGO

NOTAS PARA EL PROFESOR/A: explicar la regla de “Fuera de juego” y la regla del “Pase Adelantado”.

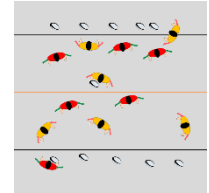
4.A. ACTIVACIÓN : Evadirse del adversario, oponerse al portador/a y al cambio de rol



10 min

ORGANIZACIÓN: Dos equipos de 6-8 alumnos/as. Campo dividido en dos.

El juego consiste en robar los balones (6 en cada zona) del otro equipo situadas en su zona de ensayo y colocarlas en tu zona de ensayo sin que arranquen la cinta del portador/a del balón. Cuando se arranque una cinta, se deberá regresar el balón y volver a su campo por fuera del terreno de juego incorporándose por la línea del fondo. Sólo se permite agarrar la cinta cuando el portador/a está en campo rival, excepto cuando entra en la zona donde guardan las piedras. Sólo se puede coger una piedra cada vez. El juego finaliza cuando se hayan conseguido el número de piedras acordado.



ESPACIO
30 x 20 m

VARIANTES: el alumno/a puede realizar un pase a un compañero/a en cualquier dirección para evitar que le arranquen la cinta.

4.1.

JUEGO INICIAL : Aplicar la regla del fuera de juego y a reorganizarse tras una puesta en juego

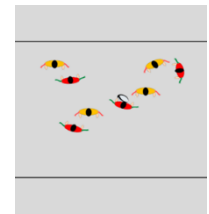


15 min

ORGANIZACIÓN: Dos equipos de 4/5 alumnos/as. El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado por el profesor/a, sin existir cambio de rol. El portador/a del balón puede correr con el balón y sólo puede pasar hacia atrás. La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenarle. Una vez que le arranquen la cinta, el portador tiene dos segundos para poder pasar el balón. Si no pasa, se realizará una puesta en juego del balón.

El reinicio del juego después un ensayo, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

REGLAS: ensayo, puesta en juego del balón, fuera de juego, adelantado y pase adelantado.



ESPACIO
30 x 20 m

VARIANTES: realizar cambios de rol en un tiempo determinado.

4.2.

DESTREZA : Asumir el rol atacante defensor de forma inmediata

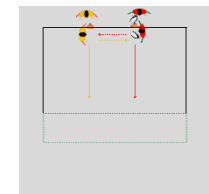


15 min

ORGANIZACIÓN: Juego de 1 contra 1. Distribuidos en dos filas situadas en un extremo del campo.

Los primeros/as de la fila se pasan el balón alternativamente. A la señal, el portador/a intentará ensayar en el extremo del campo contrario sin que su compañero/a, le arranque la cinta. Cambiar de fila.

VARIANTES: variar la zona de salida del defensor/a. Incluir un compañero/a quien poder realizar un pase para evitar que te agarren la cinta.



ESPACIO
10 x 15 m

4.3.

JUEGO FINAL : Jugar con el espacio, con los compañeros/as y el balón

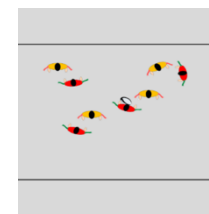


15 min

ORGANIZACIÓN: Dos equipos de 4/5 alumnos/as. El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival. El portador/a del balón puede correr con el balón y sólo puede pasar hacia atrás. La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenarle. Una vez que le arranquen la cinta, el portador tiene dos segundos para poder pasar el balón. Si no pasa, se realizará una puesta en juego del balón. A los cinco arranques de cinta se producirá un cambio de posesión del balón.

El reinicio del juego después un ensayo, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

REGLAS: ensayo, puesta en juego del balón, fuera de juego, adelantado y pase adelantado.



ESPACIO
30 x 20 m

