

SESIÓN 6 FUERA DE JUEGO III

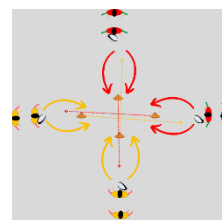
6.A.

ACTIVACIÓN : Desplazarse con el balón en dos manos y pedir la pelota para recibirla.

 10 min

ORGANIZACIÓN: Los alumnos/as deberán distribuirse detrás de cuatro conos dispuestos en cruz.

El primer alumno/a de cada fila sale con el balón en las manos, simulando que los conos del medio campo son adversarios/as a los que debe evitar realizando cambios de pies e intentando no tocar ni chocar con el resto de los compañeros/as. Cuando los supere y llegue al cono de enfrente pasará el balón al primer compañero/a de la fila.



ESPACIO
10 x 10 m

VARIANTES: variar la velocidad de carrera. Variar la forma de transmitir el balón (pase a dos manos, una mano, dejar el balón en el suelo, ...). Salir dos compañeros/as por fila y realizar un pase antes de llegar al cono de delante.

6.1.

JUEGO INICIAL : Aplicar la regla de fuera de juego y reorganizar tras la puesta en juego

 15 min

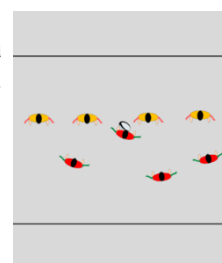
ORGANIZACIÓN: En grupos de 5 alumnos/as.

El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado. La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenar el ataque. Una vez que le arranquen la cinta, el portador/a de balón 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.

VARIANTES: conceder un tiempo limitado para conseguir el ensayo (p.e. 30"). Si se consigue se disponen de otros 30". Si no se consigue, cambio de posesión.



ESPACIO
30 x 20 m

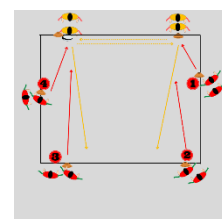
6.2.

DESTREZA : Jugar con el espacio, con sus compañeros/as y el balón.

 10 min

ORGANIZACIÓN: Seis filas. Dos filas que estarán situadas en un extremo del campo (atacantes) y las otras cuatro que ocuparán los oponentes se situarán alrededor del campo. Cada fila de oponentes tendrá un número (1, 2, 3, 4).

Los dos primeros jugadores de las filas, atacantes, se pasan el balón alternativamente. Su objetivo es ensayar superando a los defensores nombrados por el profesor para iniciar el juego. Si un defensor arranca la cinta al portador de balón este puede realizar un pase en menos de 2" y recuperar la cinta para volver al juego y ayudar a su compañero. Cambiar de fila.



ESPACIO
20 x 10 m

VARIANTES: Los atacantes deberán ensayar en un extremo, rebotar y ensayar en el otro, de forma que los defensores una vez superados deberán correr a tocar su cono para poder volver al juego. /Aumentar el número de defensores.

6.3.

JUEGO FINAL : Ofrecer apoyo al portador/a de balón.
Neutralizar al portador/a de balón con el arranque de cinta.

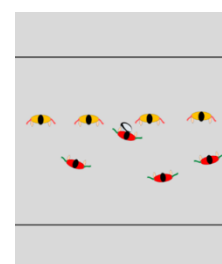
 15 min

ORGANIZACIÓN: Dos equipos de 4 alumnos/as.

El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival. La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenar el ataque. Una vez que le arranquen la cinta, el portador de balón 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

