

# SESIÓN 7 FUERA DE JUEGO IV

7.A.

ACTIVACIÓN : Transmitir rápido el balón



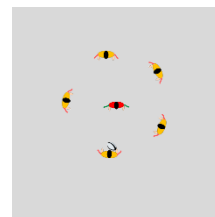
15 min

**ORGANIZACIÓN:** En grupos de 6.

En disposición de círculo y pasándose un balón.

Uno de ellos en medio del espacio intenta interceptar o arrancar la cinta al alumno/a con balón.

**VARIANTES:** aumentar el número de balones. Misma dinámica, pero los alumnos/as en movimiento.



ESPACIO  
10 x 10 m

7.1.

DESTREZA I : Detectar el espacio libre y correr hacia él.



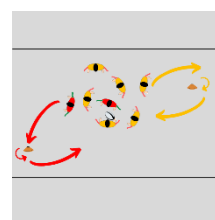
10 min

**ORGANIZACIÓN:** En grupos de 6 alumnos/as.

Se concentran atacantes y defensores/as (se varía el número de defensores 1 o 2 o 3) en el centro del campo. A la señal cada alumno/a sale corriendo hacia su cono correspondiente (se variará la distancia y posición del cono) y gira por fuera. Los atacantes tienen como objetivo marcar ensayo.

Si un defensor/a arranca la cinta del jugador con balón este puede realizar un pase en menos de 2" y recuperar la cinta para volver al juego y ayudar a sus compañeros/as.

**VARIANTES:** cada vez que se comete una infracción todos los jugadores vuelven a dar la vuelta a su cono y reiniciamos el juego.



ESPACIO  
20 x 10 m

7.2.

DESTREZA II : Adaptarse al espacio de juego.



10 min

**ORGANIZACIÓN:** 3 grupos de 4 alumnos/as. 1 grupo defiende y 2 grupos atacan en oleadas alternativas.

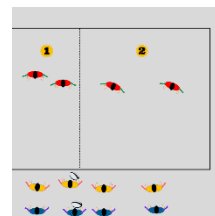
Se delimitan dos pasillos de ataque (1 y 2) que representan el espacio posible de evolución en función de la consigna del profesor/a.

En cada pasillo de ataque hay 2 defensores/as que no puede salir de su zona.

El equipo atacante se pasará el balón en movimiento en el extremo del campo. Cuando el profesor-a grite "1" o "2" deberá entrar en el campo nombrado e intentar ensayar.

Si al portador del balón le arrancan la cinta puede pasar la pelota en 2" o hacer una puesta en juego y continuar.

**VARIANTES:** los defensores pueden cambiar de espacio.



ESPACIO  
30 x 20 m

7.3.

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



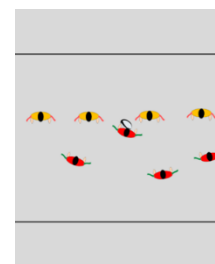
20 min

**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

