

**El delegado, volkerball, catchball, quemado, monos  
y gabilanes, dodgeball, matasapos, majanaim,  
matador, la guerra, pelota envenenada, balón entre  
dos pueblos, espiaö...**

**¿Es un juego o un deporte?...**



**Del juego individual  
al  
deporte colectivo**

**Lic. Hugo Guinguis**

**marzo 2003**

**El delegado, volkerball, catchball, quemado, monos y gavilanes, dodgeball, matasapos, majanaim, matador, la guerra, pelota envenenada balón entre dos pueblos, espiaö...  
¿ES UN JUEGO O UN DEPORTE?**

En un encuentro con el profesor Sergio Redi, intercambiando opiniones e historias en esas charlas informales, café mediante, que tanto aportan, me cuenta que cuando era chico (hace ya algunos años), jugaba al balón en la calle de su barrio. Una vereda era uno de los campos, la vereda opuesta el otro y la calle actuaba como lugar neutral o zona muerta... no había tanto tránsito como ahora, pero más de una vez debían interrumpir el juego por el paso de algún auto.

¿Quién alguna vez, tal como le pasaba a Sergio, no estuvo en una cancha ansioso y temerosos a la vez por si le tiraban o por si no le tiraban la pelota para “quemarlo?”

Sigamos buscando en la historia...

En el libro de Annemarie Seybold, principios pedagógicos de la educación física (editorial Kapeluz) **del año 1975**, cuando hace referencia al tema del presente trabajo. podemos leer:

...“Mas tarde, los niños de 10 y 11 años se desprenden difícilmente de su querido volkerball, porque los juegos por equipos que le siguen requieren otra madurez social.”

“En el volkerball, el grupo se mantiene junto en virtud de los estrechos límites del campo de juego...”

Ethel Bauzer de Medeiros en **juegos de recreación** (editorial Ruy Díaz) del **año 1960** lo llamaba gallos contra gavilanes, y decía “se traza en el suelo un cuadrado de 10 m. de lado, dividido al medio (en dos rectángulos). Se forman dos bandos iguales, ocupando cada uno un rectángulo, enfrentando ambos la línea central. Cada equipo envía un jugador que debe colocarse detrás del grupo adversario, del lado de afuera del cuadrado”,

“Se entrega la pelota a uno de estos jugadores, después de sortear. A la señal inicial, el que ganó la pelota (y que se halla fuera del cuadrado, detrás del grupo enemigo), procura alcanzar con ella a un oponente, lanzándola al encuentro de sus piernas”...

“La victoria corresponde al bando que expulsa primero a todos los oponentes de su respectivo territorio”...

Miguel Altabaz en didáctica del deporte infantil (editorial AMIBEF) del **año 1972** decía ...”En nuestro medio se lo conoce con la denominación de Balón, la Guerra o matar y otros. La asociación de Escuelas Alemanas que tiene el juego reglamentado, para la realización de competencias intercolegiales, lo denomina Volker-ball”... “de aplicación para la práctica de lanzamiento”...

Este juego, al cual referenciamos ya en tres trabajos de la década del 60 conocido en otros medios con nombres tan diferentes como QUEMADO, MAJANAIM, DODGEBALL, CATCHBALL, MATASAPPOS, DELEGADO, VOLKERBALL, PELOTA ENVENENADA, MATADOR, LA GUERRA, BALON ENTRE DOS PUEBLOS MONOS Y GAVILANES, ESPIAÖ...es jugado habitualmente por niños de diferentes edades y características en distintos lugares del mundo, lo encontramos en Argentina, en Alemania, en Israel, en Estados Unidos, en Brasil, En Uruguay y otros países de Latinoamérica.

Deberíamos (y tal vez lo hagamos) buscar mas en la historia, un juego que todos los lectores de este trabajo, alguna vez lo han jugado y después de mas de 40 años, aún tiene vigencia

Ahora bien, ¿En qué consiste el QUEMADO, MAJANAIM, DODGEBALL, CATCHBALL, MATASAPOS, DELEGADO, VOLKERBALL, PELOTA ENVENENADA, MATADOR, LA GUERRA, BALON ENTRE DOS PUEBLOS MONOS Y GAVILANES, ESPIAÖ...?

El juego consiste en dos grupos que intentan eliminarse arrojándose a quemar con la pelota.

Se juega en una cancha de voley, en cada campo un grupo. Con una pelota de voley no muy inflada para evitar golpes.

Cada grupo elige un integrante que pasará a ser el DELEGADO que se para detrás de la línea de fondo del campo contrario.

Se sortea la posesión de la pelota, o se coloca en el medio del campo y a la orden del director del juego, los delegados corren a tomarla.

Quien tiene la posesión de la pelota, debe realizar tres pases consecutivos con su grupo y así poder comenzar el partido.

Se puede comenzar a quemar cuando alguno de los dos grupos haya podido realizar TRES PASES DE AIRE entre el grupo y su delegado, (quema uno, queman todos, es decir cuando un grupo esta en condiciones de arrojar a quemar, automáticamente habilita al grupo contrario que no tiene necesidad de realizar a su vez los tres pases).

Se considera "quemado" el jugador que es tocado por la pelota arrojada por un jugador del grupo contrario "de aire" (si toca el piso no vale) y la misma cae al suelo (en ciertos casos se define que solo se puede quemar de la cintura para abajo, Si el jugador se agacha o con los brazos se cubre las piernas y lo toca se considera "quemado").

Si la pelota lo golpea, pero antes de caer es atrapada por un compañero o algún otro jugador, no se considera "quemado"

El jugador quemado sale de su campo de juego y colabora con el delegado a quemar desde ese lugar (rodeando al campo de juego) a los jugadores del grupo contrario, pero **ya no regresa a su propio campo. NO vale revivir**

Si un jugador en actitud de tiro ofensivo, pasa la línea del campo, debe darle la pelota al grupo contrario, si pasa algunos de las límites del campo de juego por defenderse, está quemado.

Cuando es eliminado el último jugador de uno de los campos entra el "delegado" (que había comenzado a jugar afuera) de ese grupo a su propio campo,

Este delegado tendrá tres vidas (oportunidades) y finaliza el juego cuando un grupo consigue eliminar al delegado del grupo contrario.

	A	A		B	B
			A	B	
B		A			B
			A	B	B
	A	A		B	B

El objetivo del presente trabajo no es solo analizarlo sino adentrarnos en el tan difícil y maravilloso mundo del juego del niño, buscando una mejor comprensión del mismo y poder acercarnos así a ese niño que VIVE-JUEGA.

¿Cómo comienza ese niño a jugar en grupo? ¿Qué caracteriza a ese juego?, ¿Qué acciones o conductas debe presentar y/o conocer ese niño que juega?

¿Puede un juego generarse espontáneamente? ¿El niño ve a otros jugar y automáticamente puede repetir ese juego?

¿Cuándo está en condiciones de aceptar ese “ganar o perder” que los juegos conllevan con ellos?

Mucho podemos y tenemos que hablar sobre las reglas, su génesis en el niño y su desarrollo. ¿Quién las impone?, ¿De quién surgen? ¿Cómo se cumplen?

Con respecto a los factores sociales, ¿Pueden compartir el juego entre ellos? ¿Pueden o no pueden pasarse la pelota?, ¿Respetan los turnos para arrojar?

Una vez que ya sabe jugarlo, ¿debe seguir haciéndolo siempre de la misma manera o podemos buscarle modificaciones que lo enriquezcan?

Estas y muchas mas son algunas de las dudas que a menudo se nos presentan.

No es nuestra intención abarcar todos y tan complejos aspectos, sino mencionar distintos marcos teóricos y mas de 100 juegos que permitan un acercamiento al modelo señalado como central y poder luego variarlo sin afectar sus características principales, modalidad que se puede aplicar a otros tipos de deportes.



Queremos despertar en los educadores, las inquietudes acerca de los NIÑOS QUE JUEGAN y de los juegos en general, tomando como modelo de análisis el aquí presentado. Esperamos que disfruten de estos juegos, puedan utilizarlos para satisfacer la necesidad de movimiento de los niños y enriquecer de esta manera las clases de educación física.  
¡Piensen que todavía se puede!

Este es un intento de análisis, el objeto a observar es una actividad que se ve en todos los patios y gimnasios, conocidos por los chicos, a veces no apreciado por los docentes, transmitidos de generación en generación.

Intenten aplicar el modelo a otras actividades, juegos o deportes y veamos que pasa.

PARA EZEQUIEL Y MIJAL ESPECIALMENTE.

## ¿JUEGOS DE INICIACION, ORIENTACION O PREDEPORTIVOS?

Sin afán de entrar en arduas polémicas sobre si existen o no los juegos de iniciación u orientación deportiva o hablar de los juegos predeportivos, si debemos mencionar que indudablemente EL JUEGO Y EL DEPORTE NO SON LO MISMO.

Mas allá de todas las consideraciones que podríamos realizar, a veces nos dicen que lo diferencia la competencia, otras sobre las técnicas que utilizan, etc. Pero, sabemos que la principal diferencia es la **inamovilidad de las reglas de uno u otro**, el juego es del que lo juega y los mismos jugadores las imponen, mientras que en el deporte (ver las distintas definiciones citadas mas adelante), las mismas están institucionalizadas.

Si bien, este tema lo desarrollaremos mas adelante, nos parecía necesario dejar planteada esta diferencia desde este primer momento.

Adentrándonos en lo terminológico o semántico, es necesario entender de que hablamos, por eso propongo que nos tomemos un minuto para pensar sobre algunos términos que usualmente utilizamos.

¿Quién no se sorprendió en mas de una oportunidad cuando sus alumnos formaron una excelente hilera cuando la propuesta era que se pararan en una fila?

Si recurrimos a algunos de los escritos de Baslavick sobre la comunicación humana, deberíamos pensar en la significación de los términos y vocablos que utilizamos cotidianamente, por eso sugiero que para comenzar a pensar, recurramos al diccionario para entender uno de los términos que utilizamos frecuentemente y que escuchamos en los patios, tratando de entender que es el PREDEPORTE.

Podemos encontrar en el diccionario al prefijo PRE que desde su definición significa: (prep. insep. Latín prae) **que denota antelación, prioridad.**

He aquí algunos ejemplos:

PREADAMITA: supuesto antecesor de Adán

PRECALENTAR: calentar previamente

PRECOCCION: cocción hecha mucho antes de ingerir o utilizar los alimentos.

PRECOCCINADO: aplíquese a los alimentos sometidos a una cocción previa

PRECLASICO: dícese de lo que antecede a lo clásico.

PRECOGNICION: conocimiento anterior

PRECOLOMBINO: dícese de lo relativo a América antes de la llegada de Colón.

PRECOMBUSTION: fase que precede a la inflamación de un combustible.

PRECONOCER: conocer anticipadamente una cosa.

PREDESTINAR: destinar anticipadamente una cosa para un fin.

PREDICHO: dicho antes

PREDISPONER: disponer previamente

PREELEGIR: elegir anticipadamente

PREESCOLAR: anterior a la enseñanza escolar.

PREESTABLECIDO: establecido previamente

PREEXISTENCIA: existencia anterior

PREEXISTENTE: que preexiste

PREFABRICAR: fabricar de antemano.

PREHISTORICO: anterior a los tiempos a que alcanza la historia.

PREJUZGAR: juzgar a las cosas antes de tiempo.

PREMATRIMONIAL: anterior al matrimonio.

PRENATAL: antes del nacimiento.

PRESUPUESTO: supuesto previamente.

PRESUPONER: suponer previamente.

PREVISTO: visto anteriormente.

Así, nos encontramos en condiciones de afirmar que el término PREDEPORTE, mas allá de no figurar en el diccionario, significaría

**antes del deporte** señalando así a **aquellas actividades que lo anteceden**

Si nos pusiésemos de acuerdo sobre cuando comienza el niño a practicar deporte, (recuerden que los CBC de la Ley Federal de Educación lo ubica en tercer ciclo de EGB, un 7mo. grado, a los 12 años) mas allá de la edad que definamos o que propongan las federaciones deportivas o comités Nacionales e Internacionales, Encontraríamos actividades que lo anteceden,

Por lo tanto, de acuerdo con esta posición teórica, deberíamos decir que **cualquier actividad que el niño realice antes de... las podríamos con derecho llamar PREDEPORTIVAS**, evitando la discusión sobre el tema de llamar juegos predeportivos a aquellos que tienen reglas o técnicas de ese deporte.

Pero, de todas estas actividades **PREDEPORTIVAS** (desde el nacimiento hasta que comience la práctica de un deporte determinado y referido como tal), algunas **INICIAN U ORIENTAN A DETERMINADOS DEPORTES**, mirando a algunas de ellas, si colocamos una red sostenida por dos postes y proponemos a los niños que comiencen a arrojar las pelotas por sobre ella “vaciando la casa” hasta que el conductor del juego dice “basta”. contamos quien tiene menos pelotas en su campo obtiene y ese grupo obtiene un gol a favor...

nos encontramos indudablemente con una actividad PREDEPORTIVA a CUALQUIERA DE LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS QUE EL NIÑO EN ALGUN MOMENTO PUEDA DESARROLLAR, pero también podemos afirmar sin error a dudas que INICIA U ORIENTA AL VOLEY.

Si arrojamos a embocar al aro, si golpeamos con un bate o un palo a la pelota, si arrojamos al arco con la mano o con el pie podríamos estar en presencia de actividades que se orientarían hacia uno u otro deporte, pero sosteniendo nuestra teoría, ¡no podemos negar que todas ellas son predeportivas!

Pensemos asimismo algo sobre el juego y el deporte

Extraído de la formación del símbolo en el niño, Jean Piaget, Ed. Fondo de Cultura Económica

Si el acto de inteligencia desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, en tanto que la imitación prolonga a esta última por si misma, se puede decir que el juego es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación. ,, Pag. 123.

Finalmente con la socialización del niño el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones aún espontáneas, pero que imitan lo real; bajo estas dos formas el símbolo de asimilación individual cede el paso, o bien a la regla colectiva o bien al símbolo representativo u objetivo, o a ambos. Pag, 124

Veamos algunas otras opiniones sobre el deporte, extraídas de diversos materiales escritos por distintos autores, que cubren un amplio espectro para la discusión, debiendo a partir de esto, apoyar a alguna de ellas o construir nuestra propia definición.

En los Contenidos Básicos Comunes para la Educación General Básica. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación. Pag. 305. podemos leer:

“Entendemos por deporte el conjunto de situaciones motrices codificadas, cuyas formas competitivas han sido institucionalizadas. Explícitamente significadas como deporte por el conjunto de las representaciones sociales.”

JOSÉ MARÍA CAGIGAL (1959) "El deporte es el divertimento liberal, espontáneo, desinteresado, en y por el ejercicio físico entendido como superación propia o ajena y más o menos sometido a reglas".

PIERRE DE COUBERTEIN (1960): "El deporte es el culto voluntario y habitual del intenso ejercicio muscular apoyado en el deseo de progresar y que puede llevar hasta el riesgo"

M. SOLL (1964): "El deporte es una actividad libre y sin objeto, pero realizada sistemáticamente y según reglas determinadas: una actividad de la totalidad del hombre de movimiento corporal ejercida en competición y en colectividad que primariamente sirve para la ejercitación y educación del cuerpo, pero finalmente tiene también presente la formación de toda la personalidad"

F.I.E.P. (1965): "el deporte es un juego, lucha intensa, afirmación y prueba de sí mismo a través del obstáculo (tiempo, espacio, elementos, materiales, etc.) o del adversario (individuo o grupo) hay, en efecto eminentes valores educativos".

ENSAYO DE DOCTRINA DEL DEPORTE (1969): "El deporte es para la mayoría juego, distracción, relajación, medio de mantenerse en forma y prolongar la juventud. Pero puede también ser voluntad de mejorarse, de progresar, de superarse, búsqueda de una performance o de un récord. La intensidad del compromiso físico y moral que él supone, varía pues con las necesidades, los medios y la intención de cada uno".

"El deporte es toda actividad física con carácter de juego que toma la forma de una lucha contra sí mismo o de una competición contra los demás es un deporte. Si esta actividad enfrenta a otras personas debe practicarse siempre con espíritu leal y caballeresco. No puede haber deporte sin "fair-play".

JOSE MARIA CAGIGAL (1979): "El deporte es de carácter fructivo, aconsejable como motivación y asimilación de todo aprendizaje y la adaptación histórica de las corrientes culturales a las demandas y modas de cada época hacen que, como uno de los elementos para una cultura física actual, quizá en alguna manera como centro de ella deba ser considerado el deporte

PIERRE PARLEBAS (1981): "El deporte es una situación motriz de competición reglada e institucionalizada"

MIGUEL ANGEL GARCIA FOGEDA (1982): "El deporte es una actividad motriz lúdica de larga duración, con reglas complicadísimas (draconianas)

movilizando las capacidades del practicante agonísticamente y utiliza destrezas y tácticas complejísimas".

ALDO BARBIERI- OTTO PAPIS (1993): "Es recreación, es pasatiempo, diversión por lo común, al aire libre. Es la forma hispana de la expresión inglesa "sport" siendo esta a la vez apócope de "disport" que significa en nuestro idioma, juego diversión, lo que según algunos etimologistas, ha sido tomado a su vez del viejo francés "despoerter".

"Es toda función físico-motriz y sujeta a técnicas desinteresadas nobles e higiénicas, cuyos fines consisten en dar esparcimiento al espíritu, a la vez que da energía a la voluntad y belleza pujante al cuerpo".

"Es actividad orgánica dirigida por la inteligencia aderezada por la distracción, teniendo por objeto realzar el poder somático del organismo".

"Es un medio de la educación física que emplea como agentes del movimiento muscular activo, con características del ser libre, prolongado, placentero y violento, exigiendo el máximo esfuerzo para vencer un obstáculo, a un contrario o sobrepasar una marca".

"Es un ejercicio corporal reglamentado, que exige al cuerpo y a la mente un esfuerzo desinteresado, ejercitando en una forma noble y leal y sana, cuyos fines son dar esparcimiento, energía a la voluntad, firmeza de carácter, salud y vigor al cuerpo".

"Es una forma de actividad carente de propósito material en que impera el espíritu de competencia sincero y alegre. Es más que un esfuerzo físico, tiene un contenido moral que brota de sí mismo. Esfuerzo personal que llega hasta el riesgo".

"Es el culto voluntario habitual del ejercicio muscular intensivo, incitado por el deseo de progresar y practicado sin temor al riesgo".

JOSE HERNANDEZ MORENO (1994): "El deporte es una situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizada".

JUAN AGUSTIN MADUEÑO (1998): "El deporte es toda actividad lúdica, entre dos o más personas, basada en los juegos agonistas, regida por reglas establecidas y acordadas previamente (reglamentos oficiales), aplicadas por acciones motrices (habilidades técnicas), las cuales son pensadas con anterioridad a su aplicación (habilidades tácticas) e implementadas con el criterio de vencer al adversario (estrategias)".

(El rastreo bibliográfico lo realizó el profesor Juan Agustín Madueño para la cátedra de Teoría de la Educación Física del ISEF Nro. 1 Dr. Enrique Romero Brest)

## ALGO SOBRE LA COMPETENCIA...



Alguna frases “**famosas**”...

“ Lo importante no es ganar es competir”

“ Lo importante no es ganar, sino que el otro pierda”...

“si da lo mismo ganar que perder, mejor que pierda el otro...”

“Ganamos, perdemos, siempre perdemos, a veces empatamos pero nunca ganamos” ... (escuchado en una colonia de vacaciones).

o como dijo un famoso entrenador de la Selección Argentina de fútbol:

“ Ganar no es lo importante, es lo único”

## ¿QUE ES LA COMPETENCIA



Originariamente, com-petitio significaba “examinar, esforzarse juntos” se hallaba mas estrechamente ligada a amistad que a rivalidad, para competir, primero es necesario comprender la actividad y aceptar someterse a las reglas que la gobiernan.

Pueden existir dos concepciones sobre la competencia, una es la que sostiene que **“la competición es una condición previa del desarrollo personal y del progreso social y que proporciona un marco dentro del cual pueden distribuirse libremente beneficios y cargas”**. Semejante marco, se afirma, resulta necesario para alentar y preservar cualidades como la iniciativa, el ingenio y la independencia. Por otro lado, **“otra concepción sostiene que las situaciones competitivas amenazan los empeños cooperadores, contribuyen a minar unas valiosas relaciones personales y sociales y forman una distinción errónea entre ganadores y perdedores”**. La competición, se dice, es a menudo la fuente de la envidia, de la desesperación, del egoísmo, del orgullo y de la insensibilidad. (Peter J. Arnold, Educación Física, movimiento y curriculum, Ed. Morata)

Una de las críticas a la competición en las escuelas, en especial cuando resulta obligatoria, sostiene que la competición, en sí misma, **es mala**. Se afirma que intrínsecamente es inmoral y que conduce a las formas egoístas y ególatras de conducta.

Subsiste sin embargo una acusación seria sobre la competencia que argumenta que la misma lleva a una conducta egoísta, ¿Se deduce que existe egoísmo puesto que en términos de resultado puede decirse que la victoria de una

persona es la derrota de otra o que alternativamente, la ventaja de una es la desventaja de la otra (Fielding 1976)?

A diferencia de la crítica anterior, esta otra no considera la competición como sustancialmente errónea sino tan solo de un modo contingente, **la censura no se dirige tanto a la competición en si misma como a los abusos que a menudo la acompañan.**

El problema planteado no consiste entonces en como abolir la competición porque se la considere irremediamente nociva **sino en el modo de evitar que se corrompa.**

Decir que un juego es competitivo no significa necesariamente que esté ausente la cooperación entre dos adversarios o los dos bandos, exige al menos que se halle presente al menos en un cierto grado.

El ideal de una “buena competición” exige que no solo cada participante “juegue limpio” de acuerdo a las reglas, sino que actúe en interés tanto de los demás como de sí mismo.

Las objeciones de Bailey a la inclusión de los juegos competitivos proceden de que los considere ligados a la noción de victoria, que al enseñar los juegos, “estamos enseñando aquellas conductas y actitudes que conducen a la derrota del otro, mientras que la victoria es el objetivo esencial, la infracción de las reglas y las sanciones se convierten entonces en una parte de la tarea de calcular si una acción se orienta hacia la victoria o se aleja de esta”.

Resultaría correcto decir que, una vez iniciada una actividad, no sería en gran medida un juego si los jugadores no trataran de ganar, pero supondría un error asumir por eso que la victoria es la única motivación.

**Tratar de ganar puede considerarse entonces como un rasgo necesario para competir, pero esto no puede confundirse con la razón o el motivo que tenga una persona para jugar.** Para muchas personas, ganar es una perspectiva rara vez lograda, pero esto no les impide desear jugar y seguir compitiendo y tratar de ganar. Su razón de participar puede estar mas relacionada con la diversión, el mantenimiento de la forma, la terapia, la amistad, la sociabilidad o el intentar sobresalir mas que ganar con el objeto de “demostrar su superioridad sobre los otros”.

Thompson señala que “si la única clave de la competencia es ganar, entonces el único criterio para decidir participar en un juego es que las propias probabilidades de victoria sean elevadas” una persona solo participaría en aquellas actividades con adversarios débiles con el objeto de asegurarse la victoria.

**Adviértase que desde el punto de vista del desarrollo personal, a veces se aprende mas perdiendo que ganando, el hombre tiene que aprender a soportar tanto la decepción como el triunfo, sin verse indebidamente afectado por una u otro.**

La censura no se dirige tanto a la competición en si misma como a los abusos que a menudo la acompañan.

El problema planteado no consiste entonces en como abolir la competición porque se la considere irremediamente nociva sino en el modo de evitar que se corrompa.

Lo que con seguridad y encima de todo pretende lograr el profesor no es una forma pervertida y degenerada de competitividad, interesada en demostrar la superioridad y por ganar a cualquier precio, sino conseguir que sea un “buen juego” de modo que los jugadores puedan beneficiarse y disfrutar. Aquí el interés no se centra en el resultado final –ganar o perder- sino más bien en lo que sucede y en el modo en que se desarrolla.



**Tratar de ganar forma parte de lo que es un buen juego pero el resultado de ganar o perder siempre está subordinado a los valores inherentes a actuar bien. Cuando se juega bien un partido, dentro del espíritu adecuado y mientras los participantes aprenden y obtienen placer de ello, ni la victoria ni la derrota asumen una importancia indebida.**

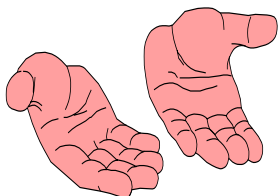
### ¿QUÉ ENTENDEMOS POR COOPERACIÓN?



La misión de la educación consiste en despertar un “espíritu de solidaridad” que se manifiesta en forma de simpatía y responsabilidad frente al prójimo, de lealtad, oficiosidad, simpatía, gratitud, confianza, etc.

Hoy en día, es cada vez más importante la educación para la cooperación, objetiva, la tolerancia, el respeto por la dignidad humana. Debe capacitar al joven a incorporarse activamente en los entes comunitarios, a manifestar solidaridad profesional, así como disposición y aptitud para colaborar en la realización de propósitos comunes.

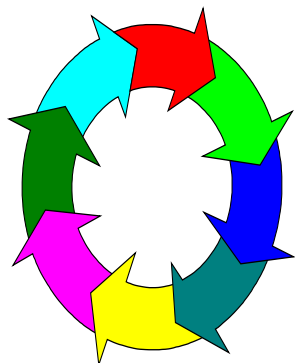
### PRINCIPIO DE SOLIDARIDAD



El concepto de solidaridad abarca diferentes formas sociales: la comunidad en el sentido más amplio de la palabra, la convivencia y cooperación de personas en una unidad que las pone en relación causada por un objetivo común y el trabajo mancomunado para lograrlo

La ambición que impulsa el rendimiento puede intensificar las aspiraciones egocéntricas; el destacarse por un rendimiento muy bueno o muy malo puede llevar al aislamiento.

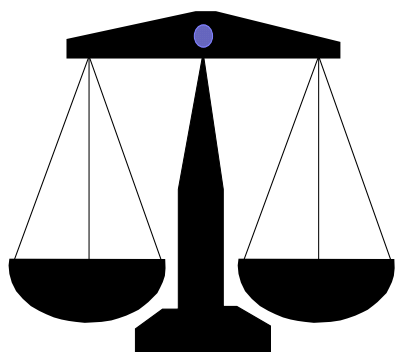
El grupo homogéneo de rendimiento trata de seleccionar una elite. El principio de solidaridad sugiere otro tipo de agrupamiento, en el cual, igual que en la vida, los mas dotados y los menos, los más capaces y los menos, trabajen juntos.



La experiencia de que **el rendimiento del miembro más débil del grupo, es importante como la del mejor, de que el rendimiento colectivo es posible únicamente con el esfuerzo mancomunado de todos**, ayuda al más débil, lo estimula a esforzarse.

La apreciación por el grupo toma “en serio su performance, pero esta experiencia ayuda también al más apto, porque le exige su rendimiento óptimo y además la reflexión de cómo se produce, esta forma de agrupación ofrece la posibilidad de una cooperación que beneficia a todos.

Una categoría en “**buenos**” y “**malos**” pondría en peligro todo ello, una forma de competencia que no clasifiquen al individuo, que no produzcan escisión, que no convierta a algunos en actores y a otros en simples espectadores.



Lo que con seguridad y encima de todo pretende lograr el profesor **no es una forma pervertida y degenerada de competitividad**, interesada en demostrar la superioridad y por ganar a cualquier precio, **sino conseguir que sea un “buen juego” de modo que los jugadores puedan beneficiarse y disfrutar**. Aquí el interés no se centra en el resultado final – ganar o perder- sino más bien en lo que sucede y en el modo en que se desarrolla.

### ¿TRANSFERENCIA O DISPONIBILIDAD MOTORA?

JEAN LÉBOULCH en su obra "HACIA UNA CIENCIA DEL MOVIMIENTO HUMANO" (Ed. Paidós, pag. 53) nos dice que “**las praxis o sistemas de movimientos coordinados en función de un resultado o de una intención, que son el resultado de la experiencia individual del comportamiento, se oponen a las coordinaciones innatas y son típicas de la motricidad humana**”.

Así la expresión neurológica “**praxis**” es poco más o menos, **sinónimo de habilidad motriz y designa sistemas de movimientos coordinados entre sí en función de un resultado o una intención. que pueden ser adquiridas, ya sea por educación o por experiencia del sujeto**.

### IMPORTANCIA DE LA ADQUISICION DE LAS INFORMACIONES:

El autoajuste permanente de la motricidad que requiere plasticidad en el repertorio motor, impone el abandono de la mecanización y nos incita a poner énfasis en el control sensorial durante el ajuste.

En todo nuevo aprendizaje distinguimos tres fases:

- la fase exploratoria global: durante la cual el sujeto se pone en contacto con el problema a resolver.
- la fase de disociación: durante la primera fase el movimiento es difuso, las acciones motrices son imprecisas e implican numerosas contracciones inútiles, inclusive contrarias al buen éxito. En esta fase se fijará progresivamente el hábito motor.
- La fase de estabilización durante la cual, los componentes del hábito motor acaban de automatizarse.

Ese nuevo automatismo será aplicado inconscientemente en actividades ulteriores y en nuevos aprendizajes.

**El proceso de aprendizaje encuentra su expresión final en la automatización del acto que lo va a convertir en casi completo independiente del control superior, lo cual implica la fijación de un nuevo esquema de actividad nerviosa en cuya organización interna la conciencia no debe intervenir.**

**Cuando se adquiere un nuevo automatismo como consecuencia de un aprendizaje, aquel se estabiliza por medio de la repetición y la conciencia no interviene mas que en su organización interna.**

Lo que hemos denominado ejercicios de coordinación global consiste en colocar al sujeto en situación de aprendizaje delante de un problema suficientemente complejo como para suscitar su motivación y suficientemente analizado como para facilitar la adquisición de información y la experiencia anterior.

### **OPOSICION ENTRE LAS NOCIONES DE TRANSFERENCIA Y DE DISPONIBILIDAD CORPORAL EN EL APRENDIZAJE MOTOR.**

Hace algunos años se emprendió la investigación de "ejercicios clave" o "de base" que serían comunes a gran número de aprendizajes de habilidades motrices que habrían tenido grandes posibilidades de transferencia y permitirían acelerar aprendizajes ulteriores por medio de su práctica.

**El concepto de transferencia** se relaciona con las concepciones de Thorndike. Este autor intentó demostrar que **"la transferencia se debe a elementos idénticos hallados, sea en la misma experiencia, sea en el nivel de la realización motriz que se deriva de ella"**, en otras palabras, si en las nuevas situaciones de aprendizaje hay **elementos idénticos** a las situaciones antiguas, será más fácil dominar la nueva situación. Así pues, **los elementos idénticos son los que facilitan los nuevos aprendizajes.**

Por nuestra parte, desde hace mucho tiempo hemos abandonado esa vana tentativa de buscar "ejercicios clave" con alto poder de transferencia. En realidad nuestras observaciones tenderían a mostrar que el aprendizaje adquirido con respecto a una "parte" de la situación no lo es con respecto a esa misma parte insertada en un todo nuevo.

En otras palabras, las partes reales del estímulo objetivo no son necesariamente partes reales de la situación vivida por el sujeto.

Como lo expresaba M, Ryan (EUA) entrenador de atletismo, cuando en un congreso mundial se le pidieron ejercicios adecuados para facilitar el aprendizaje del salto con garrocha: " solo el salto con garrocha prepara para el salto con garrocha y todo ejercicio aproximativo perjudica tanto mas el aprendizaje cuanto más se aproxima".

### LA REGULACION DE LA RESPUESTA MOTRIZ

La regulación minuciosa de la cooperación de los diferentes grupos musculares que permiten un perfecto ajuste del movimiento al fin perseguido pone en juego a la " función de coordinación"

#### **Una buena coordinación del movimiento implica:**

- La adaptación de la **fuerza y de la duración de las contracciones** de los músculos agonistas y sinérgicos;
- La perfecta **regulación de las contracciones musculares** simultáneas o sucesivas y **la relajación** correspondiente de los músculos antagonistas;
- La **corrección permanente de la precisión del movimiento** mediante el juego de los reflejos reguladores y de equilibración

Debemos aceptar como premisa fundamental que todos los juegos o deportes tienen determinadas técnicas de movimiento que pueden ser mejoradas a partir de su práctica.

Así podríamos nombrar algunas **formas elementales de movimiento** que se van desarrollando a partir de técnicas particulares de cada deporte o por combinación de ellas mismas nombrando como ejemplo a las formas de correr, saltar o lanzar, que alcanzan su máxima tecnificación en el atletismo de alto nivel.

Pero, tomando a una de estas formas elementales desarrolladas como ejemplo, y hablando del lanzamiento, se puede observar a simple vista sin ser especialista en dicha prueba, que aun dentro del atletismo, las formas de lanzamiento difieren ya se trate de elementos livianos o pesados y entre los livianos, es diferente lanzar una jabalina que un disco.

Si proyectamos esta forma elemental al área deportiva, podremos observar que hay mucha diferencia entre un lanzamiento del pitcher de sóftbol o béisbol, el lanzamiento de basquet al aro o el lanzamiento de handbol al arco; del saque o el remate en el voleibol. Demás estaría señalar las diferencias con el lanzamiento de un tiro penal en el fútbol.

Por lo tanto, y si hablamos de un lanzamiento podríamos afirmar que **brindando todas las formas de lanzar a un niño, este estaría en condiciones de elegir cual es la más conveniente en el momento adecuado para aplicarla, pero el conocer solo una de ellas no lo favorecería, es mas, casi podríamos asegurar que estaría en desventaja con el otro que conociera mas de una de las formas de lanzar.**

Es por eso que proponemos no continuar hablando como hasta hora de un concepto de **TRANSFERENCIA** en los distintos deportes a partir de las formas utilizadas en ese deporte sino de una **DISPONIBILIDAD** de formas a ser utilizadas por el niño.

Reafirmando lo anteriormente dicho y relacionándolo directamente con el juego-deporte del que estamos hablando, y considerándolo como la iniciación al handbol, Nosotros nos preguntamos: si una de las técnicas a aplicar en el QUEMADO es ESQUIVAR y si este juego tuviese una transferencia directa con el Handbol, Se imaginan a los defensores formando una barrera y en

el momento en que el atacante tira su tiro libre, corriéndose para no ser tocados por la pelota o al arquero que en el momento del tiro penal, en lugar de impedir que la pelota pase la esquive para no ser quemado?.

## ¿QUE NECESITA EL NIÑO PARA JUGAR?

Deberíamos nombrar en este momento aquellos factores que consideramos fundamentales para que un niño pueda jugar o practicar determinado juego o deporte, indudablemente en primer lugar deberíamos nombrar a la intención de jugar, a las ganas de participar, de divertirse, de poner “el cuerpo”, es decir, a la motivación interna de ese niño que le permite evidenciar necesidades y facilita cambios de conductas, pero focalizando en la actividad misma, ellos serían:



- 1) **Habilidades ó Tecnicas Especificas de Juego;**
- 2) **Reglas de Juego;**
- 3) **Elemento a Utilizar y Lugar de Juego;**
- 4) **Factores Sociales y Formas de Agrupamiento.**

Los consideramos fundamentales ya que estamos plenamente convencidos que deben darse las cuatro en mayor o menor medida para que ese deporte o juego pueda ser practicado.

Hablando sobre **las habilidades o las técnicas**, si un niño no tiene la coordinación necesaria para arrojar con puntería (principal ejemplo cuando de coordinación visomotora se habla), si no puede dominar el dribling de la pelota, el golpe a la misma, la traslación del elemento, difícilmente pueda practicar un deporte donde las mismas sean requeridas, si no tiene la fuerza suficiente para llegar al otro lado de su campo o si no sabe atajar la pelota o lanzarla, el colocarlo en esa situación de “no poder” solo lograría efectos negativos en su actitud respecto de la actividad por realizar.

Si ese niño no esta en condiciones de entender la regulación de ese juego mediante **las reglas** del mismo, no aceptara que por ejemplo en el fútbol en algunos casos al salir la pelota de la cancha se saca con la mano pero en otro caso con el pie, o la razón por la cual un jugador de un equipo no puede pararse al lado del arquero contrario esperando la pelota para hacer un gol, no se puede entrar al área para tirar desde cerca del arco en handbol o no se puede correr con la pelota sostenida en la mano en el caso del basquet, que si lo quemán con la pelota debe salir del campo y que debe mantener una posición fija dentro de su campo.

Sería muy importante volver sobre el tema de las reglas, por lo que recomendamos la lectura del material de **JEAN PIAGET el criterio moral del niño**, recordando lo que anteriormente citábamos sobre la movilidad de las mismas en un juego y la inalterabilidad de las reglas correspondientes en el deporte.

Deberíamos pensar seriamente sobre ellas determinando **en el caso del juego quién es el dueño de las mismas**, pudiendo afirmar sin lugar a dudas que tal como decíamos anteriormente, **EN EL CASO DEL JUEGO, LAS REGLAS SON DEL QUE LO JUEGA**, aunque en la mayoría de las veces parecerían ser patrimonio del que eventualmente dirige el juego,

por lo que proponemos **se piense seriamente en el caso del juego en preguntarle constantemente al grupo sobre los distintos casos que surgen y que necesitan de legislación.**

Miguel Altabaz nos recuerda: “En la iniciación al aprendizaje es mucha más importante la continuidad del juego que la aplicación correcta de las reglas, una iniciación indebida puede crear inhibiciones al niño perdiendo naturalidad en los movimiento, temeroso de cometer faltas reglamentarias”...

En relación con el **elemento de juego**, el niño debe ir adaptándose e incorporando el elemento a utilizar para la practica de ese deporte mediante las distintas técnicas del mismo, no es transferible, como lo explicamos anteriormente, el hacer rebotar la pelota de basquet a ponerlo a jugar al handbol con una pelota de primera o una de mini, así como no es posible jugar todo el

Tiempo sin reglas y querer luego que acepte que no puede entrar a determinado sector del campo de juego para no producir un penal en su contra, así como debe aprender a aprovechar el **espacio de acción donde se desarrollará el juego** y/o deporte, intentando sacar el mayor provecho del mismo, como caminarlo, como utilizar mejor los espacios, como moverse dentro del campo de juego, reconociendo sus posibilidades y sus fronteras o límites.

Si siempre jugamos en espacios muy pequeños (ese es el patio que tenemos en la escuela) no podemos exigirles a los niños que desarrollen naturalmente las mismas actividades en espacios más amplios, piensen solamente el hecho de jugar al fútbol en el patio del colegio, e intentar luego ir a una cancha de 100 m. por 50 m. a jugar 11 vs. 11, o de ese pequeño espacio donde si marcamos las áreas reglamentarias se tocan las líneas de las mismas, a una cancha de 40 m. por 20 m.

Finalmente encontramos lo que llamamos **el factor social** y que esta relacionado directamente con las posibilidades de vincularse con el otro, de salir del egocentrismo y poder compartir el juego, pasando la pelota y tolerando los errores que esos otros podrían cometer, y no olvidar las eventualidades de ese momento que lleva a la situación de **ganar o perder**. Si antes alcanzaba con participar y jugar para ganar, ahora eso es insuficiente, en la medida que si no se está en condiciones de aceptar esas contingencias, es preferible no participar. Es importante señalar la evolución del factor social pasando por los distintos momentos del desarrollo

¿Se acuerdan del poema tantas veces repetido pero no por eso menos vigente que llamaron **deportista?**, decía:

DEPORTISTA:

Es aquel que no solamente ha vigorizado sus músculos y desarrollado su resistencia por el ejercicio de algún deporte, sino que en la práctica de ese ejercicio ha aprendido a reprimir su cólera.

A ser tolerante con sus compañeros

A no aprovechar una vil ventaja

A sentir profundamente como una deshonra la mera sospecha de una trampa

A llevar con altura un semblante alegre bajo el desencanto de un revés

¿O ese otro encontrado en las paredes de la biblioteca del palacio de Buckingham en Londres, Inglaterra?

Enséñame a ser obediente a las reglas del juego

Enséñame a no proferir no recibir elogio inmerecido

Enséñame a ganar, si me fuera posible

Pero, si yo no pudiera, enséñame sobre todo a perder

Mas adelante, desarrollaremos mas profundamente este tema, pero ahora y a partir de algunos de estos conceptos nos podemos plantear el siguiente interrogante:

### **¿JUGAMOS EN GRUPO O EN EQUIPO?**

Existen profundas diferencias entre el concepto de lo que es un grupo y lo que es un equipo que no queremos detallar en profundidad en este momento, pero si podemos señalar que una de las diferencias fundamentales es que en el caso de **GRUPO** existe lo que llamaremos **PERTENENCIA** mientras que en el **EQUIPO** la pertenencia sola no alcanza sino que aparece la **DEPENDENCIA de uno con el otro**.

Enrique Pichón Riviere, caracteriza al grupo desde la psicología social como “Un conjunto restringido de personas que ligadas por constantes de tiempo y espacio y articuladas por su mutua representación interna se propone, en forma explícita o implícita, una tarea que constituye su finalidad, interactuando a través de complejos mecanismos de asunción y adjudicación de roles”.

Pero, si hablamos de lo que nosotros llamamos equipos, superando lo antedicho, Pichón Riviere agrega...”la constitución del vínculo como estructura de interacción implica un aprendizaje, una modificación estructural, profunda y no ya periférica de los sujetos comprometidos en allá. Este aprendizaje o modificación estructural significa un cambio sustancial en el proceso de interacción, una transformación cualitativa del mismo, a la vez que es efecto del interjuego entre los sujetos.

Tal como lo decía Seybold, “se mantienen juntos en virtud del estrecho campo de juego”, pero cuando comienza a ser necesario ocupar posiciones para favorecer al trabajo grupal, cuando no todos pueden estar en todos los lugares o ejecutar todas las acciones, cuando uno debe sacrificar su apetencia personal en función del equipo, podríamos afirmar que **ese grupo ya se transformó en un equipo o está en camino de hacerlo**.

En un grupo todos corren detrás de la pelota pero en un equipo cada integrante tiene una función específica, de la cual depende el resultado final de ese trabajo en equipo.

“Al persistir el juego comunicacional, el interactuar, se instituye el vínculo, al reconstruir cada sujeto, cada actor, en su mundo interno, la trama relacional en la que participa. Cada uno de los sujetos queda habitado por los personajes, por las figuras y las relaciones que estructuran esa trama”.

Podríamos hablar de las sinérgias que se dan en el equipo tomando como modelo el deporte del remo solo haciendo mención que para que **EL BOTE AVANCE, TODOS DEBEN METER LA PALA Y TRACCIONAR DE LA MISMA** en el momento adecuado, de otra manera, EL BOTE NO SOLO NO AVANZARA SINO QUE COMENZARA A DAR VUELTA EN EL MISMO LUGAR, o de un torneo de “CINCHADAS” en el cual todos debemos **TIRAR “CINCHAR” AL MISMO TIEMPO PARA QUE NO NOS ARRASTREN POR TODO EL CAMPO**.

**Para que hayan dos se necesitan dos unos, para que hayan muchos, cada uno sin dejar de ser uno van en camino para convertirse en todos.**

Volviendo a nuestro esquema original de trabajo y habiendo aclarado nuestro concepto en cuanto a las técnicas específicas para cada deporte debemos ahora nombrar las que consideramos importantes para el **DELEGADO**. Ellas son:

- 1) ARROJAR
- 2) ATAJAR
- 3) ESQUIVAR
- 4) PASAR Y RECIBIR
- 5) CAMINAR EL CAMPO DE JUEGO

Si bien se puede despertar polémicas, proponemos que se pueden llevar a cabo determinadas actividades, juegos, o alguna de las técnicas para ser desarrolladas aún cuando algunos de estos juegos violen los otros factores como ser el campo de juego o las reglas fundamentales del deporte, principalmente en ocasiones de enseñanza de las mismas.

Algunos autores niegan esta posibilidad argumentando que se fijarían conductas motrices que luego serían contrarias al deporte a practicar (por ejemplo, el tomar la pelota cuando estamos aprendiendo a jugar al voley jugando al newcomb).

Pero, nosotros sostenemos que esto es posible ya que la plasticidad permite elegir cuando si o cuando no y que más adelante, el propio jugador va a elegir que forma va a utilizar para obtener mejor resultado de su acción motora.

Por eso en el desarrollo del presente trabajo, aparecerán distintos juegos, **NO APARECIENDO ADREDE EJERCICIOS O DRILLS PARA EJERCITAR LAS MISMAS.**

**¿POR QUE NO DEFINIMOS A CADA JUEGO PARA LA EDAD QUE CORRESPONDE?**

Nos preguntan habitualmente cuando un niño puede desarrollar tal o cual actividad, a lo que respondemos con seguridad desde el marco teórico que marca la psicología genética, recurriendo para ello a los escritos de JEAN PIAGET, para afirmar que **el desarrollo del niño no puede ser categorizado por edades, sino que debe ser considerado por etapas o períodos.**

No sirve enunciar que un niño de 10 años **TIENE QUE** hacer determinada actividad sin saber si antes tuvo al menos la posibilidad de conocer esa u otra actividad parecida.

Siguiendo con esta misma línea de pensamiento, **intentaremos mostrarle al niño actividades que pueda realizar** y a partir de allí **descubrir** todo el cúmulo de **posibilidades que se le pueden presentar y no solo tareas que no pueda realizar para que al fin TAL VEZ las logre.**

A la vez, **sabemos que toda etapa de desarrollo se estructura sobre la etapa anterior y sirve a su vez de sustentación para la que le sigue**, por lo tanto, podemos aseverar que un juego que realiza un niño de 5 años podrá ser jugado por otro de 7, 9 o 10 años pero nunca de manera inversa, es decir, **EL JUEGO DE UN NIÑO DE 10 AÑOS NO PUEDE SER JUGADO POR NIÑOS MÁS PEQUEÑOS.**

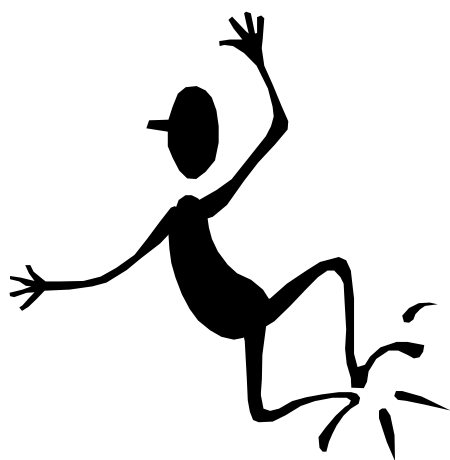
**No podemos decir si el niño debe jugar** al delegado desde los 6 años o desde los 8 años, pero si podemos asegurar que el niño **PODRA jugar** al quemado

cuando se den en él las condiciones necesarias para la practica de este juego desde los distintos factores intervinientes descriptos anteriormente.

Es decir, **cuando pueda manejar las técnicas, cuando entienda los porque y acepte las reglas del juego, cuando se pueda mover dentro de los limites de la cancha y domine el elemento a utilizar y cuando pueda sentirse integrado al grupo con el cual está participando.**

No nos sentimos en condiciones de afirmar cuando un niño DEBE jugar a determinado juego o deporte, pero si nos sentimos en condiciones de afirmar que ese momento llegará, sin que lo obliguemos a hacer lo que aún no está en condiciones de realizar, respetando su momento de desarrollo.

Por eso planteamos distintos juegos de iniciación, que van preparando al niño para así poder luego practicar este apasionante juego-deporte.



Por tal razón, **quien vaya a conducir el juego va a tener que elegir entre todas las propuestas, la que él crea conveniente para SUS NIÑOS, de acuerdo a las condiciones que ELLOS PRESENTEN.**

La pregunta: **Este juego... ¿ES PARA TAL O CUAL EDAD?** Debería ser reemplazada por **¿PUEDE MI GRUPO HOY JUGAR A ESTE JUEGO?**

## ¿CAMBIO DE ROLES O DESCALIFICACION?

La discusión sobre si **DEBE HABER O NO** descalificación en los juegos es ardua y larga, pero la decisión sobre la forma que se va a implementar está siempre en última instancia **en manos del conductor del juego**.

Si podemos afirmar que **no hay verdades absolutas**, muchas veces los mismos niños nos piden jugar con descalificación para ver quién es el último en quedar sin ser quemado o para saber en caso de otros tipos de juegos quién salta más lejos (saltar el charco) o se puede sentar último (juego de las sillas).

**Nosotros llamamos a LA REFLEXION a aquellos que SOLO juegan con descalificación**, recordando que:

- **CASI SIEMPRE, EL PRIMER NIÑO EN PERDER ES EL MISMO**, y que habitualmente ese primer niño que pierde...

- **ES QUIEN MAS NECESITA JUGAR** para mejorarse, y sacándolo del juego **SE LO IMPEDIMOS**.

Quien pierde siempre primero, pasa a ocupar un lugar muy particular y no siempre apreciado por el grupo, llegando al caso que muchas veces...

- **EL NIÑO QUE SE SABE PERDEDOR PREFERE DIRECTAMENTE NO JUGAR**.

Hay maneras de variar los juegos para evitar la descalificación, las cuales van a ir apareciendo en los distintos tipos de juegos que proponemos, y que son fácilmente aplicables a los distintos grupos sin distinción de edades.

Retomando lo que decíamos anteriormente, **no dejar al primer niño quemado todo el tiempo del juego por el solo hecho de haber sido el primero en perder**.

## CÓMO DIVIDIR A LOS GRUPOS?

Al respecto nos cuenta **Leo Buscaglia en vivir amar y aprender**:



“Rememorando mi experiencia personal, recuerdo las clases de educación física. Siempre había esos tipos corpulentos que se paraban adelante, que eran las estrellas, y estaba yo, todo piel y huesos y unos short que no eran a mi medida, siempre permanecía en la hilera a la espera que me eligieran y era un suplicio diario. Recuerdo que nos hacían poner en fila y los grandotes sacando pecho iban escogiendo. “a ver tú, y tú” y la hilera iba desapareciendo, hasta que quedaban solamente dos, otro esmirriado y yo. “Muy bien, que venga el tano Buscaglia” y uno se adelantaba muerto de miedo porque no era la imagen del atleta ni de la perfección a que aspirábamos”

sobre tan apasionante tema, **Alejandro Dolina** en su libro Crónicas del ángel gris, en el capítulo de

**Instrucciones para elegir en un picado**, nos decía:

Cuando un grupo de amigos no enrolados en ningún equipo se reúnen para jugar, tiene lugar una emocionante ceremonia destinada a establecer quienes integrarán los dos bandos.

Generalmente dos jugadores se enfrentan en un sorteo o pisada y luego cada uno de ellos elige alternadamente a sus futuros compañeros.

Se supone que los más diestros serán elegidos en los primeros turnos, quedando para el final los troncos.

Pocos han reparado en el contenido dramático de estos lances.

El hombre que está esperando ser elegido vive una situación que rara vez se da en la vida.

Sabrán de un modo brutal y exacto en que medida lo aceptan o lo rechazan, sin eufemismos, conocerá su verdadera posición en el grupo.

A lo largo de los años, muchos futbolistas advertirán su decadencia, conforme su elección sea cada vez más demorada.

Manuel Mandeb, que casi siempre oficiaba de elector, observó que sus decisiones no siempre recaían sobre los más hábiles.

En un principio se creyó poseedor de vaya a saber que sutilezas de orden técnico, que le hacían preferir compañeros que reunían ciertas características.

Pero un día comprendió que lo que en verdad deseaba, era jugar con sus amigos más queridos. Por eso elegía a los que estaban más cerca de su corazón, aunque no fueran los más capaces.

El criterio de Mandeb parece apenas sentimental, pero también es estratégico.

Uno juega mejor con sus amigos, ellos serán generosos, lo ayudarán, lo comprenderán, lo alentarán y lo perdonarán.

Un equipo de hombres que se respetan y se quieren es invencible. Y si no lo es, más vale compartir la derrota con los amigos, que la victoria con los extraños o los indeseables.

Si leemos atentamente los textos de Buscaglia y el de Dolina, encontraremos muchos lugares comunes y si lo retomamos y relacionamos con lo que enunciábamos antes con respecto a la **descalificación** y al niño que **pierde siempre primero**, volvemos a encontrar más de una coincidencia, desde donde al **no pensar el conductor del juego sobre ello, puede causar mucho daño** o impedir a algún niño jugar.

Así, la forma más tradicional de separar en grupos a los niños, que se implementa desde siempre, de sentarlos sobre una línea y que dos "**CAPITANES**" los vayan llamando **NO ES TAN UTIL COMO PARECIERA SER.**

¿Quién no fue alguna vez sometido a ese proceso de selección?

¿Qué, siente el niño que ve que sus compañeros van siendo elegidos, mientras él se queda sentado o parado contra la pared esperando que lo elijan y lo llamen?

¿Qué, siente ese niño cuando queda entre los ULTIMOS (no digamos ya EL ULTIMO) y le toca ir a un grupo **donde no lo quieren y se lo hacen ver si bien no diciéndoselo explícitamente, si con sus caras o directamente ignorándolo?**



Cuando los niños eligen sus grupos, principalmente lo hacen por afecto y en los casos de niños mas grandes lo pueden hacer por sus condiciones para jugar, pero principalmente **PRIVA LA AMISTAD**, asi que **el niño NO ELEGIDO no solo se siente torpe, sinó, que INCLUSIVE NO QUERIDO POR SU GRUPO.**

Nuevamente nos proponemos encontrar diferentes formas de separar a los grupos a fin de evitar situaciones TAN DISPLACENTERAS, he aquí algunos ejemplos:

- Cada niño elige un compañero con el cual va a jugar, el conductor del juego va a respetar esa elección, pero él va a formar los grupos para jugar, hace que todas las parejas formen una hilera, y envía a cada pareja para uno de los dos grupos (el niño esta con el amigo que eligió primero) y así los grupos quedan parejos.

Otras formas serian:

- elegir de acuerdo al color de la ropa, zapatillas, o color de cabello,
- que los niños se paren en una fila y se los numere de a dos, siendo los números uno de un grupo y los dos del otro,
- entregando pecheras o distintivos con coloresa cada uno de los participantes
- nombrando a cada uno con un gusto de helado, (limón-frutilla por ejemplo), y conformando luego los dos grupos,
- dándole a cada uno una tarjeta con el nombre de un animal proponiéndoles que se encuentren emitiendo el sonido que realiza ese animal (pensar que en cada familia puede haber por ejemplo, vacas, toros y terneros, gallinas, pollos y pollitos, etc.) y así conformen los equipos.
- que saquen sin mirar de una bolsa tarjetas con colores para que de acuerdo a esos colores se formen los grupos,
- con partes de canciones, con refranes, etc.

Sabemos que estas ultimas formas pueden llevar a que los grupos no presenten fuerzas parejas, pero siempre está el conductor del juego para señalar esa situación y junto al grupo resolverla.

Comencemos ahora a plantear prácticamente aquellos juegos producto de la experiencia de estos años, de la imaginación de los chicos y que por supuesto no son mas que algunos de los cientos que se nos podrían ocurrir cuando los combinemos entre sí.

### 1. MANCHA PELOTA INDIVIDUAL:

Todos los niños dispersos por el espacio, deben comenzar a arrojarse la pelota intentando tocar con ella a algún compañero.

El niño "tocado " o "quemado" (que es golpeado por la pelota y esta cae al suelo), debe sentarse en el lugar donde fue tocado y permanecer en él hasta que consiga capturar o tocar nuevamente la pelota.

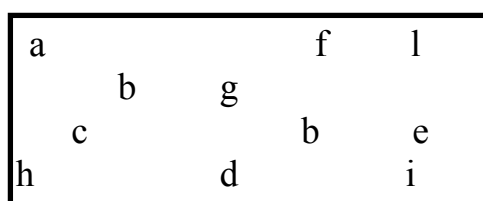
Si lo consigue, se para y continúa jugando.

Gana el que permanece parado último, o el que al finalizar el tiempo estipulado para el juego, no se sentó.

Recordar que no vale correr con la pelota sostenida en la mano y que se debe arrojar desde donde se tomó la misma (sí la pelota se va lejos, se puede tirar desde el límite del campo de juego).

Vale atraparla de aire.

No vale que un niño salve adrede a un compañero que está sentado.



### 2. MANCHA PELOTA CON ESCUDOS

Se juega de la misma manera que el anterior, pero para poder defenderse, cada jugador dispondrá de un "escudo" con el cual podrá detener la pelota, se puede construir con cartones, con tapas de tachos de residuos o simplemente con bastones

### 3. MANCHA PELOTA EN PAREJAS:

Todos los niños deben agruparse en parejas (dúos).

Cada pareja debe intentar tocar al resto de los niños con la pelota para obligarlos a sentarse.

Resolver que pasa si tocan a uno de la pareja, ¿Se sientan los dos o sólo el tocado?

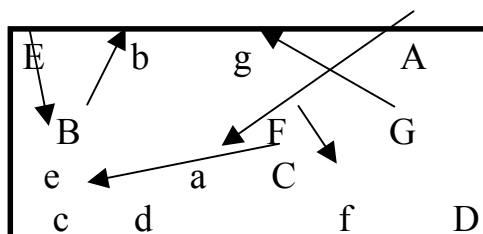
Si uno se "salva" (consigue tocar nuevamente la pelota estando sentado) puede salvar a su compañero pasándole la pelota.

Entre la pareja vale hacerse pases y entre ellos no se eliminan.

No vale correr con la pelota en la mano.

Solo se puede quemar arrojando de aire, no rodando ni picando

Gana la última pareja que queda parada o la pareja que al finalizar el tiempo estipulado no se sentó nunca.



### 4. VARIANTES DE MANCHA PELOTA EN PAREJAS:

5. Están en parejas tomados de la mano, si la pelota lo toca, tienen que agacharse y para salvarse tienen que saltarse tres veces en rango.
6. Si te tocan, tenés que sentarte con piernas extendidas, para salvarte, el compañero tiene que saltarte las piernas.
7. Si tocan a uno de la pareja, tiene que tomarse de la mano, si vuelven a tocar a alguno de ellos, tienen que subirse a caballito, si los vuelven a tocar, tiene que hacer carretillas, así ir aumentando la dificultad.

**8. MANCHA PELOTA EN GRUPOS:**

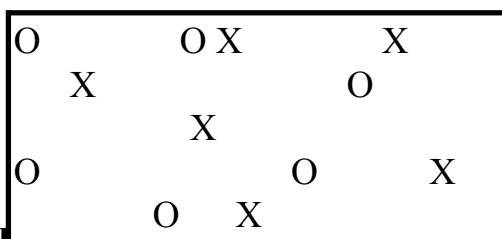
Todos los niños deben separarse en dos grupos que jugarán el uno contra el otro (mujeres contra varones, azul contra rojos, pantalones cortos contra pantalones largos, etc.) pudiéndose identificarse a cada uno mediante vinchas, brazaletes, escudos, etc.

Cada grupo puede pasarse la pelota entre ellos, intentando eliminar al grupo contrario haciendo que todos se sienten en sus lugares.

El jugador tocado, debe sentarse en su lugar hasta tanto no se salve tocando nuevamente la pelota (ya sea por un pase de uno de sus compañeros o por interceptar un tiro de un jugador contrario).

Recordar que no se puede correr con la pelota en la mano y que no se eliminan compañeros del mismo grupo entre sí.

Gana el grupo que consigue hacer sentar al grupo contrario o el grupo que tiene más integrantes parados al finalizar el tiempo establecido para el juego.



**9. MANCHA PELOTA EN GRUPOS CON TRES PASES OBLIGATORIOS:**

Se juega en la misma forma que en el juego anterior pero para poder arrojar a tocar al grupo contrario, cada grupo debe previamente hacer tres pases entre ellos.

Decidir si los pases pueden ser entre dos integrantes u obligatoriamente entre tres de ellos, de aire o con pique, de la forma que ellos decidan libremente.

**10. MANCHA PELOTA POR EQUIPOS:**

Como la distribución anterior, Un equipo sostiene aros, mientras el otro intenta manchar a los que tienen aros. No se puede caminar con la pelota. El quemado sale del campo y juega de afuera.

Jugamos un tiempo determinado, puede ser 3 minutos. Fijarse que no sea demasiado largo..

Para cambiar, el equipo que posee los aros los deja en el piso, entran los que habían sido quemados y cambian los roles

**11. COYOTES Y CORRECAMINOS:**

Distribuir tantos aros como jugadores tenga cada grupo por el espacio  
 Los coyotes esperan adentro de los aros, de los cuales no pueden salir, solo se puede sacar un pie para lanzar  
 Los corre caminos corren por el espacio intentando no ser tocados  
 Si la pelota sale del campo de juego, un coyote va a buscarla vuelve al aro y continua el juego  
 Se puede jugar por tiempo contando cuantos corre caminos fueron cazados o cuanto tiempo necesitan los coyotes para cazar cuatro corre caminos

VARIANTE:

12. El primer eliminado y luego también el segundo serán arqueros y podrán defender a los de su equipo colocándose entre ellos y los contrarios.

### 13. UNO CONTRA TODOS:

Todos los chicos se dividen en cuatro grupos que ocupan el campo de juego. A la orden, uno de los grupos, designado previamente, tiene que intentar quemar al resto de los chicos, quienes al ser quemados, se sientan en el lugar. Al cabo del tiempo determinado, se cuentan cuantos puntos consiguió ese grupo y le toca el turno a alguno de los otros tres. Resulta ganador el grupo que haya conseguido la mayor cantidad de puntos.

	C	A	B	D	
			C	B	D
	A		A		
C		B		D	
B	C	A		D	

### 14. ALTO O STOP:

Todos los niños dispersos por el espacio, el conductor del juego arroja la pelota hacia arriba diciendo el nombre de uno de ellos. El nombrado corre a tomar la pelota y cuando la tiene en su poder, grita ALTO o STOP. Al escuchar la orden, todos los niños deben quedarse congelados en su lugar. El niño nombrado, que tiene la pelota en su poder, debe arrojarla con puntería (decidir si vale solo de aire o puede ser rodando) contra uno de sus compañeros. Pensar si vale moverse para esquivar. Si lo toca es un punto en contra para el tocado, si no lo toca, el punto en contra es para quien arroja la pelota. A los tres puntos en contra, paga prenda.

VARIANTE:

15. El niño nombrado, que recoge la pelota de aire SIN QUE CAIGA AL SUELO, puede nombrar a otro niño sin necesidad de arrojar a tocar ni dar la voz de ALTO.

### 16. ESCAPAR DEL TIRADOR.

Igual al stop, los jugadores se forman en ronda apoyando las manos uno en el hombro del otro y se numera, un jugador en el centro, arroja la pelota hacia arriba y dice un número, el así desafiado, corre a tomar la pelota, en el momento en que la toma y a la voz de alto, todos se detienen y él arroja a quemar.

### 17. EL CAZADOR Y LAS BANDERAS

Se colocarán seis banderas formando un círculo, el cazador se sitúa en el centro del círculo con una pelota atada a un cordel (se toma una pelota de tenis, se la atraviesa con una aguja enhebrada con un elástico y se la ata.) a una señal, Los jugadores entran al campo del cazador para conquistar las banderas. El cazador paraq defenderlas, debe quemarlos con su pelota ((como sostiene el extremo del elástico en su mano, la pelota vuelve rapidamente a su poder) Cada jugador tocado con la pelota antes de tomar una bandera, queda eliminado. El primer jugador que logra tomar una bandera sin ser tocado se proclama vencedor y cambia el puesto con quien tenía la pelota.

### 18. TODOS ADENTRO:

Todos los niños deben ubicarse dentro del campo de juego (cuadrado de 9 m. x 9 m.)

El profesor o encargado del juego, se ubica fuera de este campo y comienza a arrojarle la pelota a los de "adentro" que deben esquivarla. (Puede arrojar "de aire" o rodando, no se puede atajar ni tocar de ninguna manera, solo esquivar). El niño que es "tocado" sale del campo de juego y desde afuera, ayuda al encargado a tocar a los demás niños. Gana el niño que permanece último dentro del campo de juego.

VARIANTE:

- vale atajarla
- solo vale "quemar" arrojando de aire, no rodando ni con pique.

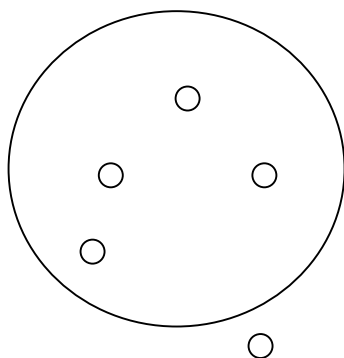
### 19. QUITA MANCHA

Un círculo, y dentro del mismo, todos los jugadores.

Afuera del círculo habrá un jugador con una pelota que intentará quemar, de la cintura hacia abajo, a cualquier jugador.

Si lo logra entra al círculo y el quemado sale.

Si la pelota queda dentro del círculo cualquiera puede tomarla y quemar a los compañeros que estén cerca de él.



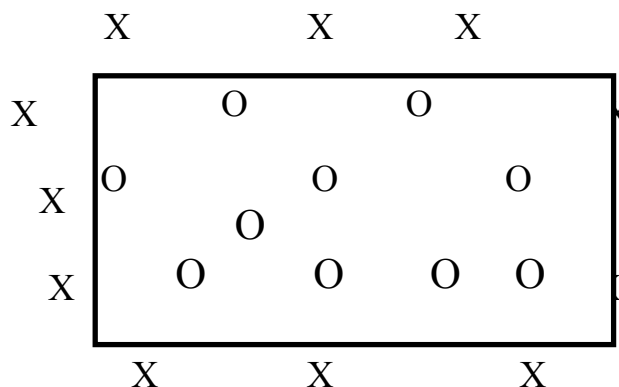
## 20. TODOS ADENTRO EN GRUPOS:

Dividir a los niños en dos grupos iguales.

Un grupo se ubica dentro del sector marcado (ver todos adentro).

A la orden, los de afuera comienzan a arrojar la pelota para "quemar" a los de adentro, quienes deben esquivarla o atajarla.

Si la pelota queda adentro, uno de los del equipo de afuera, debe ir a buscarla, NO vale tirar a quemar desde adentro.



## DISTINTAS VARIANTES DE FINALIZACION:

el tocado sale del juego y gana el grupo que elimina al contrario en menor tiempo.

el tocado permanece en el campo, y se considera un punto a favor del equipo de afuera.

Al transcurrir el tiempo determinado (3 minutos), los grupos cambian de lugar (los que arrojaban van a esquivar).

Gana el grupo que consigue la mayor cantidad de puntos.

## 21. TODOS ADENTRO EN GRUPOS, CON CONSIGNA PREVIA.

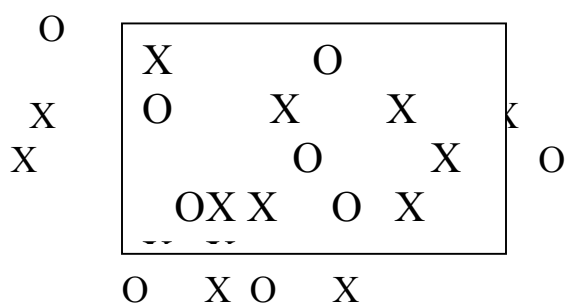
En todos adentro por equipos, los de afuera tienen obligatoriamente que cumplir una consigna antes de tirar a quemar.

La consigna puede ser realizar TRES PASES ANTES DE TIRAR A QUEMAR a alguno de los de adentro, o NOMBRAR A LA PERSONA a la que se va a querer quemar, o adoptar determinada posición (parado sobre una pierna, con un salto suspendido, con caída.) O GRITAR ALGUNA PALABRA.

## 22. TODOS ADENTRO EN GRUPO, CAMBIANDO DE LUGAR

Los de afuera tienen que tocar a los de adentro, cuando una "X" toca a una "O" cambian de lugar, al finalizar el tiempo se cuentan cuantos de cada grupo están en el campo de juego, se cambian de lugar y repiten el juego. Se suman los dos partidos. No se quema a los integrantes del propio grupo.

X O O X



**23.TODOS ADENTRO EN GRUPOS POR TIEMPO ALTERNANDO POSICIONES**

La misma cantidad de integrantes de cada grupo adentro y afuera, comienzan a quemar desde afuera, cada quemado sale y el que quema entra al campo de juego.

Cuando finaliza el tiempo establecido, gana el grupo que tiene mayor cantidad de integrantes dentro del campo de juego.

**24.TODOS ADENTRO POR PUNTOS PREDETERMINADOS**

La misma distribución que en todos adentro por grupos.

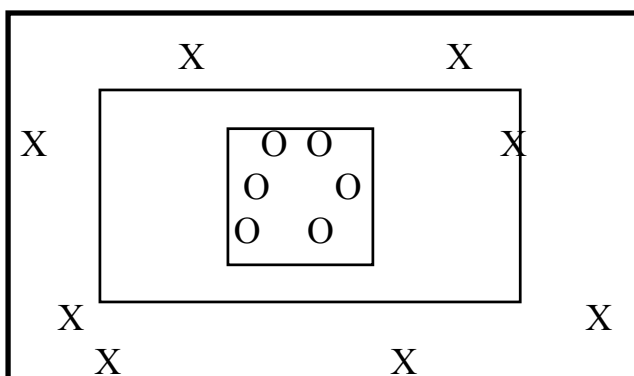
Al grupo de adentro, se le asigna a cada jugador un puntaje determinado, oculto para que el grupo contrario no los conozca, colocándole un cartel con el número tapado en la espalda.

A la orden se comienza a quemar y al finalizar el tiempo estipulado previamente, o el número de quemados determinados (5, 6 jugadores de acuerdo al número de participantes). se descubren los carteles colocados y se suman los puntos obtenidos, siendo ganador el grupo que más puntos haya alcanzado.

**25. EL CUADRADO PELIGROSO**

a- Tiran las “x” a quemar a las “o”

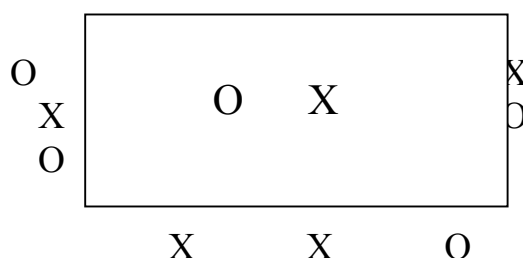
b- Se utilizan 4 pelotas que se agregan de a una cada 30 segundos



**26.ENTRAR AL CAMPO:**

Los dos grupos afuera y un representante de cada uno adentro, los de afuera comienzan a arrojar y si queman al del equipo contrario, entran al campo de juego. Al concluir el tiempo propuesto, (depende de la cantidad de participantes o de cómo esté transcurriendo el juego), gana el equipo que más integrantes tiene dentro del campo de juego, recordar que no se quema a los integrantes del mismo equipo y que los quemados pueden o no salir del campo de juego.

O O X O XX

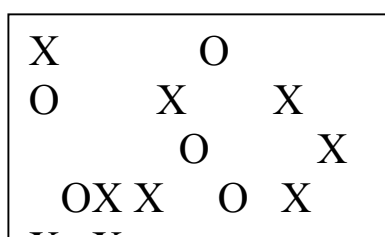


### 27.TODOS ADENTRO TOCANDO:

dos grupos se intentan tocar simultáneamente con la pelota. No vale arrojar, solo “quemar” tocando, con la pelota sostenida en la mano. Se juega por puntos y por tiempo.

Se puede incorporar como regla que antes de quemar se deben realizar tres pases obligatorios, lo que permite que el equipo sin posesión de pelota intente interceptarla.

Pensar si el quemado sale del juego

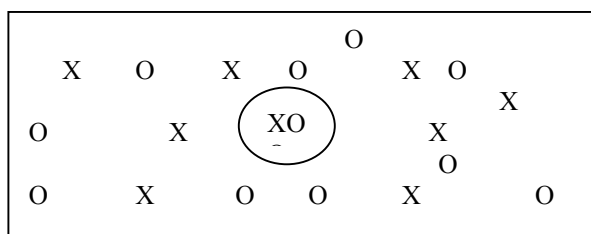


### 28.TODOS ADENTRO EN DOS GRUPOS SIMULTANEOS:

Se limita el campo de juego, en el medio se marca una zona desde donde los delegados pueden moverse libremente y desde donde van a arrojar a quemar.

Si queman a alguien del grupo contrario, el quemado sale del juego y quema desde afuera, puede moverse libremente alrededor del campo de juego pero no ingresar al mismo.

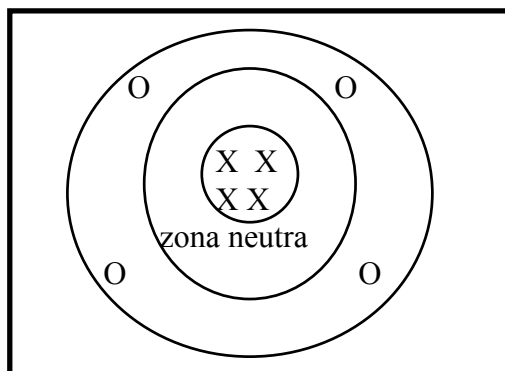
Gana el grupo que consigue quemar primero al grupo contrario.



### 29.TODOS ADENTR POR GRUPO, CON ZONA NEUTRA

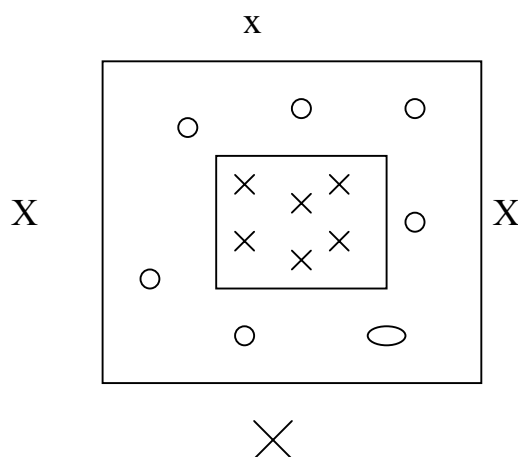
Los “O” deben lanzar al inicio una pelota, ir incrementando una por minuto, a la zona defendida por las “x”, los quemados permanecen dentro del campo de juego y se considera un punto por quemado.

¿Qué grupo consigue mayor cantidad de puntos en tres minutos?



30. Los jugadores del cuadrado externo intentaran interceptar los pases que deben realizarse entre los “x”, cada pase realizado de aire, se contará como punto a favor.

¿Cuántos pases pueden realizar en tres minutos? Cambiar de puestos  
Una variante posible, contar punto a favor del grupo que defiende, si intercepta la pelota

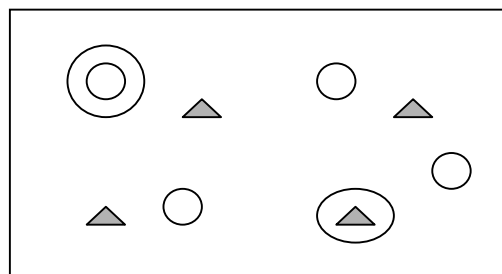


31. TODOS ADENTRO 4 vs 4

En un mismo campo, dos equipos de cuatro jugadores.

Uno de los jugadores de cada grupo, llevará un aro (o algún distintivo). El objetivo es lograr mediante pases lanzar e impactar al jugador que lleva el aro. El jugador quemado cederá entonces el aro a otro compañero.

Gana el equipo que logra quemar primero a los 4 jugadores.



**32. RELOJ PASANDO Y CORRIENDO**

Uno de los grupos se ubica rodeando el campo delimitado de juego, mientras el otro forma una hilera parados aproximadamente a 10 metros de la ronda.

El grupo que está parado rodeando el campo, tiene una pelota que deberán pasarse entre ellos sin saltar ningún jugador, arrojándola al jugador siguiente y cada vez que la pelota llegue al jugador que inició la vuelta y la misma se completa, se considera un punto a favor de ese grupo.

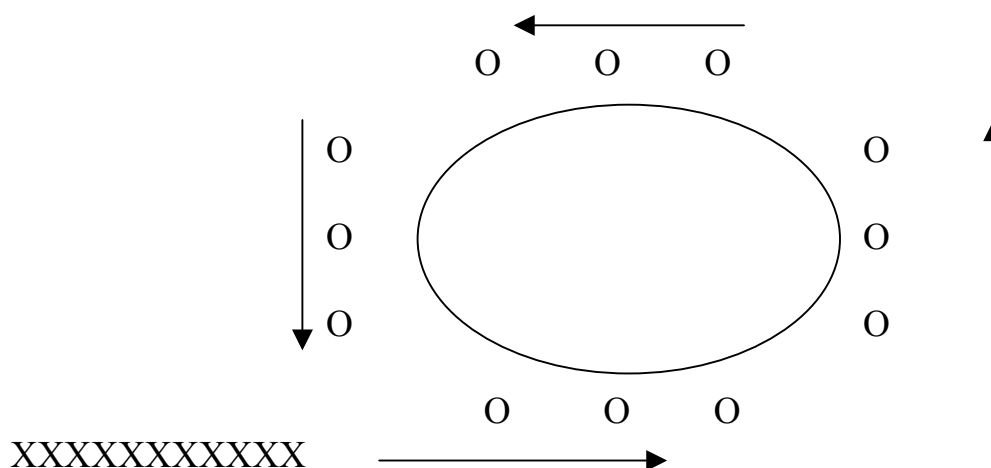
A la orden del conductor del juego, el primer niño de la hilera sale corriendo, da una vuelta alrededor del campo delimitado y le toca la mano al compañero que lo seguía en la hilera, éste hace lo mismo mientras la pelota continúa dando

Vueltas.

Cuándo el ultimo jugador de la hilera hizo su recorrido y regresa al lugar de partida, se da la voz de ALTO! Y se toman en cuenta cuantas vueltas completas, consiguieron hacer dar a la pelota. También se puede considerar los jugadores demás aunque no se haya alcanzado a completar la vuelta. Por ejemplo 5 vueltas más 6 jugadores.

Los grupos cambian de ubicación, los que antes pasaban la pelota, ahora van a correr y los que antes corrieron, ahora van a pasar la pelota.

Se vuelven a contar las vueltas y se considera ganador al grupo que haya conseguido mayor cantidad de puntos.

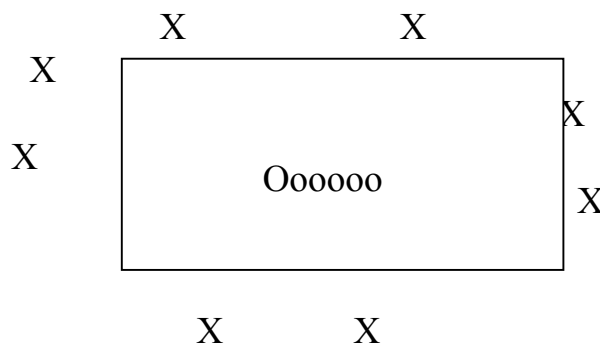


**33. ATAQUE AL TREN:**

Dentro del campo de juego, se ubican 5 chicos formando un trencito, tomándose de la cintura del compañero de adelante, mientras que el resto de los niños se ubican rodeando el campo de juego.

A la orden, se pone en marcha el cronómetro y los de afuera tratan de quemar al último vagón del tren, que para evitar ser quemado se desplaza por el campo de juego sin soltarse. Cuando lo consiguen, se detiene el cronómetro.

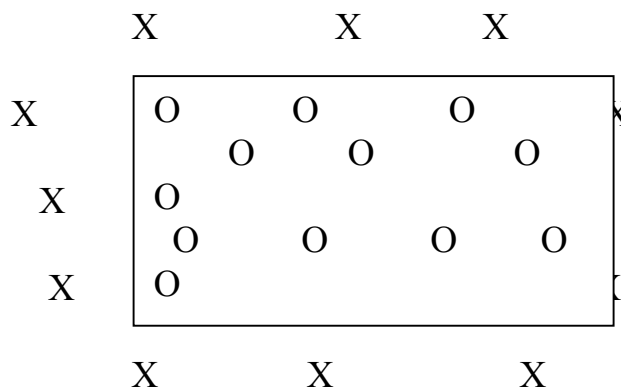
Cambian los jugadores del trencito. se forman tantos trencitos como sea necesario y resulta ganador el grupo "trenquito" que haya resistido mas tiempo hasta que quemaron a su último vagón.



**34.1,2,3 PUM:**

Un grupo adentro, el otro rodeándolo, los de afuera deben hacerse tres pases de arriba de voley y al cuarto, golpear a la pelota tipo remate para quemar a alguno de los de adentro. Cada quemado, representa un punto, ¿cuántos puntos se consiguen en tres minutos?.

Cambiar de posiciones varias veces e intentar que todos los niños toquen y golpeen la pelota.

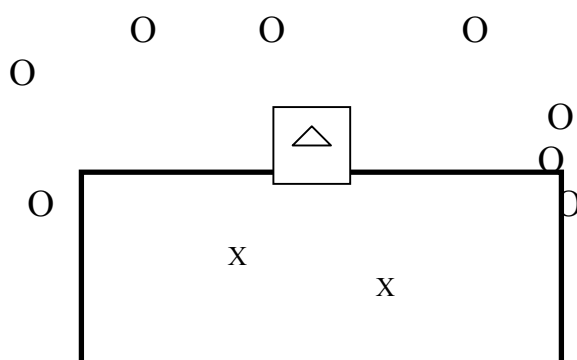


### 35. ATAQUE A LA FORTALEZA:

Se marcan dos círculos o cuadrados uno de aproximadamente 9 metros de lado, y otro más pequeño de aproximadamente 3 metros, colocando dentro del más pequeño un bolo, botella de plástico, una pelota o similar.

Dos chicos se ubican en el terreno entre los dos círculos, en el cual pueden moverse para defender su fortaleza. Mientras tanto, a la orden del director del juego, los demás jugadores deben atacarla con una pelota tratando de voltearla y sacándola del círculo pequeño, mientras el director del juego con su cronómetro toma el tiempo.

Cuando los de afuera lo consiguen se detiene el cronómetro y cambia la pareja, gana la pareja que más tiempo consigue defender su fortaleza.



### 36. FUSILAMIENTO:

Los niños deben dividirse en dos grupos iguales.

Un grupo se ubica en el sector comprendido entre la soga o marca en el piso y una pared (9 m. de distancia).

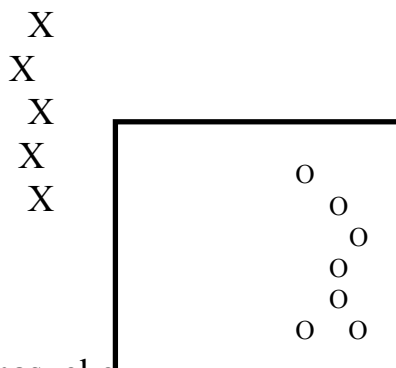
El otro grupo se ubica detrás de la cuerda y desde ahí "fusila" al grupo contrario (tira a quemar con la pelota)

El grupo que está adentro, **no puede tocar la pelota**, solo puede esquivarla, pues el niño tocado sale del campo de juego.

El grupo de afuera, no puede traspasar la cuerda que limita al campo, pero uno o dos de ellos, pueden entrar al campo contrario solo para alcanzar la pelota a sus compañeros, pero no quemar desde adentro.

**VARIANTES:**

- 1) ¿Qué grupo elimina al otro en menor tiempo?
- 2) ¿A cuántos niños pueden eliminar en tres minutos?



**37. TIRO AL BLANCO**

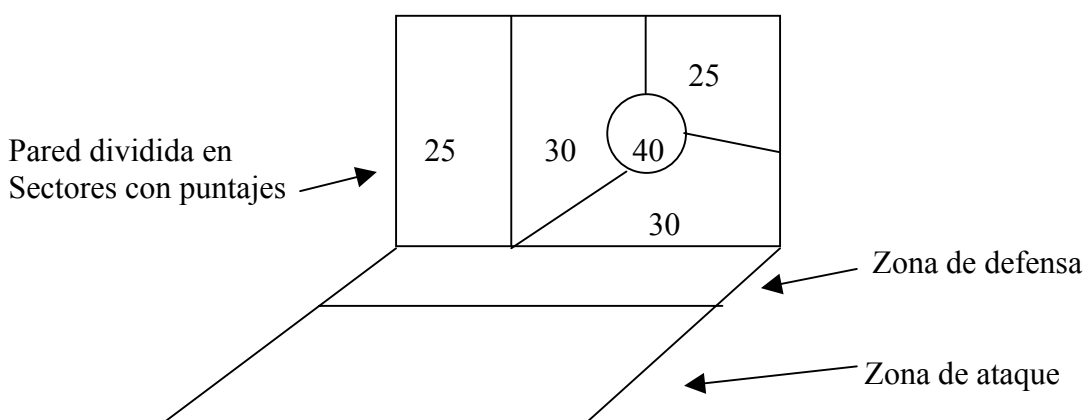
2 Equipos distribuidos en 2 zonas, el equipo "X" ocupa la zona de ataque, y el equipo "O" la zona de defensa que es más pequeña y que detrás posee una pared dividida en sectores, donde cada sector tiene diferentes puntajes.

El equipo defensor puede salir de su zona para interceptar pases ó quedarse para intentar bloquear los lanzamientos. Del equipo atacante sólo 2 jugadores podrán ingresar a la zona de defensa para recibir pases y lanzar desde cerca.

Se juega con 2 pelotas y por tiempo.

Cuando la pelota es interceptada, el equipo atacante debe volver a empezar desde el fondo.

VARIANTE: a las 10 veces que el equipo defensor intercepta el balón, se cambia de roles y gana el que más puntos hizo



**38. BOWLING VIVIENTE:**

Un grupo se ubica dentro de las bases establecidas previamente, (ya sea marcando el suelo con tiza o colocando aros que permitan variar sus lugares), el grupo contrario se ubica detrás de la línea marcada formando una hilera y desde allí intentan tocar "voltear" los bolos contrarios, arrojando una vez cada uno.

¿Cuántos bolos consiguen voltear en 3 minutos?.

Considerar la forma de quemar ya sea de aire o rodando, así como si los "bolos" pueden atajar la pelota o agacharse sin salir de su base.

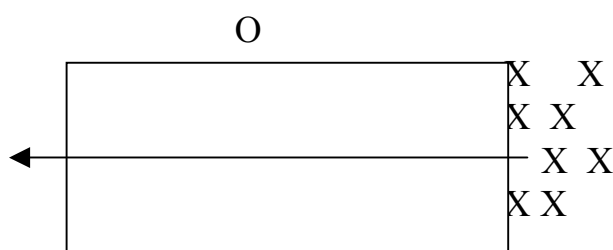
Colocar uno o más jugadores del grupo que arroja detrás del campo de juego a fin de alcanzar rápidamente la pelota para que puedan seguir arrojando, pero recordando que estos jugadores no pueden arrojar a quemar



#### 42. CAZADOR CON PELOTA:

Los chicos tratan de pasar de casa en casa sin que el cazador los queme arrojándole la pelota desde detrás de la línea marcada, el quemado sale y ayuda al cazador, puede ser con una sola pelota o que cada vez que el quemado sale del juego se incorpora una nueva pelota.

**IMPORTANTE:** recomendamos jugar a este juego con pelotas muy livianas preferentemente de plástico y señalar muy bien las líneas que indica el campo al cual el cazador no puede entrar y desde donde debe tirar.



#### 43. CAZADOR CON PELOTAS POR GRUPOS:

Se dividen los campos, mientras un equipo está rodeando el callejón, el otro se alinea sobre los lados del callejón.

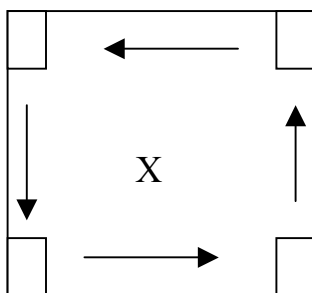
A la orden, el equipo de afuera tiene que atravesar el callejón mientras que el otro grupo trata de quemarlos con la pelota, el jugador quemado sale del juego, al ser quemado el último jugador. se cambian los lugares.

Gana el grupo que consigue eliminar a los jugadores del grupo contrario en el menor tiempo.



**44. CAZADOR EN GRUPOS CON CUATRO CASAS**

Cada grupo se ubica en su casa, a la orden del director del juego, los niños deben cambiarse a la casa siguiente ubicada a 10 metros una de otra, evitando ser quemado por los “tiradores” el quemado va al medio y ayuda. Pensar en la cantidad de tiradores



**45. CAZA DE LA PALOMA**

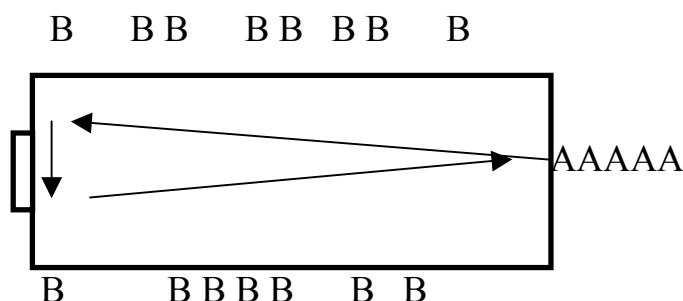
Dos grupos, uno se forma en hilera al final del campo, el otro se distribuye a lo largo de las líneas laterales,

A la orden del director del juego, el primero de la hilera golpea la pelota hacia adelante y sale corriendo para cambiar de poste a la “bandera” (toalla, soga, bufanda o similar), mientras evita que los “atacantes lo quemen” con la pelota que el corredor había arrojado.

Si este regresa a su casa sin estar quemado, punto a favor de los corredores, si lo queman, punto a favor de los arrojadores.

Cambiar de puestos

¿Qué grupo consigue mas puntos?



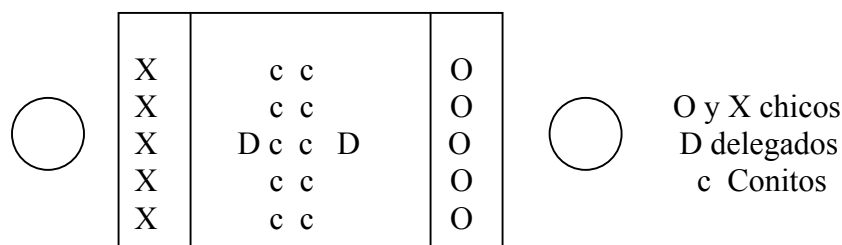
**46. CAPTURANDO LOS CONOS**

Cada grupo nombra un delegado que se ubica dentro del campo de juego señalado

Cada grupo tiene que ir a buscar sus conos sin ser tocado por el delegado del equipo contrario.

Los conos conseguidos tendrán que ser depositados dentro del círculo que se encuentra detrás de la línea. El alumno que es tocado deberá dejar el cono y volver atrás de la línea de su equipo para , recién ahí volver a empezar.

Gana el equipo que más conos haya llevado en un tiempo determinado.





#### 49. BALON:

Dos grupos, que se ubican en campos enfrentados y separados entre si por 3 metros.

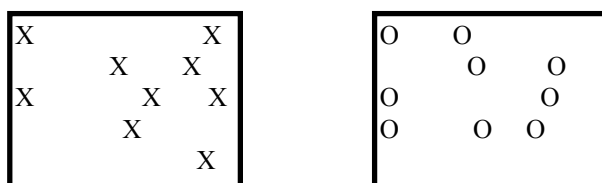
Deben intentar arrojarse la pelota entre si, para eliminar al grupo contrario.

El jugador tocado, o si la pelota pica en su campo de juego cerca de él, sale del juego.

Gana el juego, el grupo que consigue eliminar primero al grupo contrario.

Los niños deben atajar la pelota, ya que si cae al suelo cerca de ellos, también salen del juego.

Si un jugador arroja la pelota al campo contrario, pero la pelota cae en el campo que separa a los dos grupos, o fuera de los delimitados para cada grupo, queda automáticamente eliminado.



#### 50. PIQUE GOL

El juego consiste en Lanzar la pelota para que pique en el otro campo, se juega igual que el balón, con el agregado que la pelota debe picar en la zona del medio antes de ir al campo contrario

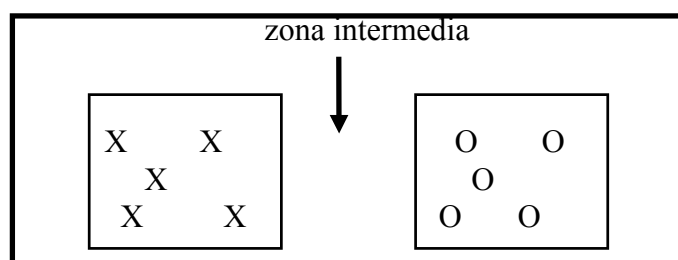
Si algún jugador ataja la pelota o se va afuera saca el otro equipo, asimismo, si le pega a alguien y cae no es punto

Se puede jugar con 1 y luego con 2 pelotas

51. VARIANTE: El equipo defensor puede ocupar la zona intermedia para tapar, pero cuando recuperan el balón y van a lanzar deben estar todos en su campo.

Para lanzar tienen un total de 10-15 segundos , tiempo en el cual :

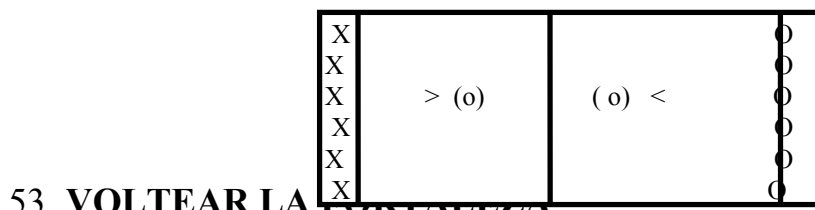
- deben realizar 5 pases
- deben habilitar la pelota haciendole un pase a un jugador que se encuentra detrás de la línea de fondo de su equipo.



#### 52. SACAR LA PELOTA DEL CAMPO CONTRARIO:

Cada grupo trata de sacar la pelota del campo contrario, arrojando con sus pelotas (una para cada jugador) sin salir de su lugar, al mismo tiempo, tratando de hacer puntería.

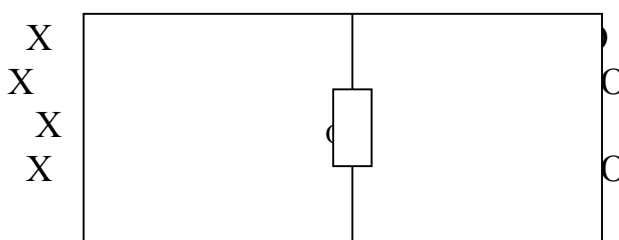
El grupo que primero consiga sacar la pelota fuera del campo contrario, resulta ganador.



**53. VOLTEAR LA FORTALEZA.**

Dos grupos con campos separados, En el medio de ellos ubicamos un cajón de salto, banco o similar con 5 pelotas encima.

A la orden, cada grupo comienza a arrojar sus pelotas a fin de hacer caer las pelotas del cajón desde su zona marcada, ganando un punto por pelota volteada, gana el grupo que consigue mayor cantidad de puntos.



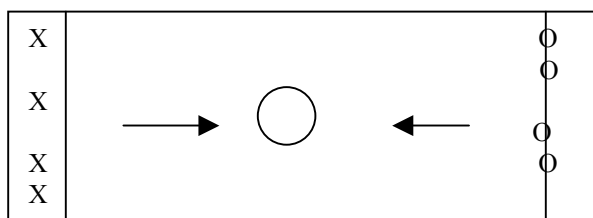
**54. CAZANDO EL PATO:**

Dos grupos enfrentados, a 1 metro de las líneas de fondo se traza una raya que ser el arco de cada grupo.

Cada grupo tiene que tener tantas pelotas (del mismo o distintos tamaños) como integrantes tenga.

Se coloca una pelota más grande y diferente de las anteriores sobre la línea del centro del campo y a la orden, deben arrojar las pelotas intentando que la pelota central traspase el arco del grupo contrario.

¿Qué grupo consigue mayor cantidad de goles en un tiempo determinado?

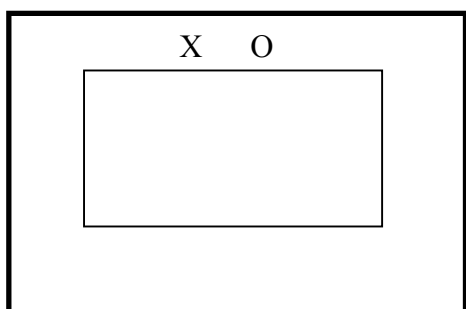


**55. DELEGADO EN UN SOLO CAMPO:**

Todos los niños divididos en dos grupos, se ubican dentro de rectángulo de 18 m. x 9 m. diferenciándose por colores, pecheras o similar

4 delegados por equipo que se ubicarán en cada uno de los laterales

uno de los delegados comienza a arrojar a quemar con la pelota, si quema a algún jugador del campo contrario, este sale del juego llevando la pelota y continúa jugando junto a su delegado, si desde afuera quema a alguien, regresa al campo de juego



```

X   X O X O   O
   O X O X
O   X O X O   X

   O   X
    
```

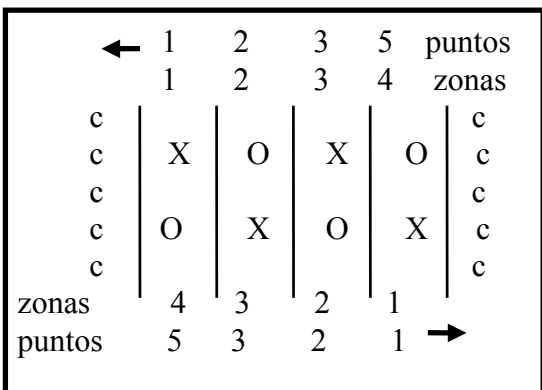
56.VOLTEANDO LOS CONOS

Se colocan 2 jugadores de cada equipo por zona, quienes deben Intentar voltear un cono del otro equipo.

Cada zona tiene un valor, cuanto más lejos de los conos estan más puntos vale.

Zona 1 =1punto, zona 2 = 2 puntos, zona 3 = 3 puntos, zona 4 = 5 puntos

El jugador que tiene la pelota no puede dar más de 2 pasos, sugerimos ir rotando las posiciones de los jugadores y colocar muchos conos



57.MANCHA PELOTA EN RELEVOS:

Para este juego, se debe disponer de un cronómetro

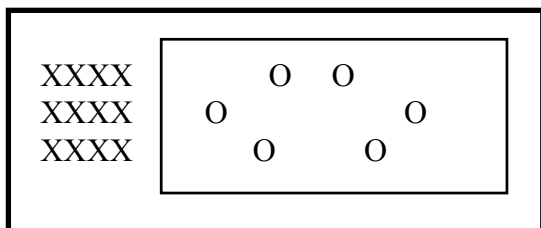
Un equipo adentro del terreno y el otro afuera, el de afuera se distribuye por ejemplo si son 12 en 4 filas de 3 jugadores

A la orden de comienzo, se pone en marcha el cronómetro y entran los primeros 3 quienes realizando pases, intentarán quemar a uno de los del otro equipo, recordando que quien tiene la pelota no puede caminar con ella en la mano

¿Cuánto tiempo necesita ese equipo para quemar al equipo contrario?

Cuando se quema a uno deben pasarle la pelota al próximo trío, cuando queman al último salen del campo de juego y se detiene el cronómetro.

Cambian de lugares, se sugiere jugarlo dos veces para poder cver las distintas estrategias de cada grupo



VARIANTE:

58.igual al anterior pero con arquero (el que es tocado defenderá a sus compañeros, cuando toquen al siguiente, sale del juego y el tocado pasa a ser arquero)

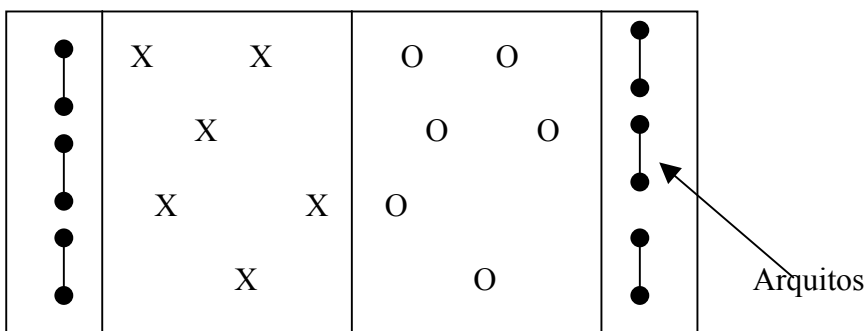
**59. HACIENDO GOLES.**

Se necesitan 12 pelotas y 12 conos. Se divide al grupo en 2 equipos de igual cantidad de participantes.

En un campo de juego rectangular , se traza una línea en el centro que divide al sector en 2. Paralela a la línea final en cada extremo del campo se traza otra línea a una distancia de 3 metros aproximadamente. En las líneas finales se marcarán 3 arcos con los conos en cada sector de juego.

Dada la señal de comienzo , cada equipo en posesión de 6 pelotas cada uno y por un tiempo de 1'30 debe tratar de realizar goles dentro de los arcos contrarios. En este juego no se puede ingresar a la zona prohibida .Si alguno de los jugadores ingresara a esta zona , se le computará 1 punto a favor para el equipo adversario. Solo se podrá ingresar a esa zona para tomar las pelotas que queden en ese sector.

Una vez transcurrido el tiempo reglamentario de juego se contabilizan las pelotas que quedan en cada campo , el equipo en posesión de más cantidad de pelotas se le restan 3 goles. Será ganador el equipo que sume más cantidad de goles y que retengan en su poder menos pelotas en su campo de juego.



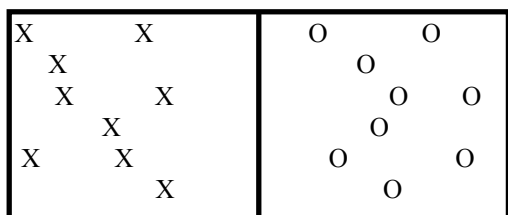
**60. MATASAPOS:**

Se juega en un campo de juego de 18 m. por 9 m. (cancha de voley). Dos grupos enfrentados, comienzan a arrojarse la pelota intentado quemar al grupo contrario.

Vale esquivar la pelota o atajarla. El tocado sale del juego y permanece fuera del mismo hasta su finalización. Gana el grupo que permanece último en su campo de juego.

Variante: el tocado permanece en el campo y se considera un punto en contra, al finalizar el tiempo estipulado, gana el grupo con menor cantidad de puntos en contra.

**61. MATASAPOS, EL**

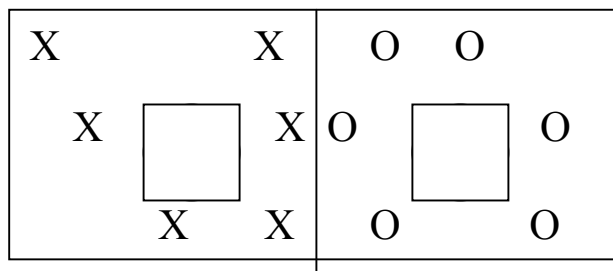


Partiendo del "matasapos" con la diferencia que el jugador tocado no sale del juego, sino que se sienta en el lugar señalado en el campo contrario.

Si desde esa posición de sentado, consigue tocar la pelota se salva y regresa a su propio campo

El grupo debe resolver si pasa la pelota para salvar a sus compañeros o arroja a quemar a los contrarios.

Gana el grupo que consigue eliminar primero a los contrarios o el que al finalizar el tiempo de juego tiene mayor cantidad de jugadores dentro de su propio campo.



**62. MATASAPOS SALVADOR:**

Se juega en una cancha de voley, igual que en el matasapos.

El jugador tocado sale de su campo y se para dentro de la zona marcada detrás del campo contrario.

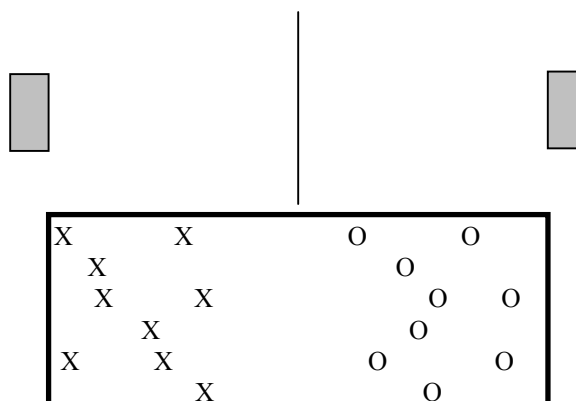
Si sus compañeros pueden pasarle la pelota "de aire" (sin que previo a recibirla toque el suelo), es "salvado y puede regresar a su propio campo.

Quien está parado en esta zona, no puede arrojar a "quemar". Solo queman los jugadores de campo.

En la zona, solo puede haber de a un jugador por vez.

Si hay dos o mas jugadores quemados, deben esperar su turno para ser salvados.

Gana el grupo que puede eliminar al grupo contrario primero o el grupo que al finalizar el tiempo estipulado, tiene mas jugadores dentro de su propio campo.



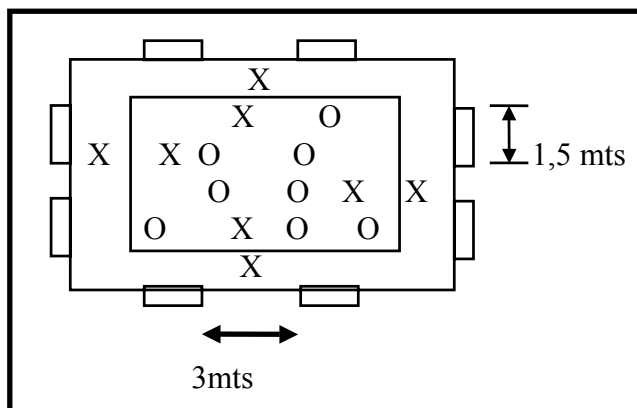
### 63. PASES Y GOLES

Divididos en dos grupos, Las "O" intentarán hacer goles en los arcos luego de haber hecho 5 pases

Se juega por tiempo, y se suman los puntos. Luego se cambian las funciones

Las "x" de adentro no pueden retener la pelota, sólo estorbar para hacer tiempo

Cada "x" de afuera cubrirá 2 arcos



#### VARIANTE:

64. hago salir a 2 "O" que se colocarán cada uno detrás de 2 laterales (detrás de cuatro arcos), porque cuando el arquero agarre la pelota la apoyará detrás suyo y estos jugadores se encargarán de retornarla a la cancha, o bien después de cada gol.

#### VARIANTE 2:

65. se colocan 4 arqueros intercalados (2 de cada equipo). En el campo quedan 4 vs 4. Los arqueros podrán ser utilizados como pasadores para sumar los 5 pases teniendo la ventaja que no pueden ser marcados.

Ir rotando la ocupación de los arcos por equipo.

### 66. DELEGADO REVIVIENDO:

Misma disposición que en el matasapos, el jugador tocado sale del campo de juego y rodea al campo contrario.

Desde esa posición puede también arrojar a quemar, si consigue tocar a algún jugador de grupo contrario, "revive" y regresa a su propio campo.

Gana el grupo que consigue eliminar al grupo contrario o quien tiene la mayor cantidad de integrantes en su propio campo al finalizar el tiempo estipulado de juego.

### 67. QUEMADO REVIVIENDO:

Vale revivir solamente cuando queman al que me había quemado.

Es interesante mencionar que un jugador puede haber quemado a varios del grupo contrario quienes reviven cuando lo queman a él.

### 68. DELEGADO RÁPIDO:

El último jugador quemado toma la pelota, sale del campo y comienza el juego. Nadie puede tenerla más de 3 segundos y nadie puede caminar con la pelota en la mano.

Los jugadores que están afuera deben tomar rápidamente la pelota, en caso de no hacerlo y demorar el juego, la pelota pasa al grupo contrario.

### 69. DELEGADO POR TRES

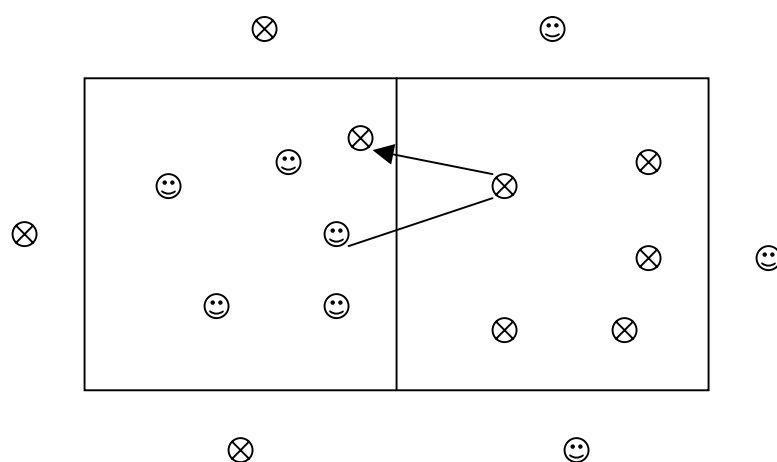
Campo de juego y disposición de los jugadores tradicional.

Habrán tres delegados por equipo que se ubicarán rodeando los tres lados de sus oponentes.

El jugador quemado pasa a la cancha contraria, ubicados en la zona marcada. Para ser salvado debe recibir la pelota de uno de los delegados (puede ser de aire o a través de un pique). Cuando esto sucede, el quemado pasa a ser delegado y éste entra a la cancha.

Gana el equipo que hace entrar a la cancha menos delegados.

Puede ser por tiempo.



### 70. QUEMADO, MAJANAIM, DODGEBALL, CATCHBALL, MATASAPOS, DELEGADO, VOLKERBALL, PELOTA ENVENENADA, MATADOR, LA GUERRA, BALON ENTRE DOS PUEBLOS, MONOS Y GAVILANES, ESPIAÖ.

El juego consiste en dos grupos que intentan eliminarse arrojándose a quemar con la pelota.

Se juega en una cancha de voley, en cada campo un grupo. Con una pelota de voley no muy inflada para evitar golpes.

Cada grupo elige un integrante que pasará a ser el DELEGADO que se para detrás de la línea de fondo del campo contrario.

Se sortea la posesión de la pelota, o se coloca en el medio del campo y a la orden del director del juego, los delegados corren a tomarla.

Quien tiene la posesión de la pelota, debe realizar tres pases consecutivos con su grupo y así poder comenzar el partido.

Se puede comenzar a quemar cuando alguno de los dos grupos haya podido realizar TRES PASES DE AIRE entre el grupo y su delegado, (quema uno, queman todos, es decir cuando un grupo está en condiciones de arrojar a quemar, automáticamente habilita al grupo contrario que no tiene necesidad de realizar a su vez los tres pases).

Se considera "quemado" el jugador que es tocado por la pelota arrojada por un jugador del grupo contrario "de aire" (si toca el piso no vale) y la misma cae al suelo (en ciertos casos se define que solo se puede quemar de la cintura para

abajo, Si el jugador se agacha o con los brazos se cubre las piernas y lo toca se considera “quemado”).

Si la pelota lo golpea, pero antes de caer es atrapada por un compañero o algún otro jugador, no se considera “quemado”

El jugador quemado sale de su campo de juego y colabora con el delegado a quemar desde ese lugar (rodeando al campo de juego) a los jugadores del grupo contrario, pero **ya no regresa a su propio campo. NO vale revivir**

Si un jugador en actitud de tiro ofensivo, pasa la línea del campo, debe darle la pelota al grupo contrario, si pasa algunos de las límites del campo de juego por defenderse, está quemado.

Cuando es eliminado el último jugador de uno de los campos entra el "delegado" (que había comenzado a jugar afuera) de ese grupo a su propio campo,

Este delegado tendrá tres vidas (oportunidades) y finaliza el juego cuando un grupo consigue eliminar al delegado del grupo contrario.

	A	A		B	B
			A	B	
B		A		B	
		A		B	B
	A	A		B	B

#### 71. QUEMADO CON DEFENSAS:

Se juega con la misma disposición que al DELEGADO, pero SOLO SE PUEDEN QUEMAR a los jugadores del grupo contrario que el conductor del juego **señale**.

POR EJEMPLO: si son grupos mixtos, se debe eliminar "**solamente**" a los varones, en este caso las mujeres deben defenderlos hasta que el conductor del juego cambie la consigna.

Si una mujer es golpeada con la pelota, **no sale del juego**, continúa jugando normalmente, porque **solo valía** quemar varones.

El conductor del juego debe alternar las consignas para cambiar rápidamente de "defensores", (sugiero tomar la frecuencia de cambio de 30 segundos aproximadamente).

Unas veces defienden unos y luego defienden los otros.

Cuando son eliminados uno de los integrantes de un grupo (en el ejemplo anterior, niñas o varones) todo el grupo sale del juego y entra al campo el delegado que tiene tres vidas y puede eliminar indistintamente niñas o varones..

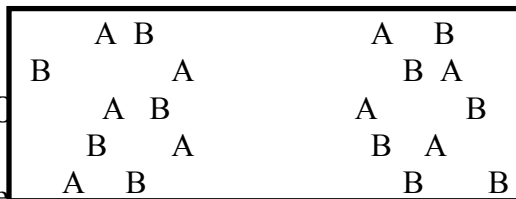
Los grupos pueden subdividirse por cintas de colores, pecheras, números, sexo, con o sin buzo o remera, pantalón corto o largo, etc.

	A 1	A1		B1	
		A 2		B2	
B		A1		B1	
		A2		B1	B2
	A 1	A 2		B2	B2

#### 72. QUEMADO CON ARQUEROS:

Se juega de la misma manera que al quemado o similar, pero, si cuando me arrojan la pelota **la atajo**, el que arrojó la pelota. está quemado y sale del juego

**73. DELEGADO CON DOS PELotas**



Se juega en forma similar al "delegado", con la diferencia que el juego incorpora una nueva pelota, lo que incrementa su dificultad.

Al comenzar el juego, cada grupo tiene una pelota que debe arrojar al grupo contrario.

Esto dinamiza mucho el juego, requiriendo del conductor de la actividad mucha atención por su agilidad y velocidad.

Los jugadores tocados salen del campo de juego y rodean al grupo contrario desde donde pueden tirar a tocar pero no pueden revivir.

Gana el grupo que elimina al delegado contrario igual que en el "majanaim".

**3) QUEMADO CON ESPIAS:**

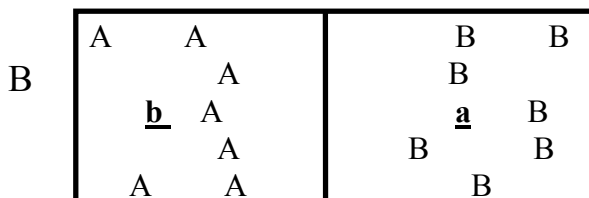
Se juega en forma similar al quemado pero con la diferencia que en cada grupo hay un "espía".

El "espía" intenta atrapar la pelota y puede con ella eliminar arrojando o tocando con l pelota sostenida en su mano, a los integrantes del grupo contrario, sin moverse del lugar donde atrapó la pelota o pasársela a su propio grupo.

El espía puede movilizarse por todo el campo, debe mantenerse en su lugar cuando está en posesión de la pelota.

Al espía, no se lo puede eliminar.

El juego finaliza cuando es eliminado el delegado del grupo contrario.



**VARIANTE:**

74. modificar la cantidad de espías. PENSAR; Si los mismos pueden correr con la pelota en la mano, si deben arrojar o deben tocar con la pelota sostenida en su mano, sin moverse del lugar

**75. QUEMADO MEZCLADOS:**

Divididos en dos grupos, se juega en forma similar al delegado.

Cada grupo se divide en DOS-SUBGRUPOS, ubicándose cada uno dentro de los dos campos.

A la orden, cada grupo debe intentar eliminar al grupo contrario.

Si al arrojar la pelota, toca a uno del mismo grupo, este jugador permanece en el juego, NO ESTA ELIMINADO.

SOLO se elimina jugadores del campo contrario al que está ubicado, no vale arrojar contra los jugadores con los cuales se comparte el campo.

El juego finaliza al quedar eliminado el delegado de alguno de los grupos igual que en el delegado tradicional.

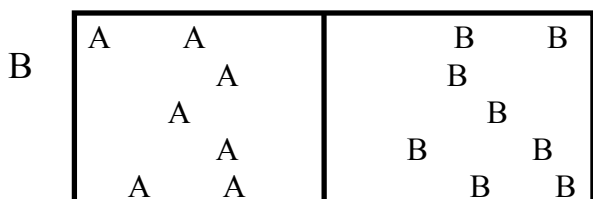
Identificar a los jugadores de cada grupo con pecheras, cintas, brazaletes, colitas, etc.

A  
B

B  
A

**76. QUEMADO SELECTIVO:**

Se juega igual que al majanaim pero los varones solo pueden quemar varones y las chicas a las chicas, para evitar el tema de la calificación por sexo, se puede señalar a unos u otros con colores, pecheras, etc.

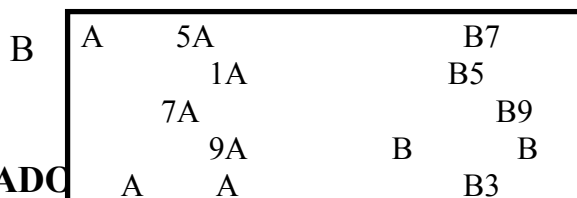


**77. QUEMADO CON UN CONTRARIO FIJO:**

Se juega igual que al quemado con la condición de que antes de comenzar el partido, se sorteá las parejas y se las identifica de alguna manera. Al comenzar el juego, solo pueden quemarse entre si tirando desde el campo, los de afuera tiran contra cualquiera del grupo contrario. Nadie del campo puede quemar a otro del grupo contrario, aunque su adversario elegido haya sido quemado.

**78. QUEMADO CONGELADO:**

Igual que el delegado pero antes de tirar hay que decir el nombre de la persona a quien SE QUIERE QUEMAR, quien debe quedarse congelada en su lugar. Si no le acierta, sale la persona que tiró, si tira alguien de afuera, pierde la pelota que pasa al grupo contrario. El resto del equipo NO NOMBRADO, deben correrse para permitir el tiro libre.



**79. QUEMADO CONGELADO**

Igual que el anterior pero con defensas, si le pego a otro, no salgo pero pierdo la pelota. Se debe incentivar a los jugadores para que tiren muy rápidamente al que está en posición de ser tocado. Los posibles defensores deben alejarse rápidamente, ya que el que está en posición de la pelota no debe nombrar a nadie sin estar seguro que lo va a poder tocar, por lo tanto se deben efectuar tantos pases como sean posibles hasta dejar a un jugador en posición de ser quemado, sin defensores.

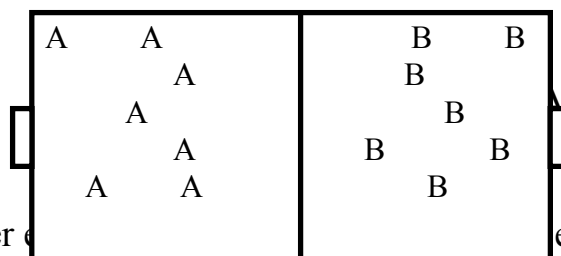
**80. QUEMADO CON ARCOS:**

Se juega igual que al QUEMADO, pero en el fondo de la cancha, delante del delegado se coloca un arco, cada grupo puede elegir si tira a “quemar” o hacer un gol.

Si se convierte el gol, se puede considerar un punto a favor del grupo que lo convirtió, o el grupo puede elegir que jugador fue “quemado”. Al finalizar el juego, tanto por haber quedado todos quemados o por haber transcurrido el tiempo establecido, resulta ganador el grupo que consiga mas puntos

Tomar en cuenta que los jugadores que defienden el arco, podrían ser quemados por el delegado, pero éste no puede arrojar desde atrás del arco.

B



VARIANTE: pensar si para hacer el gol se puede usar el pie.

También se pueden colgar del arco aros o cubiertas y se debe embocar en ellos.

### 81. QUEMADO CON AROS:

En lugar de arcos, los jugadores del campo pueden arrojar a embocar a un aro de basquet, que puede ser el reglamentario para mini o colocar un “aro móvil”, (sostenido por el delegado u otro jugador del grupo)

### 82. QUEMADO POR TIEMPO CON VALOR OCULTO

La misma disposición para jugar al quemado, dos grupos enfrentados, se asigna a cada jugador un puntaje determinado, oculto para que el grupo contrario no los conozca, colocándole un cartel con el número tapado en la espalda.

A la orden se comienza a quemar y al finalizar el tiempo estipulado previamente, se descubren los carteles colocados y se suman los puntos obtenidos de los jugadores “quemados”, siendo ganador el grupo que más puntos haya alcanzado.

VARIANTE:

83. En lugar de jugarlo por tiempo, se puede determinar una cantidad de jugadores “quemados”, cuando se quema al último de los determinados, 6, 7 u 8, se suman los puntos de los jugadores “quemados”.

B

A

### 84. DELEGADO CON COLAS

Se juega con la misma disposición del delegado tradicional.

Todos los jugadores tendrán atada una soga a la cintura con un aro.

El objetivo será quemar al jugador oponente embocando la pelota en el aro.

Una vez quemados entrarán los delegados.

**85. QUEMADO DECLARANDO A QUIEN QUEMAR:**

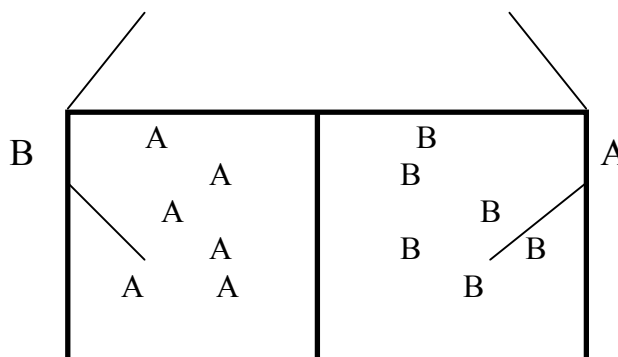
Cada jugador tiene un número que lo identifica o simplemente con su nombre. Cuando un grupo tiene la pelota en su poder decide a que jugador del otro grupo “quemar”.

El resto del grupo debe sentarse en el piso, para no interferir con los jugadores que están tirando a quemar.

Este grupo tiene 20 o 30 segundos para quemar al jugador elegido. En caso de no lograrlo, la pelota pasa al grupo contrario.

**86. DELEGADO CON ISLAS PARA PRISIONEROS**

En cada uno de los dos cuadrados se marcan los triángulos de las esquinas para que allí se paren los jugadores quemados, para salvarse o arrojar a quemar desde allí. Si el triángulo está vacío pueden entrar los de ese campo, pero si ya hay un quemado, no pueden entrar, se va achicando así el campo de juego.



**87. DELEGADO REDUCIENDO Y AMPLIANDO LOS CAMPOS:**

Marcar zonas en el piso de cada campo de juego, cada vez que se quema a algún jugador del grupo contrario, como premio se va achicando ese campo del equipo contrario, pero si estos a su vez queman a otro jugador, vuelven a ampliar su campo.

**88. DELEGADO EN 4 ZONAS:**

En el delegado tradicional, se enfrentan dos grupos separados en dos campos enfrentados.

En este juego, se enfrentan 4 (CUATRO) GRUPOS.

Cada grupo debe arrojar la pelota a cualquiera de los otros tres, el jugador quemado, sale de su campo y rodea a cualquiera de los otros grupos desde donde puede arrojar a quemar.

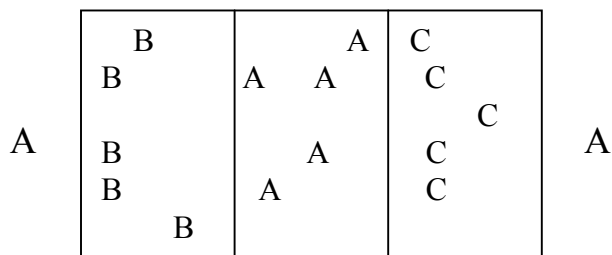
Gana el grupo que permanece último en el campo o el que al finalizar el tiempo dispuesto, tiene mayor cantidad de jugadores en su propio campo.

No vale revivir y se puede jugar sin delegados.

A	A	A	B
B			
A		A	B B B
C	C	C	D D
D	C	C	D D

## 89. DELEGADO EN TRES ZONAS

Los del medio tratan de eliminar a los de los costados, cuanto tiempo tardan en hacerlo, o cuantos puntos consiguen en un tiempo determinado acordado con el grupo de jugadores .



## 90. QUEMADO EN TRES ZONAS MEZCLADOS:

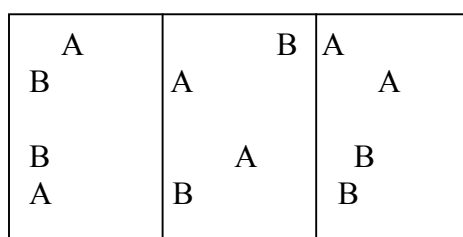
Se juega en dos grupos pero cada uno debe ocupar las tres zonas señaladas, no vale quemar a sus propios compañeros ni a los oponentes dentro de su misma zona.

El quemado rodea el campo de juego y puede quemar desde afuera.

Si alguna zona queda vacía, puede ser ocupada por otros jugadores

Pensar sobre si son posiciones fijas o los jugadores se pueden desplazar por ellas

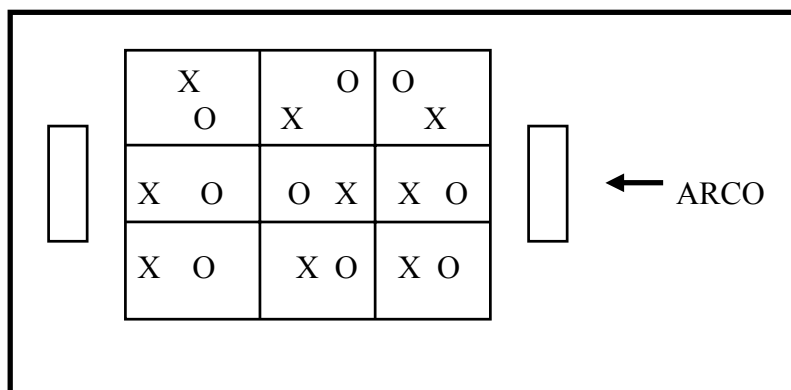
¿Qué grupo consigue eliminar primero al otro?



## 91. QUEMADO CON ZONAS FIJAS

Colocar un jugador de cada equipo en cada zona

Hacer el gol, o voltear un cono luego de pasarse la pelota por determinadas zonas;

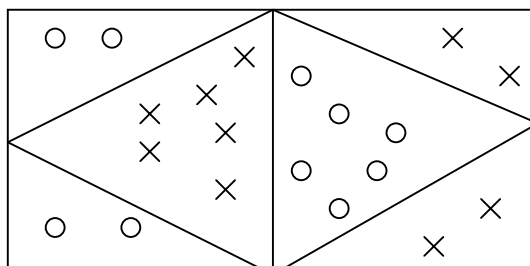


### 92. EL TRIANGULO DE LOS PASES

Cada equipo intentará, en determinado tiempo, realizar la mayor cantidad de pases posibles.

Los pases de aire valen 0 punto, mientras que los que se realizan con pique intermedio en el triángulo vale 1 punto, o viceversa, pensar en cambiar los puntajes e inventar formas de pasar la pelota.

PENSAR si existe la posibilidad de arrojar a quemar o no es necesario.



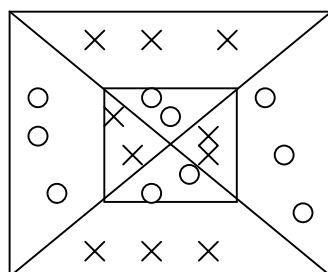
### 93. SUMANDO

El objetivo es sumar la mayor cantidad de puntos en un tiempo determinado.

Cada 5 pases ininterrumpidos se cuenta 1 punto para el equipo.

La pelota puede o no pasarse con pique en la cancha contraria.

Se puede realizar con 2 ó más pelotas.



### 94. CRUZADAS

Los jugadores "O" por medio de pases en diagonal, es decir, de triángulo en triángulo sumara puntos. Los pases en el mismo espacio no se contabilizan.

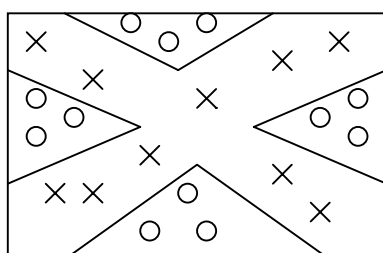
Los jugadores "X" pueden desplazarse por toda la CRUZ para interceptar la pelota.

Si "O" invade la zona de "X", se le resta 1 pase, si "X" invade la zona de "O", se le suma un pase.

Se juega por tiempo, y luego cambio de roles.

VARIANTES: Se puede agregar jugadores detrás de las líneas finales.

(Pase con pique vale doble)

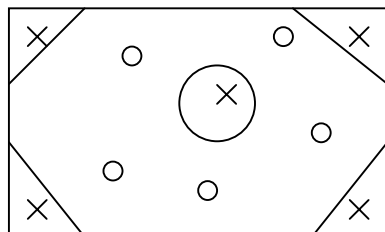


### 95. LAS 4 ESQUINAS

Las “X” atacan y las “O” defienden.

Los pases que obtienen 1 punto son los que llegan al jugador del centro.

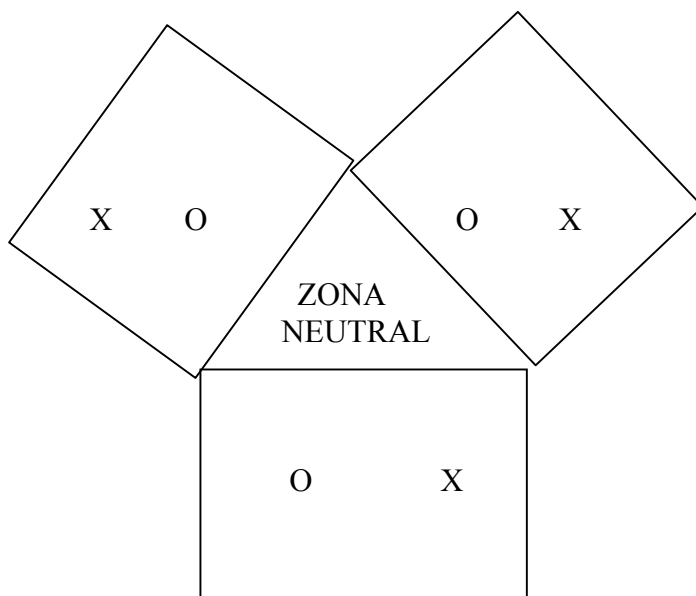
GANARÁ el equipo que logre en 1 minuto hacer la mayor cantidad de pases.



### 96.3VS3

El juego consiste en realizar pases pasando la pelota con un pique por la zona intermedia, valiendo este 1 punto. El jugador debe permanecer en su zona, pero si pasa a la zona en común solo puede permanecer 3 segundos, para recibir y devolver un pase ganando 2 puntos.

La pelota no puede retenerse por más de 3 segundos. No se pueden dar más de 3 pasos.



### 97.DELEGADO EN 3 CAMPOS

Con la misma disposición del juego anterior, cada grupo ocupa su campo, ¿Qué grupo consigue eliminar a los otros dos?

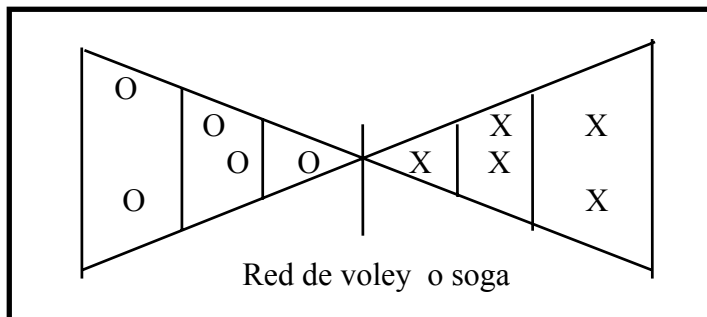
Pensar en la posibilidad de que los delegados ocupen el espacio neutral del medio de los triángulos

### 98. QUEMADO, VOLEY MOÑO:

Marcar las zonas de juego en una cancha de voley, con la red colocada a la altura necesaria que permita el juego, según el diseño sugerido,

Cuando se arroja por sobre la red, si la pelota cae al piso o golpea al jugador y luego cae al piso, el jugador queda eliminado,

Si la pelota no pasa al campo contrario o sale del campo de juego, queda eliminado el jugador que arrojó la pelota  
 Realizar 2 pases y tirar siempre desde zona 1 (la más cercana a la red)  
 No vale pasarla hacia atrás

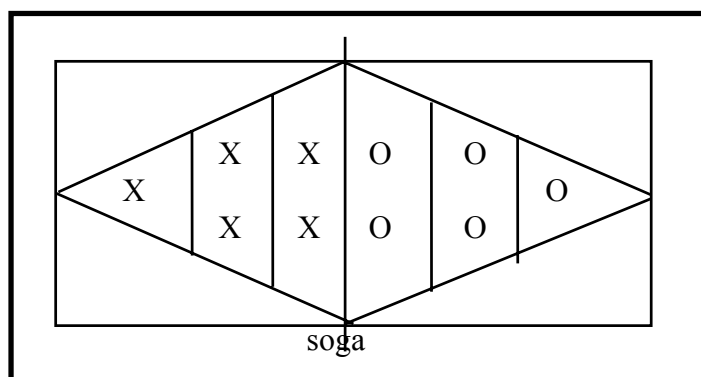


VARIANTE: Realizar 3 pases . La pelota tiene que pasar por las 3 zonas y se puede tirar de cualquiera de ellas

Pensar en el tema de darle mas vidas a los jugadores mas expuestos de acuerdo a la cercanía de los atacantes, ver el posible cambio de zonas con las vidas que les quedan

#### 99. VARIACIÓN ESPACIAL:

Aquí se dará puntaje según la zona de la cual se lance. Desde la zona 1 debido a que existirá una mayor lectura de trayectoria se concederá 1 punto y a medida que se acerca a la red se concederán más puntos. También se pueden dar puntos si la pelota pica en la zona blanca afuera del rombo



#### 100. DOMAQUE O QUEMADO AL REVES :

En el majanaim o delegado tradicional, el grupo está dentro del campo, mientras que el delegado está ubicado afuera.

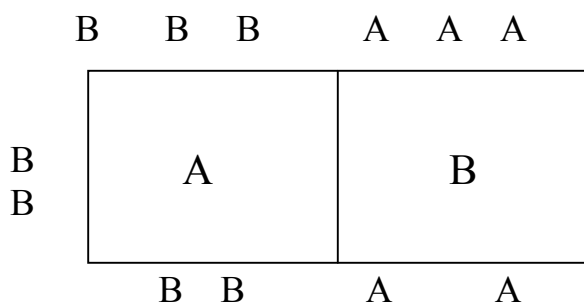
**En esta variante, todo el grupo se ubica rodeando el campo contrario, en el cual SOLO SE ENCUENTRA EL DELEGADO.**

Al comenzar el juego, los de afuera arrojan a tocar al delegado contrario. Quien consigue quemarlo, entra a su propio campo, habiendo así dos personas posibles de ser tocadas.

Al comenzar el juego, solo está el delegado dentro del campo, pero el numero de participantes va creciendo, en este momento entra al campo de juego quien consigue quemar a cualquiera que está dentro del campo contrario.

El jugador supuestamente “quemado”, **no sale del campo, permaneciendo en el mismo.**

Solo pueden quemar para poder entrar los jugadores de afuera.



**101. Variante 1:**

Los del campo también pueden quemar, si lo consiguen hacer, eligen uno de afuera para que entre.

El jugador quemado no sale del juego, permanece en el campo.

**102. Variante 2:**

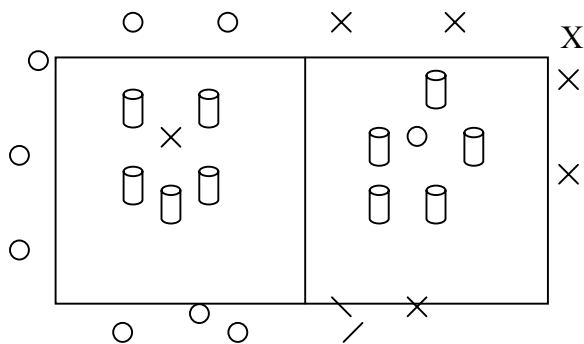
Si un jugador que está dentro del campo, es quemado, en lugar de permanecer dentro del mismo como sucedía en el juego anterior, debe salir del campo nuevamente pudiendo entrar al mismo, si consigue “quemar” nuevamente.

**103. METETACHO-ENTRA**

Cada equipo se ubicara fuera de las líneas que limitan el espacio, pero contarán con un delegado que se ubicara dentro de la cancha.

El objetivo del juego es encestar la pelota dentro de los tachos para poder ingresar a defender los propios.

Ganará el equipo que logre colocar 6 defensores primero.

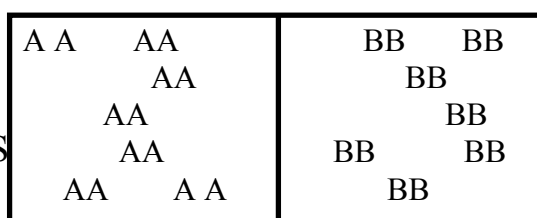


**104. QUEMADO EN PAREJAS O A TRES PIES:**

Se juega igual que al quemado pero tomados de a 2 en parejas, dentro de una cámara de auto, o a tres pies (atarse un tobillo con el del compañero, recomendamos utilizar una tira de cámara de auto para atar los pies).

al quemar a uno salen los dos, quienes siguen jugando de esa manera desde afuera.

**105. DELEGADO CON AROS**



Se juega en la cancha tradicional de delegado. Cada equipo ocupará su mitad de cancha correspondiente.

Cada jugador tendrá en su campo un aro en el suelo al cual tendrá que defender.

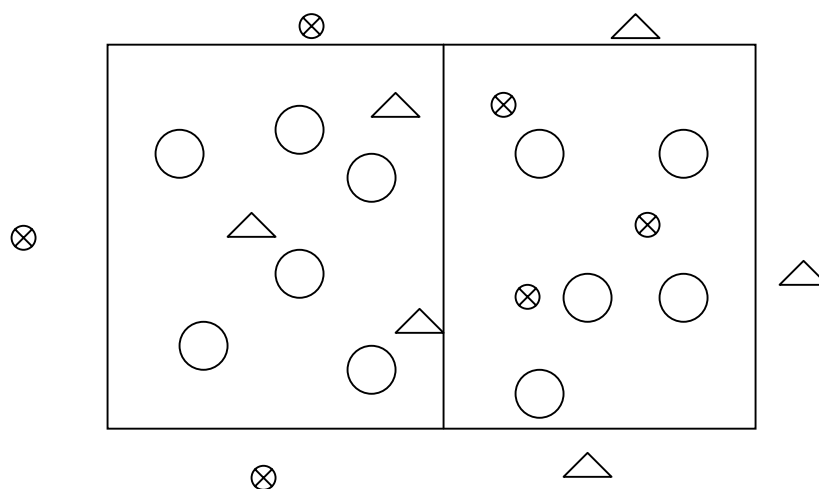
Si la pelota pica dentro o toca el aro, el defensor del mismo será quemado y ocupará su lugar junto a los delegados.

Habrán 4 delegados originales que entrarán a la cancha una vez quemados todos los integrantes de sus equipos.

No vale pisar ni tocar el aro. El que lo hace estará quemado.

El aro puede ser reemplazado por botellas de plástico, si lo voltean, está quemado.

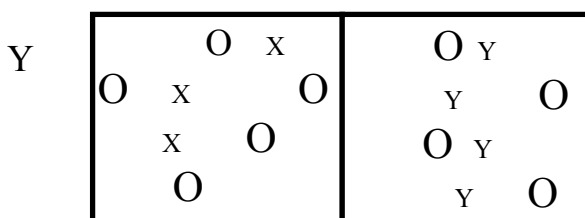
VARIANTE: - Jugarlo con 1 delegado espía dentro de cada campo.



#### 106. DELEGADO CON ISLAS:

Se marca dentro de la cancha de voleibol ISLAS (círculos o aros puestos en el piso). Si estoy dentro de una de ellas no pueden quemarme, las islas pueden ser individuales, (que no entre mas de una persona por vez) o colectivas, (que entren todos los que puedan).

No hacer las islas muy grandes para que exista dificultad para esconderse.



### 107. DELEGADO ACUMULANDO PUNTOS:

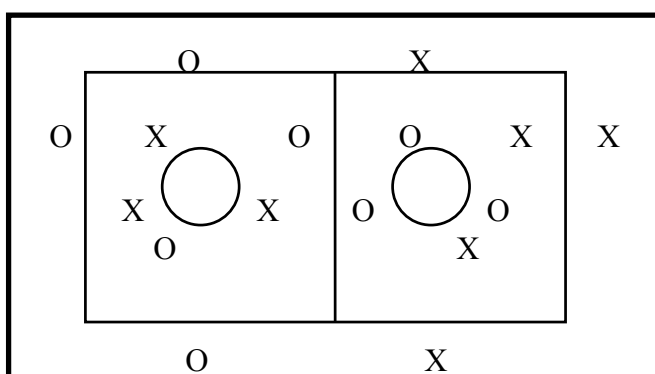
Cada grupo nombra a su o sus delegados (pueden ser 1, 2 o 3) que juegan afuera hasta que roten sus puestos con jugadores de campo, Nadie es quemado, se mantienen en sus puestos

Se nombran dos espías

El juego consiste en hacer picar la pelota adentro del círculo del equipo contrario, si se consigue se considera un punto a favor

Ningún jugador puede entrar al círculo, si lo hace un jugador del equipo atacado, es punto a favor del otro equipo, si entra un espía cambia la posesión del balón.

Se juega por tiempo determinado, gana el grupo que consigue mayor cantidad de puntos.



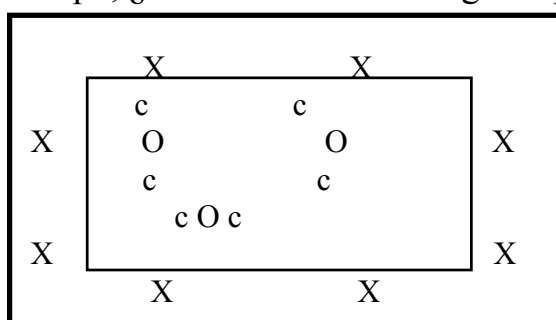
VARIANTE 1: Idem con conos en el círculo, si lo tocan vale 1, si lo voltean vale 2

### 108. QUEMANDO LOS CONOS

Las X intentan “quemar” los conos que defienden las O, si consiguen voltear uno de ellos, sale el jugador que intentaba defenderlo o que estaba más cerca.

Si la pelota queda adentro del campo, ingresa un jugador del equipo X, la saca y continúa el juego.

Se puede jugar a alcanzar tantos puntos ¿Cuánto tiempo tardaron en alcanzarlos? o por tiempo, ¿Cuántos conos consiguen quemar en tres minutos?



c = conos  
O, X = jugadores

### 109. QUEMANDO LOS CONOS CON DOS DEFENSORES

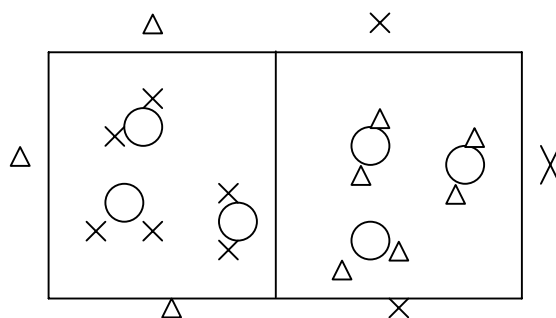
Misma disposición que para el delegado, con la condición de que en cada zona se ubican 3 aros, dentro de cada aro, un cono o botella de plástico.

Cada aro será defendido por dos jugadores (que pueden ir variando) que intentarán que no les volteen los conos

Cada equipo intentará por medio de lanzamientos voltear los conos o tocar los aros contrarios,.

Si el lanzamiento toca el centro del aro queda quemado el jugador que más cerca se encuentre queda quemado y pasa a ayudar a los delegados, pero si se voltear el cono, los dos defensores están quemados y salen del campo de juego

Cada equipo comenzará con 1, 2 o 3 delegados.



### 110. GEOMETRÍA LOCA

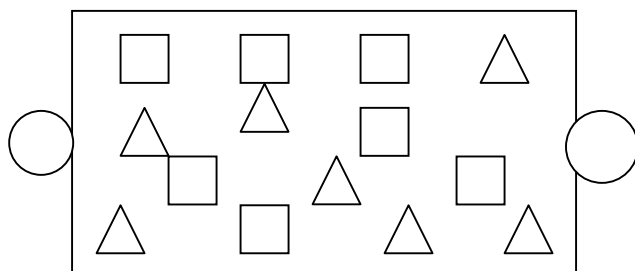
El objetivo es que la pelota ingrese en el aro dispuesto detrás de la línea final. Un equipo utilizará los círculos y otro los triángulos. Los jugadores de ambos equipos se podrán mover libremente por todo el rectángulo, pero para recibir un pase tendrán que hacerlo cada uno dentro de las figuras que le corresponden a su equipo.

Sólo podrán dar dos pasos con la pelota en las manos. El punto puede hacerse desde adentro de su figura geométrica.

Se juega 4 vs 4 pero puede jugarse con más integrantes por equipo.

Si la pelota se cae cambia la posesión.

Si la pelota es recepcionada fuera de la figura geométrica cambia la posesión.

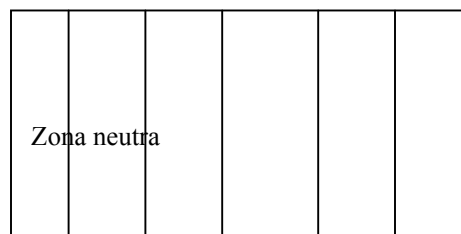
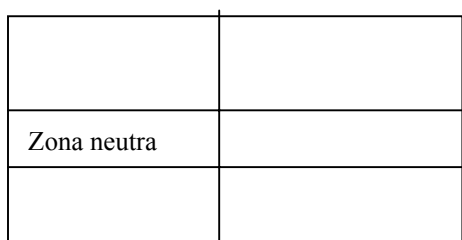


Se puede incrementar señalando que solo se puede quemar desde la figura nombrada,

Si se utilizan distintas figuras se puede trabajar el tema de los contenidos transversales y de la articulación.

### 111. DELEGADO CON ZONAS NEUTRAS:

Dentro del campo de juego se marcan zonas donde los jugadores pueden refugiarse, no pueden ser quemados pero tampoco tirar a quemar, sin permanecer en ellas más de 3 segundos



### 112. QUEMADO CON POSICIONES OBLIGATORIAS:

Se juega igual que al QUEMADO pero no puedo salir del LUGAR ASIGNADO solo puedo agacharme o esquivar sin salir de mi posición, marcar las posiciones con aros o tiza en el piso.

#### 113. QUEMADO CON PELOTA NO CONVENCIONAL:

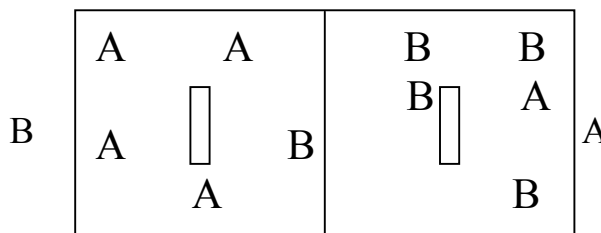
Se juega igual que al DELEGADO pero con distintos tipos de pelotas, inflables, de tenis, de gomaespuma, etc. arrojándola de maneras diferentes, golpeándola, bajo mano, sobre hombro, con dos manos por sobre la cabeza, desde el pecho, con caída, etc.

#### 114. QUEMADO AGREGANDO PELOTAS:

Se juega igual que al DELEGADO Cada vez que quemado a alguien del otro grupo, agrego una pelota más. Se debe buscar la forma de identificar las pelotas, (dos colores de pelotas o con marcas particulares para distinguirlas). Con esas pelotas, solo puede quemar mi grupo. Pensar si el quemado sale del juego o si elijo que salga o incorporar la pelota.

#### 115. DELEGADO CON FORTALEZAS:

En el medio de cada campo se construye una "FORTALEZA" (puede ser un cajón de salto, un banco, varias colchonetas, etc.) para que los niños puedan esconderse detrás de ella para evitar ser tocados. se juega con las mismas reglas que el delegado.



#### 116. DELEGADO ATACANDO LA FORTALEZA:

Se juega de la misma forma que delegado con fortalezas, con la diferencia de que sobre cada fortaleza se coloca un cono o botella de plástico.

El grupo intentará quemar a los integrantes del grupo contrario o voltearles la fortaleza.

A la primera vez que lo voltean 1 punto, a la segunda 2 puntos, y así consecutivamente.

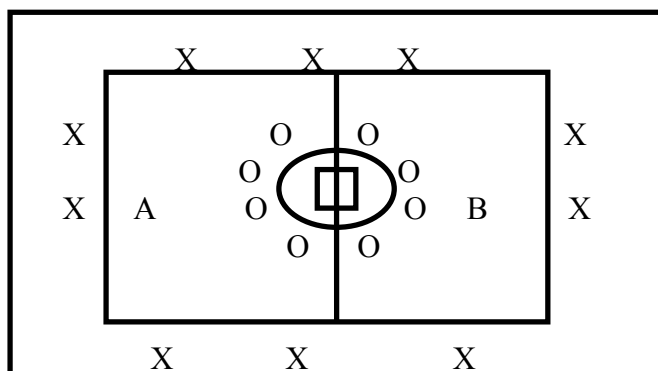
Se gana el partido cuando se eliminan a todos los jugadores o se alcanzan determinadas cantidad de puntos

## 117. VOLTEAR EL CONO

Cada grupo intentará voltear el cono que se encuentra en la zona delimitada en la mitad de la cancha, o quemar a los jugadores del grupo contrario

Se puede jugar con una pelota, luego con 2.

Los jugadores no pueden entrar a la zona del cono porque se le cobrará gol al otro equipo



VARIANTE: “ Doble ronda”: Los jugadores “b” que defienden la mitad de cancha “A” cambiarán su función con los jugadores “x” que atacan

## 118. DELEGADO “PIZZA”

Marcar el campo de juego de acuerdo al diagrama propuesto, mantener un espacio bien grande en donde colocar el cono

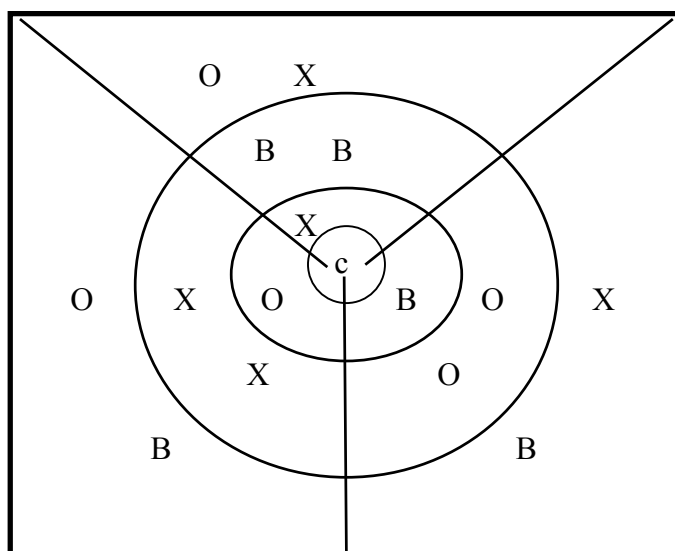
Dividir a los niños en tres grupos.

Cada grupo nombra dos delegados, quienes se ubican detrás de cada uno de los otros grupos.

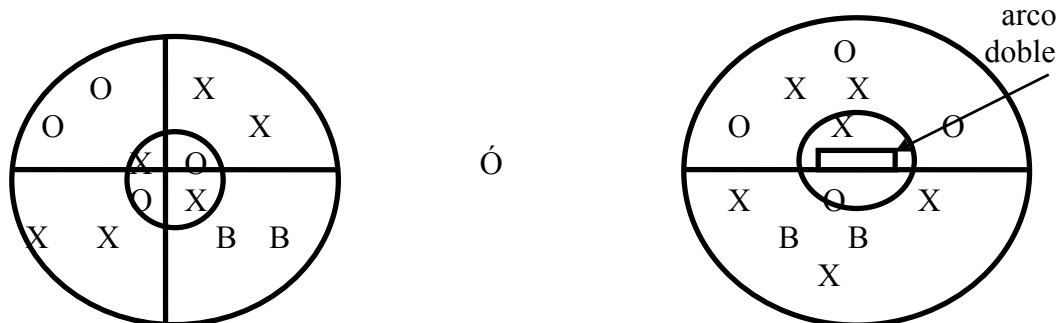
Se coloca un cono en el vértice del triángulo.

Si se quema a uno de los niños o cada vez que se voltea el cono sale el jugador que fue atacado.

Cuando algún grupo se queda sin jugadores de campo, entran el delegado de ese grupo



VARIANTES DE ORGANIZACIÓN ESPACIAL:



119. DELEGADO CON CONSIGNAS PREVIAS:

Se juega igual que al quemado, pero es obligatorio hacer LO QUE LA CONSIGNA INDIQUE (tres pases entre compañeros del mismo equipo, nombrar un programa de televisión, un personaje de historia, recitar un trabalenguas, cantar una canción, etc. antes de tirar a quemar al grupo contrario).

DELEGADO ARQUERO QUEMADO:

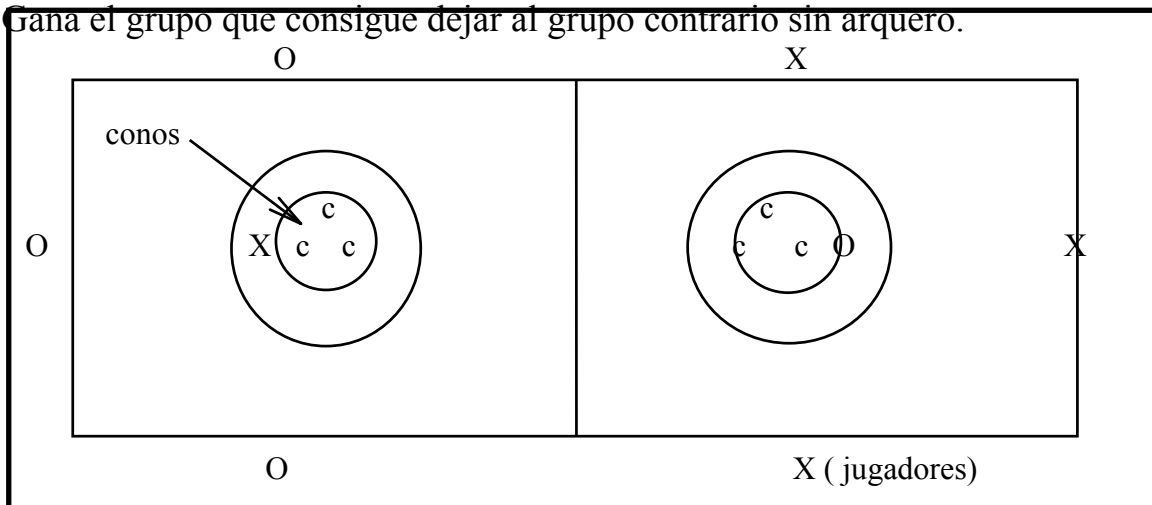
Disponer el campo de acuerdo al diagrama, se juega con 3 delegados y 2 espías

Cada grupo setermina un arquero al cual hay que quemar volteando o tocando alguno de los tres conitos que se encuentran dentro del círculo pequeño

Si es quemado sale del cmpo de juego y se ubica junto a los delegados y es arquero otro de los jugadores que estaban en el campo .

Cuando ya están quemados los jugadores del campo, ingresan los tres delegados y uno es arquero.

Gana el grupo que consigue dejar al grupo contrario sin arquero.



120. DELEGADO ARROJANDO CON TECNICAS PREDETERMINADAS

Se juega igual que al quemado, pero es obligatorio hacer LO QUE LA TECNICA INDIQUE, arrojar sobre hombro, con caída, bajo mano, en salto suspendido, con saque de potencia, con pase de pecho, etc.

121. VACIAR LA CASA

Disponer una cancha de voley, separar a los niños en dos grupos, cada uno ocupa uno de los campos.

Se sortea la posesión de la pelota.

Comienza a ser arrojada por sobre la red (vaciando la casa) hasta tanto el director del juego dé la orden de detenerse.

En ese momento, quien esté en posesión de la pelota recibe un punto en contra.

Ir agregando pelotas (sugiriendo no mas de 6, a fin de poder controlar el juego), a la orden de detención, quien tenga mas pelotas en su campo recibe el punto en contra.

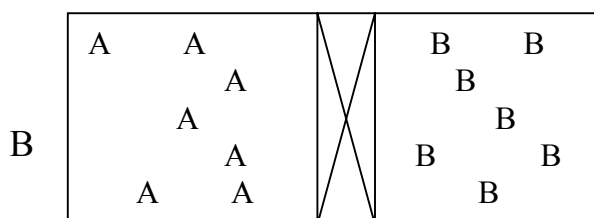
Se juega hasta 5 puntos, o por tiempo, gana el grupo que tenga menos puntos en contra.

También se puede contar como gol a favor el tener menos pelotas, gana el grupo que consigue primero 5 goles.

### 122. NEWCOMB (tres pases) QUEMADO:

En la cancha de voley colocamos una red que divide al campo de juego, los niños tiran la pelota por sobre la red como jugando a tres pases, el niño que atrapa la pelota la arroja al campo contrario o se la pasa a otro compañero, pero si no consigue atraparla o cae al piso CERCA DE EL, se considera QUEMADO y debe colocarse detrás de la línea del fondo desde donde va a PODER TIRAR A QUEMAR al equipo contrario, como en el quemado común.

El que es quemado de esta forma sale del campo y va con su delegado.



### 123. QUEMADO VOLTEANDO LAS CLAVAS:

En cada campo se paran bolos, clavos o botellas de plástico EN LOS LUGARES PREVIAMENTE MARCADOS y los equipos tratan de tirar a quemar al grupo contrario o a VOLTEAR LAS CLAVAS:

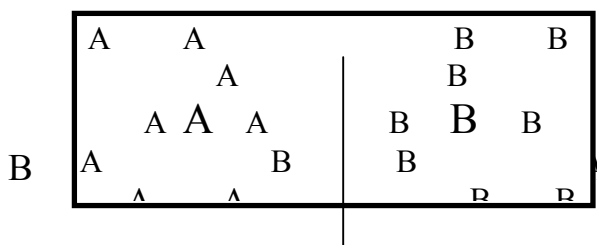
- cuando se voltean todas se termina el juego
- se termina por tiempo y cada clava volteada se considera un punto o vida en contra del equipo al que se la voltearon, sumada o no a los jugadores quemados.

### 124. DELEGADO QUEMANDO AL CAPITAN:

Cada grupo designa a un jugador quien se identificará utilizando una pechera, sombrero, cintas o similar.

El objetivo del juego consiste en “quemar” a ese capitán por lo que el resto del grupo debe intentar defenderlo, aún a riesgo de ser ellos quemados.

Si se quema a otro jugador, éste sale del juego y arroja a “quemar” desde afuera, pero si “queman” al capitán, sale todo el grupo e ingresa el delegado



### 125. QUEMADO CON OJOS TAPADOS:

Cada jugador debe disponer de un antifáz ciego (sin agujeros) y cascabeles o algún otro instrumento o material que produzca algún sonido.

Misma disposición que para el delegado, pero cada jugador debe tener sobre su frente el antifáz y en el momento de tener que arrojar a quemar, debe bajárselo para así taparse los ojos.

Los jugadores del grupo contrario al que tiene la pelota deben hacer sonar sus cascabeles, contra los cuales arrojará a quemar quien tenga la pelota.

El delegado actuará de “llamador” haciendo determinado sonido o llamado particular orientando al “lanzador” para efectuar su tiro.

#### VARIANTE

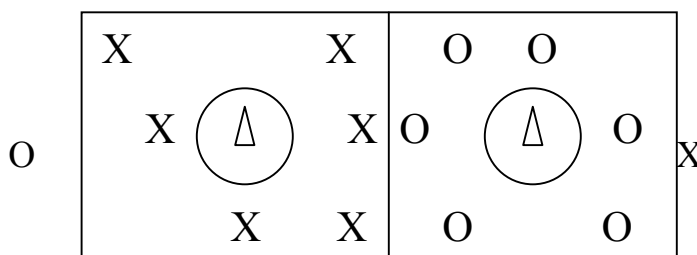
126. Pensar en la posibilidad que todos tengan los ojos vendados menos algunos que actúen de “alcanzadores” y se dediquen a entregar la pelota y orientar a los compañeros de su equipo.

### 127. VOLTEAR EL CASTILLO:

En el medio de cada campo hay un círculo marcado al cual no se puede ingresar, en el medio del círculo se construye un castillo colocando tres pelotas medicinales, si un jugador entra a dicho círculo se lo considera quemado.

Los jugadores deben elegir si tirar a quemar a los del grupo contrario o a voltear el castillo que está en el medio de dicho círculo.

Se puede jugar con una o dos pelotas.



### 128. DERRUMBAR LOS CASTILLOS

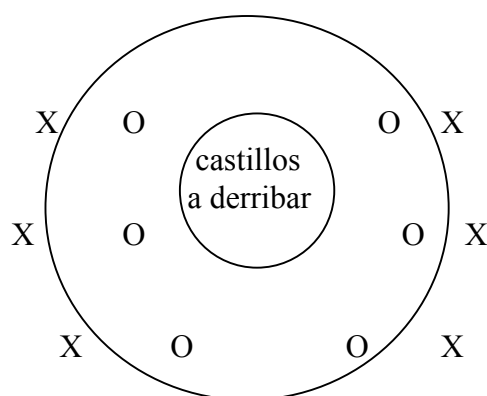
Marcar el campo de juego de acuerdo al diagrama, dos círculos uno de 9 metros de diámetro y el otro más pequeño de 3 metros de diámetro

Se dividen a los niños en dos grupos, que se distribuyen como muestra el dibujo.

Se sortea quien ataca y quien defiende,

El equipo de afuera (atacantes) dispondrá de 1, 2 o 3 pelotas, con las cuales deberá derribar los castillos que defiende el otro grupo

Se juega por tiempo.



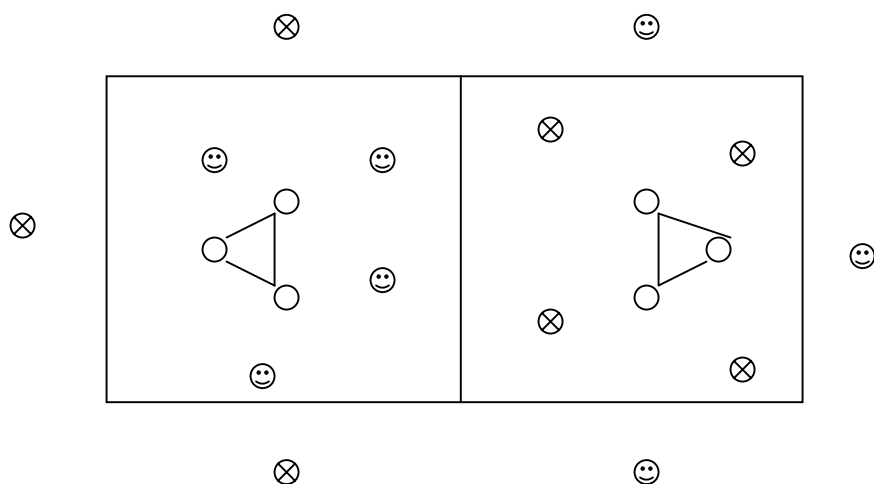
### 129. AROS Y TRIÁNGULO

Se juega en el campo tradicional de delegado, dentro de cada campo habrá una zona formada por tres aros que unidos forman un triángulo. (también se puede marcar con tiza o sogas)

Cada grupo deberá hacer rebotar la pelota dentro de la zona señalada. Estará quemado el jugador más cercano al pique de la pelota dentro del triángulo.

Si la pelota pica dentro de algún aro saldrán los 2 jugadores más próximos al pique.

Si un jugador del equipo que defiende toca la zona o pisa dentro estará automáticamente eliminado.



### 130. QUEMADO CON "ARROJADOR PREDETERMINADO"

Se juega igual que al quemado pero solo un jugador que es elegido por el grupo puede lanzar a quemar quien va a ser identificado con pechera, sombrero o similar. El resto le va alcanzando las pelotas para que arroje.

Al "arrojador" no se lo puede quemar

Es posible que el arrojador se cansé rápidamente, por lo que el puesto de "arrojador" debe cambiar constantemente, entregándole a otro jugador el elemento identificatorio.

VARIANTE:

131. Se puede aumentar el número de "arrojadores", recordando que se debe identificarlos.

Se puede quemar al "arrojador" quién debe entregar su pechera o similar a otro jugador

### 132. BALÓN REY

El grupo que se encuentra en el campo solo puede hacer pases a su “rey” quien debe tirar a quemar. Por cada jugador tocado, el rey consigue un punto, cada vez que este quema a alguien o realice 5 lanzamientos, cambiar de rey para que todos puedan ocupar ese puesto.

Los jugadores quemados ayudan a alcanzar la pelota pero no pueden arrojar a quemar

### **133. BALON ENTRE DOS PUEBLOS:**

Cada equipo se distribuye en su mitad de campo y manda a un jugador detrás de la línea base opuesta, este jugador no tiene derecho de arrojar a quemar, al grupo contrario, solo podrá alcanzar el balón a sus compañeros.

Los jugadores “quemados” tienen que abandonar su campo y pasar a la línea base opuesta, con el derecho a lanzar el balón contra los jugadores contrarios, mientras que el jugador que primero había salido se reincorpora al equipo en el campo.

De esta manera es posible atacar al enemigo desde ambos lados.

#### **REGLAS DE JUEGO:**

- Solo se cuentan los lanzamientos acertados directamente. no se consideran como tales los tiros en que el balón haya tocado el suelo previamente.

- si de manera eventual son alcanzados dos jugadores con un lanzamiento, quedará eliminado del área el primero, pero si el balón después de haber alcanzado a un jugador es atrapado por un segundo jugador sin que aquél haya tocado el suelo no se considerará como un lanzamiento acertado.

- si alguien se sale de los límites del área para esquivar el balón, se considera como eliminado.

Si un jugador en posesión del balón sobrepasa los límites del área, se lo tiene que ceder al equipo rival

### **134. QUEMADO NOCTURNO**

Con la misma disposición que el quemado, pero un juego para realizarlo de noche o en un gimnasio con posibilidades de oscurecerlo.

Los jugadores se ubican cada uno en su campo, con una linterna en la mano para cada jugador, o una sola para cada grupo.

A la orden de comienzo del juego, el jugador predeterminado o que el grupo elija intenta alumbrar “quemar” a algún jugador del otro grupo, para esto debe prender su linterna, el jugador “iluminado” no se puede mover de su lugar, por lo que el director del juego debe estar muy atento al desarrollo del mismo.

También se puede “cantar” el nombre del jugador iluminado.

El pase de un jugador a otro de la linterna, en caso de que cada uno tenga la suya, se realiza nombrando al que la recibe.

Se debe disponer de por lo menos dos linternas por grupo, una para el grupo del campo y otra para el delegado.

### **135. DELEGADO SENTADOS EN EL SUELO**

Se arroja a quemar igual que al delegado, pero con la diferencia que todos los jugadores menos el delegado están sentados en el piso. (a lo indio con piernas cruzadas o libremente.), solo se pueden desplazar sentados en el piso, o en cuadrupedia el que se levanta está quemado.

### 136. **“EL MOJADO” (quemado con bombitas de agua).**

Este es un juego ideal para el verano, días de calor, al aire libre.

Se juega con la misma disposición que al quemado, con la variante de que arrojan a “MOJAR” en lugar de quemar.

Para ello se utilizan tantas “bombitas de agua” como podamos disponer, poniendo en juego primero una de ellas, que se reemplaza cada vez que estalla.

Los jugadores pueden hacerse pases igual que en el delegado.

Si la bombita arrojada cae fuera del campo de juego, saca el grupo contrario al que arrojó.

#### **VARIANTE:**

Cada jugador puede tener su bombita en la mano y arrojar siguiendo un orden determinado con números previamente asignados o con códigos convenidos entre ellos mismos y no conocidos por el grupo opuesto, no pueden arrojar simultáneamente las bombitas.

Recordar que una vez infladas las bombitas, para evitar que se revienten se deben colocar en un recipiente con agua.

### 137. **QUEMADO ENCADENADO:**

Se juega igual que al delegado, con la diferencia que a medida que se va “quemando” jugadores, los que salen del juego pueden tomarse de las manos para formar una “cadena” o un tren tomados por la cintura del compañero de adelante, facilitando a la cabeza de la cadena o la “máquina del tren” quemar desde adentro del campo de juego contrario.

Es importante pensar que así como la cadena facilita el tirar desde más cerca, permite a los contrarios ocultarse tras ellos, y que no es obligatorio hacer la “cadena”.

### 138. **LOS JINETES ÁGILES**

El grupo se divide en dos, algunos hacen de “caballos” y otros de “jinetes”

Los jinetes se montan sobre los caballos. (si se quiere se pueden parar detrás de ellos con las manos en los hombros o tomados de la cintura)

Los jinetes se pasarán la pelota y si la misma cae al suelo, los jinetes saltarán rápidamente de su caballo y echarán a correr.

Los que hacen de caballo tomarán la pelota y la lanzarán contra los jinetes, si uno de ellos es alcanzado, se cambiarán los papeles

Al inicio de este pequeño trabajo, decíamos que queríamos despertar en los educadores a cargo de los niños inquietudes sobre los juegos en general.

Este es un primer acercamiento que esperamos pueda servir para seguir pensando.

Queremos cerrar este momento agradeciendo a los alumnos de los profesorados que constantemente nos estimulan con sus preguntas a seguir buscando y en quienes confiamos puedan transformar esta nuestra "gimnasia" en una real EDUCACION mediante el MOVIMIENTO.

Hasta ahora opinamos nosotros, reproducimos a continuación una carta que posiblemente envió o enviaría un niño, no sabemos quien la escribió pero si que muchos de nuestros alumnos se verían reflejados en ella.

Solo hay que leerla, y si en algo estamos de acuerdo, hacerla conocer a todos aquellos que de una u otra manera tienen que ver con el deporte para niños.

## **CARTA ABIERTA: A MIS PADRES, A MIS PROFESORES, A MIS ENTRENADORES**

Sé lo que todos ustedes me quieren, cada uno lo demuestra permanentemente, en cada caso, en cada lugar y en cada relación que nos une, pero, por ese amor que sienten hacia mí y por el que yo siento hacia ustedes, **quiero que me den la posibilidad de ser libre, de crecer de la manera mas pura y sin obligaciones que no pueda cumplir.**

Déjenme jugar con alegría que llevo conmigo, déjenme ser niño que es lo que más me gusta ser.

**No quieran que logre cosas que tal vez sean importantes, pero para otro momento,** y que buscarlas ahora representaría perder otras en pos de aquellas a las que yo considero muy importantes... **déjenme vivir la edad que tengo, pues solo pasa una sola vez en la vida.**

No planifiquen tanto con mi vida, **no se desesperen por las derrotas y menos aún se sientan ustedes derrotados,** porque el dolor que me provoca perder, termina cinco minutos después del llanto y ya ni me acuerdo, volviendo a sentir alegría por jugar y aún ser niño.

**No busquen su triunfo a través mío, no pretendan hacerme como fueron o no pudieron ser ustedes,** no malgasten el tiempo, soy un niño y quiero seguir siéndolo.

A ustedes padres, elijan el lugar donde mandarme. Si es posible, que a mí me guste, y tenga un profesor que me prepare para un día ser un buen jugador, pero no hoy... hoy solo quiero hacer lo que siento quiero y puedo.

**No quieran que sea un chico grande, busquen que sea un gran chico.**

Sé lo que ustedes sufren en una cancha cuando yo juego, pero no me gusta que sufran, porque en ese momento yo soy feliz, estoy jugando... pareciera desde adentro que los que compiten por nosotros fueran los de afuera, que se tuvieran celos entre los padres, que sufrieran por el triunfo que no llega o por el movimiento esperado y oportuno que no puedo darles...

Pero si me dieran tiempo y entendieran que esto ahora tiene que ser así, que en el deporte como en la vida, todo tiene un tiempo, seguramente algún día podré dárselos.

Por favor, **déjenme jugar sin presiones, sin retos, sin tantas correcciones, sin ver la triste realidad, de verlos pelear por mí.**

**Por favor, déjenme jugar solo, déjenme divertirme, déjenme ser feliz, no lo olviden, soy un niño... y eso solo se es una vez en la vida.**

**Un niño que practica deporte**

## EXTRACTO DE MATERIALES BIBLIOGRAFICOS Y REFERENCIAS.

JEAN PIAGET, 6 ESTUDIOS DE PSICOLOGIA, EDITORIAL SIX BARRAL, S.A. BARCELONA:

PAG. 63... En cuanto al comportamiento colectivo de los niños, se observa después de los 7 años un cambio notable en las actitudes sociales, manifestadas por ejemplo en los juegos con reglamento. En el curso de la primera infancia, los jugadores de 4 a 6 años intentan imitar el ejemplo de los mayores y observan ciertas reglas pero cada uno no conoce de ellas mas que una fracción y durante el juego no tienen para nada en cuenta las reglas del vecino, cada uno juega a su manera sin coordinación alguna, Es mas, cuando preguntamos a los pequeños quien ha ganado al final de una partida, se quedan muy sorprendidos porque todo el mundo gana a la vez, y ganar significa haberse divertido. En cambio, los jugadores a partir de los 7 años presentan un doble progreso. Sin conocer aún de memoria las reglas del juego, tienden por lo menos a fijar la unidad de esas reglas. Por otra parte, el termino "ganar" adquiere un sentido colectivo: Se trata de alcanzar el éxito en una competencia organizada y reglamentada y es evidente que el reconocimiento de la victoria de un jugador sobre los demás supone discusiones bien llevadas y concluyentes.

PAG. 100...La personalidad resulta de la sumisión o mejor de la autosumisión del YO a una disciplina cualquiera: se dirá por ejemplo que un hombre tiene una personalidad fuerte cuando no todo lo refiere a su egoísmo y es incapaz de dominarse, sino cuando encarna a un ideal o defiende una causa con toda su actividad y toda su voluntad. Se ha llegado a hacer de la personalidad un producto social, considerando que la persona está ligada al papel que representa en la sociedad. Y, efectivamente la personalidad implica la cooperación: la autonomía de la persona debe oponerse a la anómia, o ausencia de reglas (el YO) y a la heteronomia, o sumisión a los lazos impuestos desde afuera: en ese sentido, la persona es solidaria de las relaciones sociales que mantiene y engendra. La personalidad se inicia pues, a partir de la infancia, (de 8 a 12 años) con la organización autónoma de las reglas, de los valores, y a la afirmación de la voluntad como regularización y jerarquización moral de las tendencias.

-----  
--

P. A. RUDIK, PSICOLOGIA DE LA EDUCACION FISICA Y EL DEPORTE. EDITORIAL STADIUM

PAG.36... La composición de los equipos se halla determinada con toda precisión y las obligaciones de los jugadores está rigurosamente reglamentadas: cada jugador elige sus obligaciones de acuerdo con sus inclinaciones y capacidades individuales, se limita la duración del juego, se establecen las tácticas más convenientes para cada encuentro y la mejor técnica, se desarrolla el juego de acuerdo a toda una serie de reglas ya establecidas, y para observar el cumplimiento de estas reglas se designan jueces calificados, etc.

En relación con esta particularidad, es mayor en los juegos deportivos con la exigencia en cuanto a la técnica y también en cuanto a los recursos tácticos y el acoplamiento del equipo. Esto hace que se consoliden durante mucho tiempo antes y que la preparación, realizada de acuerdo a un plan, con sistemática sin que tenga carácter de juego sino de aprendizaje y

entrenamiento)ya que sin un suficiente entrenamiento el equipo no puede aspirar a la victoria.

Los juegos deportivos tienen el carácter de dura competición que requiere del jugador el máximo de tensión de todas sus fuerzas, orientadas a la consecución de la victoria. Por cuanto que en los juegos deportivos todas las acciones de los jugadores están orientadas a conseguir la victoria y se realizan con máxima energía, desarrollan en los atletas rasgos de personalidad positivas como son: una enorme voluntad de victorias la audacia, decisión, capacidad para coordinar acciones propias con las de sus compañeros, capacidad para supeditar los intereses personales a los del colectivo, ya que no gana ni pierde en el juego deportivo uno u otro jugador, sino el equipo en su conjunto. En esto reside el valor educativo de los juegos deportivos.

-----  
-

PRINCIPIOS PEDAGOGICOS DE LA EDUCACION FISICA,  
ANNEMARIE SEYBOLD. EDITORIAL KAPELUZ.

PAG. 33... Para los niños de 6 a 8 años, la competencia tiene un carácter puramente formal, si después de una carrera se les pregunta quien llegó primero, cada uno contestará "YO". Ese ingenuo optimismo protege al niño contra la vivencia del fracaso y por eso habría que conservárselo todo el tiempo que sea posible. Lo destruimos si medimos el rendimiento infantil demasiado pronto con normas objetivas, si confrontamos una y otra vez al niño con su incapacidad o su "no poder todavía". preservamos el ingenuo optimismo si postergamos hasta donde sea posible las competencias, comparaciones y normas objetivas, eligiendo de tal suerte las tareas que el rendimiento infantil tenga el, éxito asegurado...

PAG. 67...El estado de su motricidad aun no capacita a esos niños de 6 y 7 años para el estilo gimnástico deportivo. Si a pesar de ello se los obliga, haciéndolos repetir una y otra vez los mismos□movimientos, pierden el entusiasmo y la confianza en si mismos que tanta falta les hace para su desarrollo ulterior...

...Entonces la forma cinética gimnástica deportiva, son sus movimientos rápidos, económicos y funcionales, aparecerá "solo" al avanzar la madurez del movimiento...

PAG. 90...Mas tarde los niños de 10 y 11 años se desprenden dificilmente de su querido volkerball, porque los juegos por equipos que le siguen, requieren otra madurez social. En el volkerball, el equipo se mantiene junto en virtud de los estrechos límites del campo de juego: se conserva bastante inalterado, y los niños juegan mas bien unos contra otros que unos con otros. Siempre les cuesta mucho pasarse la pelota, y no se trata de un condenable egoísmo, la madurez social alcanzada hasta entonces solo les permite jugar "contra" un grupo pero todavía no pueden "con" el propio. Solo cuando los vínculos sean lo suficientemente fuertes, el grupo conservara como equipo eficiente aunque se haga movable, que se suprima la línea divisoria entre los equipos, se ensanchen los límites y los distintos miembros se encarguen de diversas funciones. Solo entonces, a los 12 o 13 años, están dadas las condiciones de madurez social para los juegos de equipos...

-----  
-

DIDACTICA DEL DEPORTE INFANTIL, MIGUEL ALTABAZ.  
EDITORIAL AMIBEF.

PAG. 7... Se considera que los 9 y 10 años son la edad del gran aprendizaje motor, de manera que los movimientos, que en ese período resultan fáciles, en otras edades se convierten en mecánicas difíciles de aprender. De ahí que siempre sea importante recordar que lo que no se aprende con naturalidad no se realiza con facilidad. La premura en formar un equipo responde siempre al deseo de llegar a la participación en competencia, lo que todo educador responsable debe medir con sumo cuidado, No todos los individuos, en esta edad tienen el suficiente control emocional que garantice los resultados educativos de la competencia.

PAG 64... No debe cometerse el error de pensar que lo que se está formando es un conjunto de jugadores, el grupo es de niños y como tales deben ser tratados, sin considerárselos "adultos pequeños"

Resumiendo, recomiendo que el conductor de la actividad sea fundamentalmente "docente" y que a los niños no deben transmitírseles el deseo exagerado del triunfo, sino el ansia por la práctica activa del deporte.

---

#### MOACYR DAIUTO, BASQUETBOL, METODOLOGIA DE LA ENSEÑANZA, EDITORIAL STADIUM

PAG. 25... Es de vital importancia establecer la diferencia entre la "práctica del deporte" y la "competencia deportiva". La práctica del deporte o mejor dicho del "deporte juego" es la práctica codificada de la actividad deportiva en la que el objetivo "entretenimiento" y el sentido de "formación" debe suplantar y hasta sustituir la finalidad de obtención de resultados técnicos o de triunfos a "cualquier precio". Este tipo de actividad deportiva puede adaptarse a las posibilidades de cada uno, ello no elimina a los flojos, no necesita de asistentes o de instalaciones costosas y perfectas. Existe apoyada en la responsabilidad de los educadores o de los propios practicantes, que pueden hacer pequeñas alteraciones a las reglas, de manera que ellas se adapten mejor a las necesidades del grupo. Es el deporte de los que lo practican y no para los espectadores, según opina Pierre Seurín. "La emulación es un método pedagógico eficaz pero es necesario evitar los excesos. En verdad, la actividad deportiva puede llevar a esfuerzos desmedidos, a la vanidad y al desaliento". Por lo general la presencia de los padres en la competencia es contraindicada. La competencia deportiva entonces, deberá limitarse a un mero confrontamiento de capacidad o habilidad, que dé alegría al participante y que el hecho de ser superado no signifique el "dolor de la derrota" o la "gloria de la victoria".

De ninguna manera podrán ser admitidas las competencias de gran responsabilidad, por su importancia y trascendencia, como así también los grandes desfiles, la disputa de trofeos valiosos, etc. Esas actividades y emulaciones son contraindicadas, no solamente por los excesos de carácter físico que por lo general provocan, como también y principalmente por el profundo desgaste emocional, hecho que podrá traer serias perturbaciones en la formación de la personalidad. "Un deporte merece ser estimulado dentro de los límites que el favorece -solo o en conjunto con otros deportes- el desarrollo armónico del niño. Una actividad deportiva necesita respetar las leyes del desarrollo físico y psicológico del niño; su naturaleza depende por lo tanto de las fases de este desarrollo.

PAG.45... No pretendemos de ninguna manera, afirmar que cabrá al profesor "hacer campeones" a él le corresponde la importante función de educar moral, intelectual y socialmente. A él le corresponde proporcionar formación integral a los educandos, de manera que, en el futuro, aquellos que tuvieron "calidad" y

capacidad para la práctica de determinado deporte puedan, si eso les interesa, llegar al "perfeccionamiento" o sea, sobrepasar y llegar a la práctica del "deporte de elite", puedan llegar a participar de competencias masivas. Al profesor de educación física le corresponderá única y exclusivamente la función de preparar a sus alumnos para el "deporte para todos" pues de la cantidad bien dirigida saldrá la mejor calidad.

¿No será mayor la satisfacción del profesor si en lugar de haber forjado "un campeón" formó integralmente a millares y millares de ciudadanos útiles a la sociedad donde viven?...

De esta manera dejo planteado los interrogantes, que deber aún ser resueltos por la sociedad en su conjunto, los educadores somos en esto, parte comprometida por nuestra función.

---

Comencemos a pensar juntos...

Lic. Hugo Guinguis

**BIBLIOGRAFIA CONSULTADA:**

- ALTABAZ MIGUEL. Didáctica del deporte infantil, AMIBEF
- CALVI JORGE Y MINKEVICH OSCAR. Para un glosario y una epistemología de la Educación Física.ed.Urisko. Bs. As. 1995
- CHOKLER MYRTA. Los organizadores del desarrollo psicomotor. Ed. Cinco. Bs. As. 1988
- DOBLER. Juegos menores
- GAZZANO ELENA. Educación psicomotriz. ed. Cincel. Madrid. 1982
- KIPHARD E. J. Insuficiencias de movimiento y de coordinación en la escuela.,. ed. Kapeluz. Bs.As 1976
- LE BOULCH JEAN. El deporte educativo. Ed. Paidos. Barcelona 1991
- LE BOULCH JEAN. Hacia una ciencia del movimiento humano, introducción a la psicokinética. ed. Paidos, Bs. As. 1978
- MEUSEL. HENRICH. Juegos de carrera con la pelota y juegos de competencia. ed. Kapeluz. Bs. As. 1974
- MIGUEL PEREZ LUIS. Desarrollo motor y actividades física. ed. Gymnos. Madrid 1987
- RIGAL, PAOLETTI, PORTMAN. Motricidad : aproximación psicofisiológica. ed. Pila Teña. Madrid 1979
- SEYBOLD BRUNHUBER, ANNEMARIE. Principios pedagógicos de la Educación Física, edit. Stadium.
- MATERIAL DE LA CATEDRA DE EDUCACION FISICA INFANTIL a disposición de los interesados en el I.S E.F. N\* 1 Dr. Enrique Romero Brest, diseñado por el prof. HUGO GUINGUIS

## INDICE

- EL QUEMADO, DELEGADO, MAJANAIM, ETC. ES UN JUEGO O UN DEPORTE?	PAG. 3
- JUEGOS DE INICIACION, ORIENTACION O PREDEPOR ?	4
- TRANSFERENCIA O DISPONIBILIDAD MOTORA,	10
- OPOSICION ENTRE LA NOCION DE TRANSFERENCIA Y DISPONIBILIDAD CORPORAL	10
- LA REGULACION DE LA RESPUESTA MOTORA	11
- QUE NECESITA EL NIÑO PARA JUGAR	12
- ¿JUGAMOS EN GRUPO O EQUIPO ?	14
- ¿ POR QUE NO DEFINIMOS CADA JUEGO PARA LA EDAD QUE CORRESPONDE?	15
- ¿CAMBIO DE ROLES O DESCALIFICACION?	17
- ¿COMO DIVIDIR A LOS GRUPOS ?	18
- CUENTOS DE LEO BUSCAGLIA Y ALEJANDRO DOLINA	18

### - JUEGOS PROPUESTOS:

1) MANCHA PELOTA INDIVIDUAL:	20
2) MANCHA PELOTA EN PAREJAS:	20
3,4,5) VARIANTES DE MANCHA PELOTA EN PAREJAS:	20
6) MANCHA PELOTA EN GRUPOS:	21
7) EN GRUPOS CON TRES PASES OBLIGATORIOS	21
8) UNO CONTRA TODOS:	21
9-10) ALTO O STOP	22
11-12-13) TODOS ADENTRO	22
14-15-16) TODOS ADENTRO EN GRUPOS	23
17) TODOS ADENTRO EN GRUPOS CON CONSIGNAS PREVIAS	23
18) TODOS ADENTRO EN GRUPOS CAMBIANDO DE LUGAR	23
19) TODOS ADENTRO POR TIEMPO ALTERNANDO POSICIONES	24
20) TODOS ADENTRO POR PUNTOS PREDETERMINADOS	24
21) ENTRAR AL CAMPO	24
22) TODOS ADENTRO EN GRUPOS SIMULTANEOS	25
23) RELOJ PASANDO Y CORRIENDO	25
24) ATAQUE AL TREN	26
25) 1,2,3, PUM	26
26) ATAQUE A LA FORTALEZA	26
27-28-29) FUSILAMIENTO	27
30) BOWLING VIVIENTE	28
31) CALLEJON SIN SALIDA	28
32) CALLEJON SIN SALIDA II	28
33) CALLEJON SIN SALIDA III	29
34) CAZADOR CON PELOTA	29
35) CAZADOR CON PELOTA EN GRUPOS	29
36) BALON	30
37) SACAR LA PELOTA DEL CAMPO CONTRARIO	30
38) VOLTEAR LA FORTALEZA	30
39) CAZANDO EL PATO	31
40) MATASAPOS	31
41) MATASAPOS, EL TOCADO SE SIENTA	31
42) MATASAPOS SALVADOR	31
43) DELEGADO REVIVIENDO	32
44) QUEMADO REVIVIENDO	32
45) <b>El delegado, volkerball, catchball, majanaim, dodgeball, quemado, matasapos, pelota envenenada, matador, balón entre dos pueblos...</b>	32
46) QUEMADO CON DEFENSAS	33
47) QUEMADO CON ARQUEROS	33
48) DELEGADO CON DOS PELOTAS	34
49) QUEMADO CON ESPIAS	34
50) QUEMADO MEZCLADOS	34

51) QUEMADO SELECTIVO	35
52) QUEMADO CON CONTRARIO FIJO	35
53) QUEMADO CONGELADO	35
54) QUEMADO CONGELADO CON DEFENSAS	35
55) QUEMADO CON ARCOS	36
56) QUEMADO CON AROS	36
57-58) QUEMADO POR TIEMPO CON VALOR OCULTO	36
59) QUEMADO SELECCIONADO A QUIEN QUEMAR	36
60) DELEGADO REDUCIENDO LOS CAMPOS	36
61) DELEGADO AMPLIANDO Y REDUCIENDO LOS CAMPOS	37
62) DELEGADO EN 4 ZONAS	37
63-64-65) DOMAQUE O QUEMADO AL REVES	37
66) MAJANAIM EN PAREJAS O A TRES PIES	38
67) DELEGADO CON ISLAS	38
68) QUEMADO CON POSICIONES OBLIGATORIAS	38
69) QUEMADO CON PELOTA NO CONVENCIONAL	38
70) QUEMADO AGREGANDO PELOTAS	39
71) DELEGADO CON FORTALEZAS	39
72) QUEMADO CON CONSIGNAS PREVIAS	39
73) DELEGADO ARROJANDO CON TECNICAS DETERMINADAS	40
74) NEWCOMB (TRES PASES) QUEMADO	40
75) QUEMADO VOLTEADOR (CON CLAVAS)	40
76) DELEGADO QUEMANDO AL CAPITAN	40
77) QUEMADO CON OJOS TAPADOS	40
78) VOLTEAR EL CASTILLO	41
79) QUEMADO CON ARROJADOR DETERMINADO	41
80) BALON ENTRE DOS PUEBLOS	41
81) QUEMADO NOCTURNO	42
82) DELEGADO SENTADOS	42
83-84) EL MOJADO	42
85) QUEMADO ENCADENADO	42
- CARTA ABIERTA DE UN NIÑO QUE PRACTICA DEPORTE	44
EXTRACTO DE MATERIALES BIBLIOGRAFICOS Y REFERENCIAS.	45
JEAN PIAGET, 6 ESTUDIOS DE PSICOLOGIA, EDITORIAL	45
SIX BARRAL, S.A. BARCELONA:	
P. A. RUDIK, PSICOLOGIA DE LA EDUCACION FISICA Y EL DEPORTE.	45
EDITORIAL STADIUM	
PRINCIPIOS PEDAGOGICOS DE LA EDUCACION FISICA, ANNEMARIE	45
SEYBOLD. EDITORIAL KAPELUZ.	
DIDACTICA DEL DEPORTE INFANTIL, MIGUEL ALTABAZ.	46
EDITORIAL AMIBEF.	
MOACYR DAIUTO, BASQUETBOL, METODOLOGIA DE LA ENSEÑANZA,	47
EDITORIAL STADIUM	
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA:	49

hecho el depósito que marca la ley 11.723

Prohibida su reproducción sin autorización expresa del autor.

VER DE AGREGAR LAS PAGINAS 46 Y 47 DE OSCAR DE JUEGO Y MOVIMIENTO DE 6 A 14 AÑOS DEL JUEGO AL DEPORTE. BUSCAR LA FORMA DE SCANEARLO PARA EL MARCO TEÓRICO