

## JUEGOS PARA LANZAR, PASAR Y RECIBIR 8-9 AÑOS

### Puntería en movimiento

Espacio de juego y distribución: espacio amplio y despejado, con círculos marcados. Uno cada 4 jugadores. En grupos de 4 jugadores, forman 2 parejas y cada uno se ubicara en cruz frente a su compañero.

Una pareja tendrá el aro y el otro la pelota.

Material a utilizar: un aro y una pelota por cada 4 jugadores. Conos o elementos para señalar el espacio de juego.

Preparación, desarrollo, o aspectos a considerar: los 4 participantes se colocan en forma de cruz. El juego lo inicia el jugador que tiene el aro, lanzándolo por el aire a su compañero de enfrente. Durante el trayecto, el jugador que tiene la pelota, deberá lanzarla para que pase por el centro del aro. Después del lanzamiento, la pelota será recibida por el jugador que esta enfrente de quien la lanzo... ahora los que poseen el material, son los encargados de que el juego continúe. Después de 3 minutos o el tiempo que se considere adecuado en relación con el grupo, se determina cual dúo logro mas aciertos y se cambian los roles y los elementos.

Variante: podrán hacer rodar el aro por el piso, en vez de ser lanzado. Se debe incrementar la dificultad, gradualmente. En caso de que el compañero que lanza la pelota, no la atrape tendrán un punto en contra (esto permite que el niño mejore su lanzamiento, teniendo 2 puntos de referencia).

□

### **PUNTERÍA EN MOVIMIENTO**

#### **ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN:**

Espacio amplio y despejado, con círculos marcados. Uno cada 4 jugadores.

En grupos de cuatro jugadores, forman dos parejas y cada uno se ubicará en cruz de frente a su compañero.

Una pareja tendrá el aro y la otra la pelota.

#### **MATERIAL A UTILIZAR:**

Un aro y una pelota por cada cuatro jugadores.

Conos o elementos para señalar el espacio de juego.

## **PREPARACIÓN, DESARROLLO Y ASPECTOS A CONSIDERAR**

Los cuatro participantes se colocan en forma de cruz. El juego lo inicia el jugador que tiene el aro, lanzándolo por el aire a su compañero de enfrente. Durante el trayecto, el jugador que tiene la pelota, deberá lanzarla para que pase por el centro del aro. Después del lanzamiento, la pelota será recibida por el jugador que está enfrente de quien la lanzó. Ahora los que posean el material son los encargados de que el jugador continúe. Después de tres minutos o el tiempo que se considere adecuado en relación con el grupo, se determina cuál dúo logró más aciertos y se cambian los roles y los elementos.

**Variante:** Podrán hacer rodar el aro por el piso en vez de lanzarlo. Se debe incrementar la dificultad, gradualmente. En caso de que el compañero que lanza la pelota no la atrape tendrá un punto en contra (esto permite que el niño mejore su lanzamiento, teniendo dos puntos de referencia)

## **ALABAMA**

### **ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN:**

Un espacio libre y llano, con refugios señalados en los extremos.  
En parejas.

### **MATERIAL A UTILIZAR:**

Una pelota por pareja.  
Varias cajas grandes.  
Tizas.

## **PREPARACIÓN, DESARROLLO Y ASPECTOS A CONSIDERAR**

Cada pareja se desplazará enfrentada, uno caminará hacia atrás y el otro hacia adelante, variando el rol, la dirección y el sentido. Uno de ellos tendrá la pelota y deberá lanzársela a su compañero, para que éste se la devuelva y así sucesivamente, hasta que el profesor de una señal (Alabama) en ese momento el que tiene la pelota tratará de lanzarla a su compañero antes que éste llegue a los refugios señalados (tocándole de la cintura para abajo). Lo importante es que cada pareja esté atenta a los desplazamientos, para evitar choques entre compañeros o la pérdida de la pelota.

**Variante:** Dependiendo de la edad, la habilidad de los alumnos y el objetivo a desarrollar, los pases entre compañeros se podrán realizar de diferentes formas (sobre cabeza, sobre hombro, cadera, raso etc.). Se

pueden colocar cajas en el perímetro y al oír "Alabama", el jugador en posesión de la pelota, que emboque desde donde se encuentra suma puntos, reemplazando el pegarle al compañero, pudiendo el docente decir otras palabras que se inicien con A, para ver la reacción de los niños. También pueden formarse en tríos o cuartetos. Para un grupo más trabajado se los puede dividir en dos grandes equipos y ahí en parejas identificados por medio de dos colores, a la orden de Alabama, el que posea la pelota podrá tratar de tocar a cualquiera del otro color antes de que llegue al refugio preestablecido, esto lo hace más dinámico, pero se deben extremar las precauciones de seguridad.

### **"A LIMPIAR EL PATIO"**

**ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO:** en el círculo central dibujado en el patio deben colocarse dos niños.

Los demás con una bolsita cada uno se colocan lejos y afuera.

Cuando de la señal todos arrojan sus bolsitas deslazándolas por el suelo y embocan en el círculo. Los dos niños la tomaren y arrojaran lejos para mantener limpio el patio y los otros volverán a lanzarlas adentro.

Cuando de la señal de alto nadie más puede arrojar bolsitas. ¿Dónde habrá más adentro o afuera?

### **"CUAL LLEGA PRIMERO"**

**ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO:** dividiremos al grupo en dos bandos ubicados en fila tras las líneas del fondo. Cada integrante con una bolsita o pelota de trapo. Colocaremos dentro del campo y a cuatro metros de cada bando una pelota de básquet. El juego consiste en arrojar por turno los proyectiles para hacer avanzar la pelota propia hacia la línea final de los adversarios. Veremos que pelota logra hacerlo en primer término. Puede ser que ninguna llegue, pues si se agotan las pelotas o bolsitas no se puede ingresar al campo a buscar las ya lanzadas. En ese caso, gana el bando cuya pelota se encuentre más cerca de su meta al acabarse los proyectiles.

### **EL RELOJ**

**MATERIALES:** una pelota

**ORGANIZACIÓN INICIAL:** dos equipos, uno en hilera y otro en ronda  
D

DESARROLLO: el equipo que está en ronda debe hacer el máximo número de pases con la pelota (horas), mientras que el equipo en hilera hace carreras de relevos alrededor del círculo (reloj). El juego termina cuando se hace el último relevo de la hilera. Se cuenta el número de pases y se cambian los papeles.

### **LA PELOTA capitana**

MATERIALES: tantas pelotas como equipos

ORGANIZACIÓN INICIAL: en grupos de 6 a 8 personas. El capitán en frente del grupo, que se encuentra colocado en hilera.

DESARROLLO: el capitán pasa la pelota sucesivamente a los miembros de la hilera, cuando la reciben la devuelven y se sientan en su lugar; al llegar al último, éste, con la pelota pasa al lugar de capitán y el que lo era antes, pasa a ocupar el primer puesto en la hilera.

Gana el equipo que primero completa los pases.

### **CAZA DE LA PELOTA**

MATERIALES: 2 pelotas

ORGANIZACIÓN INICIAL: los jugadores se dividen en dos grupos. Se colocan en un gran círculo, pero de forma alternativa. En dos puntos opuestos del círculo, cada equipo tiene una pelota.

DESARROLLO: la pelota se pasa de forma alternativa hacia la derecha y al jugador de su equipo más cercano. Se trata de pasar tu pelota rápidamente e intentar agarrar a la del equipo contrario.

VARIANTES: cambiar el sentido de la pelota.  
Jugadores en posición de sentados, de rodillas, etc.

### **PELOTA CANADIENSE**

MATERIALES: una pelota y un banderín

**ORGANIZACIÓN INICIAL:** divididos en dos equipos. Uno de los equipos se coloca tras la línea de salida y el otro en dispersión en el campo, a unos 15 cm. de la línea se coloca el banderín.

**DESARROLLO:** el primer jugador del equipo que está tras la línea lanza la pelota de una patada e inmediatamente sale corriendo en dirección del banderín, pasa por detrás de él y vuelve al punto de partida. Los del otro equipo deben agarrar la pelota y tratar de tocar al que corre. Se pueden pasar la pelota entre ellos. Si se logra tocar al jugador del otro equipo, se anota un punto.

El jugador que corre no puede dar marcha atrás.

### **LA PELOTA RÁPIDA**

**CAPACIDAD FÍSICA DESARROLLADA:** pase y recepción

**MATERIALES:** tantas pelotas como grupos

**ORGANIZACIÓN INICIAL:** varios equipos de 4 a 6 jugadores. Cada equipo se sitúa dentro de su campo con una pelota.

**DESARROLLO:** cada equipo debe lograr realizar 10 pases antes de que lo logren los otros equipos. El primero que lo logre se anota un punto.

Los jugadores deben pasarse la pelota sin que se caiga al suelo, si esto ocurre vuelve a empezar la cuenta.

Está prohibido realizar más de 3 pasos con la pelota o devolverlo al jugador que acaba de pasarlo.

**VARIANTES:** hacerlo en un tiempo establecido

### **PELOTA CAÍDA**

**MATERIALES:** una pelota

**ORGANIZACIÓN INICIAL:** dos equipos de igual número de jugadores. Campo rectangular de unos 20m de largo con un pasillo central de unos 5m de ancho.

**DESARROLLO:** puestos los dos equipos en sus respectivos campos, se sortea quien pone la pelota en juego. Éste consiste en tirar la pelota al otro campo, de forma que toque el suelo. El equipo contrario no debe dejarlo caer.

**VARIANTES:** poner como condición que no se puede lanzar la pelota al otro campo hasta haber realizado 3 pases entre los miembros del equipo.

## **DERRIBAR EL BIDÓN**

**MATERIAL:** 2 bidones lastrados

**DESARROLLO:** el objetivo es derribar el bidón del equipo contrario.

Los dos equipos se distribuyen por el campo, el equipo que ataca realiza para acercarse al objetivo y lanzar. Los defensores intentan defender su bidón e interceptar la pelota para poder atacar.

No se puede avanzar con la pelota en las manos, sólo se puede pasar o lanzar.

No se puede entrar dentro de las zonas que protegen el bidón.

No se puede arrebatarse la pelota de las manos de un jugador que lo tiene en posesión.

## **PELOTAS QUE QUEMAN**

Todo el grupo distribuido en dos equipos. Un equipo en cada mitad del terreno de juego, que se encuentra dividido por una red de voley. Se distribuyen pelotas para cada equipo, las pelotas han de ser tan variadas como sea posible. Se establece un tiempo y durante éste los dos equipos deben lanzar por encima de la red todas las pelotas que puedan. Al finalizar el minuto gana el equipo que tenga menos pelotas en su campo.

## **REBOTE LARGO**

Lanzamientos de pelotas de tenis contra la pared intentando que el rebote vaya lo más lejos posible. Gana el que logra que la pelota vuelva lo más lejos posible.

## **GRUPOS DE 3**

Dos se pasan la pelota y el tercero que se encuentra situado entre los dos intenta despejar el pase con las extremidades inferiores. Los jugadores que realizan los pases no pueden desplazarse más de un paso para recibir.

Ídem anterior pero el del medio ha de evitar que lo toquen con la pelota.

## **ESQUIVAR Y CORRER**

MATERIALES: una pelota

ORGANIZACIÓN INICIAL: se hacen dos equipos de igual número de jugadores. El equipo A debe situarse dentro del terreno con la pelota. El equipo B por parejas en el exterior.

DESARROLLO: el equipo A debe tocar con la pelota a los jugadores del equipo B que vayan entrando. De la primera pareja del equipo B, uno entra en el campo intentando no ser tocado; mientras que el otro debe correr por el exterior del cuadrado e intentar volver al punto de partida, antes de que su compañero sea tocado por los adversarios.

VARIANTES: entrar y correr alrededor del terreno de dos en dos.

## **PELOTA ARCO**

MATERIALES: pelotas y aros

ORGANIZACIÓN INICIAL: dos equipos de 4 ó 6 jugadores

DESARROLLO: en cada aro se coloca uno de los jugadores del equipo A, con la pelota (uno de ellos); mientras el otro equipo B, se extiende por todo el cuadrado. El equipo que tiene la pelota puede pasarlo a cualquiera de su equipo, que no podrá salir del aro para recibirlo. Los del equipo B, intentarán interceptar la pelota. Si lo consiguen se cambian los roles.

## **HUNDIR LA FLOTA**

Dos equipos de media clase separados por una línea divisoria, una zona para situar los barcos en el fondo del campo de cada equipo. Cada equipo dispone de 12 botellas con las que puede formar barcos. La formación de barcos es totalmente libre, pero las botellas de cada embarcación deben estar alineadas. Cuando ya se tienen los barcos se distribuyen en el terreno del fondo de cada equipo. Cada equipo dispone de pelotas que se lanzan hacia el otro campo con el objetivo de hundir la flota. Un barco se considera hundido cuando no le queda ninguna botella en pie.

### **ARCO A PLAZOS**

Se divide longitudinalmente un campo de handball. Cada equipo distribuye sus jugadores en una de las mitades respetando el área de lanzamiento. Cada equipo dispone de una pila de fresbes que se sitúa en el corner. Cuando empieza el juego un jugador situado en el corner empieza a lanzar los platos que han de ir pasando de jugador a jugador hasta que llegue cerca del área desde donde se lanzarán intentando hacer gol.

### **PELOTA BAJA**

**MATERIAL:** 4 pelotas, 1 cinta y 4 conos

**DESARROLLO:** el objetivo del juego consiste en sobrepasar con la pelota la línea del fondo del campo del rival.

Cada equipo se distribuye en su campo y dispone de la mitad de las pelotas. A la señal se van lanzando las pelotas al campo contrario, por debajo de la red. Cada equipo también defiende interceptando con cualquier parte del cuerpo la pelota.

Se puede avanzar hasta 1m de la red para lanzar.

Sólo se puede lanzar con las manos.

### **LOS AROS VOLADORES**

Con la misma formación anterior, pero un solo bando tiene bolsitas o pelotas de trapo. El profesor se ubicará a un costado y entre ambos grupos con ocho aros. Un alumno se colocará frente al profesor para recibirlos, pues los irá lanzando uno tras otro, rodando. El equipo que tiene proyectiles tratará que no lleguen hasta el alumno que los está esperando. ¿Cuántos voltean? El otro bando atajará o irá a buscar los elementos lanzados, pues luego les corresponderá a ellos lanzar. El bando que voltee más aros gana; en el caso de que la cantidad de aros que pasen sean más que la cantidad que fueron volteados por uno u otro equipo, los ganadores son el profesor y el alumno ayudante.

### **RELEVO CON PUNTERÍA**

Dividiremos al grupo en tres o cuatro equipos ubicados tras una línea de partida. A diez metros de ésta, se marca una segunda línea y a cinco metros (o más, según la capacidad del grupo) ubicamos una botella plástica dentro de un aro para cada conjunto. El primer integrante de cada grupo toma una pelota (de trapo, goma o handball) y a la señal parte en velocidad hasta la línea siguiente, se detiene y lanza su pelota intentando voltear la botella. Si logra hacerlo, corre a buscar el proyectil, ubica nuevamente la botella y regresa a habilitar al segundo integrante del equipo, entregándole la pelota. Si de un primer intento no logra su objetivo, debe intentarlo tantas veces como sea necesario hasta voltear la botella. Por supuesto, ganará el equipo que finalice el juego en primer lugar. (Es conveniente que las botellas se ubiquen cerca de una pared, para facilitar el recobro de la pelota lanzada).

### **ACUMULACIÓN DE PASES**

Se divide el grupo en dos equipos, cada uno de ellos con una pelota, repartidos por toda la cancha mezclados entre sí. A la señal de iniciación, cada grupo comienza a pasar la pelota entre sus integrantes sin olvidar a ninguno, hasta completar quince pases. Pueden desplazarse para pasar y recibir la pelota. ¿Qué equipo completa primero esa cifra? Variante: Se puede interceptar la pelota del adversario, pero sólo cacheteándola, para hacerle perder tiempo al otro equipo. Sólo se puede marcar uno a uno.

### **PELOTA A LOS ARQUEROS**

Con la misma organización anterior, pero cada bando ubica dos arqueros, uno detrás de cada línea final de la cancha. La pelota de cada equipo al empezar el juego se encuentra en poder de uno de los arqueros, ubicados en tres líneas opuestas. A la señal de comienzo, el arquero pasa la pelota a su compañero más cercano y éste, que no puede dar más de tres pasos continúa con un pase a otro integrante de su equipo. Así sucesivamente y pasando por todos los jugadores, la pelota debe llegar al otro arquero, anotándose en ese momento un punto al equipo. Inmediatamente y en sentido contrario, se reinician los pases ¿Qué equipo completa primero seis puntos? Recuerden que se puede interceptar la pelota del adversario cacheteándola, pero no deben marcar a un adversario dos a uno