

## Juegos Pre Deportivos

### 1) Las Naciones

Cantidad de participantes:	Todos, divididos en 2 grupos.
Material Didáctico:	Balones y conos para delimitar el terreno.
Deporte en el que se quiere iniciar:	Balonmano, fútbol y básquetbol.
Objetivo del juego:	"Quemar" a todos los integrantes del equipo rival antes de que quemen a los de mi equipo.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Comprender la estrategia del juego.
Área Procedimental (Saber hacer):	Ejecutar el juego con inteligencia.
Área Actitudinal (Ser):	Preocuparse por jugar colectivamente.

#### Desarrollo del Juego:

Se forman 2 equipos. El campo de juego se divide en 2 secciones iguales con una línea central. Los equipos se ubican uno en cada sección y eligen un embajador por equipo, quien tiene 2 "vidas" y se ubica fuera de la sección del equipo contrario (en la línea de fondo). Se debe "quemar" a los contrarios pegándoles con un balón de la cintura para abajo. Los "quemados" van al sector de afuera junto con el embajador y le ayudan a eliminar rivales desde el otro lado de la cancha. El embajador entra cuando quiera y se lo debe "quemar" 2 veces. Gana el equipo que primero "queme" a todos los integrantes del equipo rival.

#### Variantes:

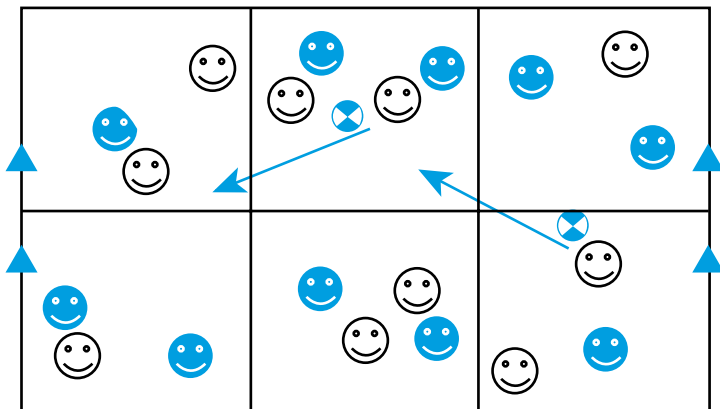
- » Se puede jugar sin embajador y con más de un balón por zona. El objetivo es el mismo, sólo que esta vez si alguien atrapa la pelota con las manos sin ser quemado debe gritar "AIRE" y esto hará que salve al primer jugador que fue quemado permitiendo su reingreso al juego.
- » Se permite utilizar el balón como escudo para no ser quemado.

## 2) Fútbol por Zonas

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Balón, petos y conos para delimitar el terreno.
Deporte en el que se quiere iniciar:	Fútbol.
Objetivo del juego:	Anotar la mayor cantidad de goles posibles.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Comprender la estrategia del juego.
Área Procedimental (Saber hacer):	Ejecutar el juego con inteligencia.
Área Actitudinal (Ser):	Preocuparse por jugar colectivamente.

### Desarrollo del Juego:

Se divide la cancha en 6 o más sectores. Se ubican 3 ó 4 jugadores de cada equipo por sector. Los jugadores no podrán salir de sus sectores y deberán jugar la pelota con pases a otros sectores tratando de convertir. El otro equipo tratará de quitar dentro de cada sector y cuando recupere el balón intentará a su vez anotar. Gana el equipo que convierte más goles.



### 3) El Aro Móvil

Cantidad de participantes:	Todos divididos en 2 equipos.
Material Didáctico:	Balón, petos, aros.
Deporte en el que se quiere iniciar:	Básquetbol.
Objetivo del juego:	Anotar la mayor cantidad de puntos posibles.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Comprender la estrategia del juego.
Área Procedimental (Saber hacer):	Ejecutar el juego con inteligencia.
Área Actitudinal (Ser):	Preocuparse por jugar colectivamente.

#### Desarrollo del Juego:

Se forman 2 equipos con 1 ó 2 jugadores que sostienen un aro en la línea final contraria a su terreno de juego. Cada equipo deberá darse pases con el balón hasta llegar a convertir en su aro, el cual puede moverse por toda la línea final y así obtener un punto. El otro equipo deberá tratar de recuperar el balón e intentar a su vez, convertir en su propio aro. El jugador que lleva el balón puede trasladarse con él pero sólo dando botes.

#### Variantes:

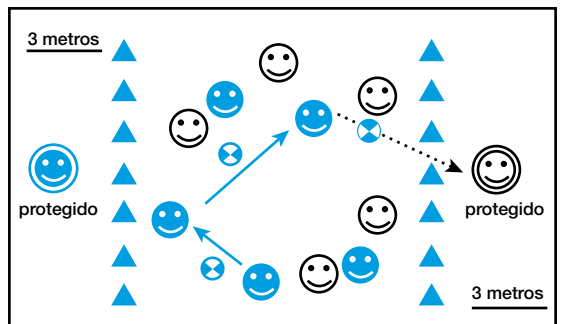
- » No más de 2 pases entre los mismos jugadores.
- » Se puede delimitar una zona donde ningún jugador pueda ingresar.

### 4) El Protegido

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Balón, petos, conos y aros.
Deporte en el que se quiere iniciar:	Balonmano.
Objetivo del juego:	Quemar al compañero rival la mayor cantidad de veces posibles.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Comprender la estrategia del juego.
Área Procedimental (Saber hacer):	Ejecutar el juego con inteligencia.
Área Actitudinal (Ser):	Preocuparse por jugar colectivamente.

#### Desarrollo del Juego:

Se forman 2 equipos con un jugador que oficiará de capitán. El Protegido se ubicará en la línea de fondo contraria a su terreno de juego, dentro de un aro posado en el suelo (el aro estará fijo en un lugar). Con los conos se delimita un área paralela a la línea final de un ancho aproximado de 3 metros. Los equipos se darán pases e intentarán acercarse al Protegido del equipo contrario sin adentrarse en el área delimitada con los conos, para lanzar el balón y golpearlo. El Protegido no puede salirse del aro. El equipo que toque más veces al protegido contrario será el ganador.



## 5) Tocata

Cantidad de participantes:	Todos divididos en 2 equipos.
Material Didáctico:	Balón, petos y conos para delimitar el terreno.
Deporte en el que se quiere iniciar:	Rugby.
Objetivo del juego:	Anotar la mayor cantidad de puntos posibles llevando el balón al final del campo contrario sin ser tocado.
<b>Dominios de Aprendizaje</b>	
Área Conceptual (Saber):	Comprender la estrategia del juego.
Área Procedimental (Saber hacer):	Ejecutar el juego con inteligencia.
Área Actitudinal (Ser):	Preocuparse por jugar colectivamente.

### Desarrollo del Juego:

2 equipos se disputan un balón, el cual debe ser depositado en la línea de fondo del terreno rival para anotar 1 punto. Los jugadores solo pueden dar pases hacia atrás y pueden correr hasta 5 pasos con la pelota en la mano. Si un jugador pinta a otro debe gritar "tocado" y el jugador que llevaba el balón lo debe dejar en el suelo, para que lo saque otro compañero de su equipo y sigan jugando. Los defensores al tocar a un rival deben retroceder 5 pasos para dejar que los atacantes saquen e inicien nuevamente una jugada y después volver a intentar robarlo o pintar. Cuando el equipo defensor intercepta la pelota o toca tres veces seguidas a cualquier rival, el balón pasa a ser suyo. Gana el equipo que anota más puntos.

## 6) El Pelotero

Cantidad de participantes:	Todos divididos en 2 equipos.
Material Didáctico:	Balón y conos para delimitar el terreno.
Deporte en el que se quiere iniciar:	Béisbol.
Objetivo del juego:	Anotar la mayor cantidad de puntos posibles pasando por las 4 bases.
<b>Dominios de Aprendizaje</b>	
Área Conceptual (Saber):	Comprender la estrategia del juego.
Área Procedimental (Saber hacer):	Ejecutar el juego con inteligencia.
Área Actitudinal (Ser):	Preocuparse por jugar colectivamente.

### Desarrollo del Juego:

Se delimita un terreno de juego formando 4 bases (rombo). El equipo atacante batea el balón que el lanzador del equipo defensor le envía (ubicado a una distancia aproximada de 5 metros). Si el bateador logra conectar el balón, debe correr a la 1ª base antes de ser pintado por el equipo defensor que intenta recuperar la pelota. También se puede pintar al jugador tocando con el balón el cono al que debe correr. Luego le toca a otro jugador batear y si logra conectar nuevamente, el jugador que antes había llegado a 1ª base debe seguir avanzando a 2ª base para que su compañero pueda ocupar su lugar inicial. Cualquier jugador que logre dar la vuelta al rombo, se anota un punto. Si un jugador logra dar la vuelta al rombo en una sola bateada se anota 3 puntos. El equipo queda eliminado si queman a 3 jugadores o alguien atrapa la pelota de aire y grita "FUERA", entonces cambian de roles. El partido se termina cuando el profesor estime o lleguen a un puntaje determinado.

## 7) Fútbol a 3

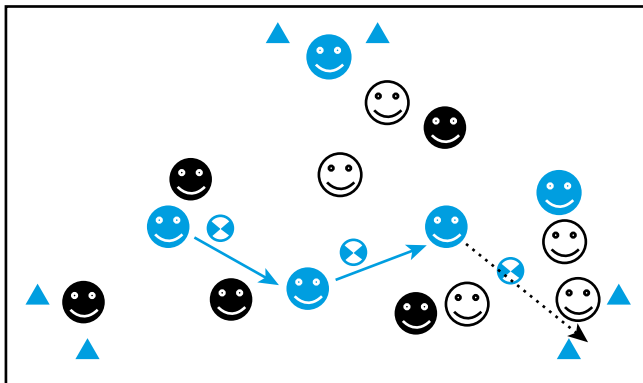
Cantidad de participantes:	Todos divididos en 3 equipos.
Material Didáctico:	Balón, petos y conos para formar porterías.
Deporte en el que se quiere iniciar:	Fútbol.
Objetivo del juego:	Anotar la mayor cantidad de puntos posibles en cualquiera de las 2 porterías contrarias.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Comprender la estrategia del juego.
Área Procedimental (Saber hacer):	Ejecutar el juego con inteligencia.
Área Actitudinal (Ser):	Preocuparse por jugar colectivamente.

### Desarrollo del Juego:

Se crean 3 equipos con 1 arquero cada uno. Formando un triángulo se ubican 3 porterías dentro del terreno de juego. Los equipos compiten entre ellos intentando anotar goles en cualquiera de las 2 porterías contrarias mientras intentan defender la propia. Gana el equipo que anota más goles en un tiempo determinado.

### Variantes:

- » Los goles sólo son válidos si el balón pasa por la portería a ras de piso.
- » Los goles pueden ser anotados en ambos sentidos de la portería (desde adelante o desde atrás).
- » Dos equipos compiten contra el tercero.



## 8) Goligol

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Balones, tiza.
Deporte en el que se quiere iniciar:	Balónmano y fútbol.
Objetivo del juego:	Sumar la mayor cantidad de puntos posibles.
<b>Dominios de Aprendizaje</b>	
Área Conceptual (Saber):	Comprender la estrategia del juego.
Área Procedimental (Saber hacer):	Ejecutar el juego con precisión.
Área Actitudinal (Ser):	Motivar constantemente a los compañeros.

### Desarrollo del Juego:

Se dibujan varias porterías en la pared con zonas de distintas puntuaciones. Se forman grupos por cada portería y los alumnos deberán chutar o lanzar según lo que corresponda. Cada uno deberá efectuar 3 lanzamientos o chutes. Luego se van cambiando de portería. Se suman los puntos totales del grupo cuando todos han pasado por todas las porterías.

### Portería

10	8	8	10
6	4	4	6
3	1	1	3

### Variantes:

- » La zona de lanzamiento hacia la portería deberá variar de distancia.
- » Se puede ubicar un arquero que intente detener el tiro.

## 9) Balón Volador

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Balón, elástico o pitilla.
Deporte en el que se quiere iniciar:	Vóleibol.
Objetivo del juego:	Passar el balón a campo contrario con 3 toques.
<b>Dominios de Aprendizaje</b>	
Área Conceptual (Saber):	Comprender la estrategia del juego.
Área Procedimental (Saber hacer):	Ejecutar el juego con inteligencia.
Área Actitudinal (Ser):	Preocuparse por jugar colectivamente.

### Desarrollo del Juego:

Se ubica un terreno de juego donde se pueda amarrar la pitilla para formar una red. Se forman 2 o más equipo según la cantidad de alumnos. Los niños se pasan siempre el balón 2 veces y a la 3ª deben pasarlo a campo contrario por encima de la pitilla. El otro equipo debe evitar que el balón toque el suelo en su territorio y debe repetir la misma operación. Gana el equipo que logra anotar más puntos (cada vez que el balón cae en el suelo del campo contrario o el rival no lo pasa por encima de la pitilla se anota un punto).

### Variantes:

- » Los alumnos no se pueden mover cuando están efectuando los pases en su propio terreno.
- » Se hace rotación de posiciones para que todos pasen a la zona de ataque cerca de la red.
- » En vez de pasar el balón se golpea.