

2 tiempos

12 min.

primaria



5 min. descanso

13-18 años 20 min.

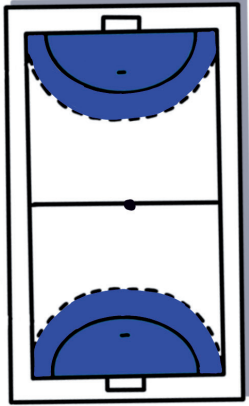
+ 18 años 25 min. (10' descanso)



3m. 2m.

pista

40m.



Juanjo Bendicho



Reglas

- * Se juega con manos, brazos o parte sup. del cuerpo.
- * No hacer dobles.
- * No tocar con pies o piernas.
- * No golpear con puño cerrado.
- * No retener, ni agarrar, ni lanzar el balón.
- * No empujar ni coger al contrario.
- * Respetar distancia en los saques.

COLPBO

Objetivo: introducir la pelota en la portería centrándola mediante golpes con las manos

Saques:

- * de falta → línea de banda
- * fuera de banda →
- * fuera línea de fondo: comer o saque de puerta
- * de centro → después de gol
- * del árbitro → inicio del partido y juego parado.

Se hacen **GOLPEANDO** el balón (resto jugadores a 3 m.)

No hay penalti

deporte colectivo de invasión

@def-yprints

2 equipos



mixto

balón

goma
plástico o
sintético
Ø 65 a 72 cm





Autor del deporte o juego alternativo:

Roberto Navarro Arbués

Año de creación: 2005

Lugar de creación: Brea de Aragón (Zaragoza)



DATCHBALL®

Motivos pedagógicos por los que se crea. ¿Qué necesidades se observan para tener la necesidad de crear el deporte o juego alternativo?

Este deporte nace en la escuela con la intención de crear un juego de calentamiento que incluya lanzamientos. En ningún momento hubo un interés especial en crear un deporte nuevo. En su origen se cuidaron mucho los elementos necesarios y pedagógicos que debe de tener una actividad/deporte/juego: inclusivo, alta capacidad de participación, coeducativo y con reglas adaptadas y flexibles a la edad y competición.

El efecto motivador y la dinámica de este deporte, genera en los jugadores un alto grado de participación, esfuerzo y compañerismo. Además en numerosas ocasiones y en diferentes contextos, los últimos jugadores que quedan en el juego suelen ser jugadores menos habilidosos y que pasan más desapercibidos, colocándose de repente en el punto de mira de todos los compañeros y siendo apoyados y vitoreados por su equipo. En ese momento, este juego se convirtió en algo mucho mayor, una gran herramienta educativa que acabó siendo deporte e incluso federación.

Materiales necesarios para poder practicarlo y su utilidad dentro del propio desarrollo.

Preferiblemente espacio cerrado.
3 pelotas de espuma y una cuerda.

Aportación al área de Educación Física (EF). ¿Qué aspectos diferentes ofrece la práctica del deporte o juego alternativo en el desarrollo del alumnado?

Este deporte ofrece un gran número de beneficios en la Educación Física como son:

1. Pertenencia al equipo, todos somos importantes, cuantos más seamos, mejores seremos.
2. Nadie queda señalado o retratado. Ganemos o perdamos, todos somos responsables.
3. Es coeducativo, los niños y niñas juegan por igual y en las mismas condiciones.
4. Reglas adaptadas a la diversidad funcional: alumnos con dos vidas, limitaciones para golpear a alumnos en silla de ruedas. . .
5. Genera una motivación tan fuerte que se pueden reconducir actitudes y comportamientos inherentes a todos los deportes.
6. La nobleza y la honradez se trabajan desde su origen, siendo un elemento fundamental.

Adaptaciones para poder desarrollarlo en cualquier nivel o etapa educativa. ¿Qué tengo que tener en cuenta para modificar su complejidad en función de la edad del alumnado?

Las adaptaciones para primaria tienen que ver con el tipo de pelota empleada, pasando de tres pelotas training a 2 pelotas training y una oficial. En secundaria usarían 2 pelotas oficiales y una training y para la edad adulta usarían 3 pelotas oficiales.
El tamaño del campo también varía en función de la edad.
El reglamento está flexibilizado en función de la diversidad funcional del alumnado.

Parte principal

Skate-gol. Cada alumno sobre sus skate-bottles llevará su bottle-stick y una pelota controlada por todo el terreno de juego. A la señal, deberá acercarse a una de las porterías para realizar el movimiento de golpeo, siguiendo las indicaciones vistas en las sesiones anterior, intentando meter la pelota dentro de la portería. Una vez ha tirado y ha visto el resultado de su acción, irá a recoger la pelota y seguirá la actividad hasta la nueva señal de disparo.



Figura 4. Equipo azul defendiendo su portería

- **Variante I.** Hacemos parejas con una pelota solo. La dinámica es la misma, solo que tan solo podrán dar dos golpes a la pelota por jugador; es decir, parar la pelota y pasar a su compañero, hasta la señal que tendrán que acercarse a la portería y tirar para conseguir gol. Si una vez ha tirado un compañero a la próxima señal le tocará al otro.
- **Variante II.** Juntamos dos parejas para formar grupos de cuatro. Seguimos la dinámica de la actividad anterior, solo que, en esta ocasión, a parte de no poder dar más de dos toques por jugador no podrán pasarse la pelota tan solo entre dos compañeros, porque caerían en falta por CHICLE, sino que deberán jugar la pelota entre todos los compañeros antes de poder tirar a portería para conseguir un punto.
- **Variante III.** Vamos a colocar en las porterías dos ladrillos colocados verticalmente, de tal manera que a la hora de tirar deberán intentar meter la pelota sin tocar los ladrillos, para mejorar la precisión en los golpeos.

Conquista skate-bottlera. Vamos a dividir la clase en dos equipos, conservando las parejas que se formaron en la primera parte de la actividad anterior, donde cada equipo ocupará una mitad del campo. En cada área vamos a colocar una pelota pequeña de color rojo, que será el tesoro que cada equipo deberá arrebatar al otro. El objetivo del juego es lograr llegar al área del equipo contrario para intercambiar la pelota que tiene la pareja por la roja y lograr llevarla a su propio campo, teniendo en posesión las dos pelotas rojas. Para poder hacerlo necesitaremos tener claras estas normas de juego:

Parte final

La diana. Divididos en 4 grupos, 2 grupos jugarán en la mitad de la pista polideportiva y los otros 2 grupos en la otra mitad.

Se realiza una competición de lanzamientos de precisión desde la distancia del punto de penalti (4 metros) a conos colocados encima del larguero de la portería. El equipo sumará un punto por cada cono derribado.

Ganará el equipo que derribe más conos, no valdrán los derribados de rebote.

Deporte alternativo n.º 11: RINGOL		NIVEL. A partir de 8 años
SESIÓN. RinGol: situaciones jugadas reducidas II. Lanzamientos y recepciones		n.º 5
OBJETIVOS. 1. Desarrollar la cooperación y juego en equipo. 2. Practicar los lanzamientos y recepciones encaminados al lanzamiento al aro. 3. Iniciar al alumno en acciones jugadas básicas.		
ESPACIO. Pista polideportiva		SESIONES. 5/8
MATERIAL. Balones oficiales, porterías, aros oficiales, petos y aros de psicomotricidad		

Parte inicial

Presentación de los objetivos y contenidos de la sesión. En la quinta sesión se dará mayor importancia al golpeo en movimiento relacionado con formas jugadas además de practicar y afianzar el lanzamiento al aro como uno de los gestos más importantes y definitorios dentro de este deporte.

Balón-torre. Divididos en 4 grupos, 2 grupos jugarán en la mitad de la pista polideportiva y los otros 2 grupos en la otra mitad.

Juegan 2 equipos enfrentados y 1 pelota. El juego se desarrolla en la parte ancha de la pista polideportiva. Cada equipo coloca a su "torre" dentro de un aro colocado en el suelo situado en el campo del equipo contrario.

El juego se desarrolla mediante pases de la pelota con dos manos para llegar al "jugador torre" que se encuentra en el campo contrario, a la que le tendrán que pasar la pelota para anotar 1 punto.

- No es posible el desplazamiento con el balón agarrado.
- Se puede recuperar la pelota cortando la trayectoria de esta pero el defensor no podrá tocar ni al atacante ni al balón si este está en posesión de un contrario.
- El jugador torre deberá tener al menos un pie dentro del aro.
- Ni atacantes ni defensores podrán invadir el área de torre (2 metros de diámetro).