

# Juegos grupales de manchar y posesión, con ayuda y oposición

Prof. Víctor Gadea

## Entrada en Calor:

- **Comando:** trote por todo el espacio, a la señal del profesor, agruparse en el número indicado (de a 2, de a 4, de a 7, etc.). Quien quede sin grupo tendrá un punto en contra; quien tenga 3 puntos pagará una prenda acordada por el grupo 😊 Tiempo de juego: aprox. 5 minutos.

- Todo el grupo en ronda y en el lugar, ejercicios de movilidad articular general de tren inferior y superior.

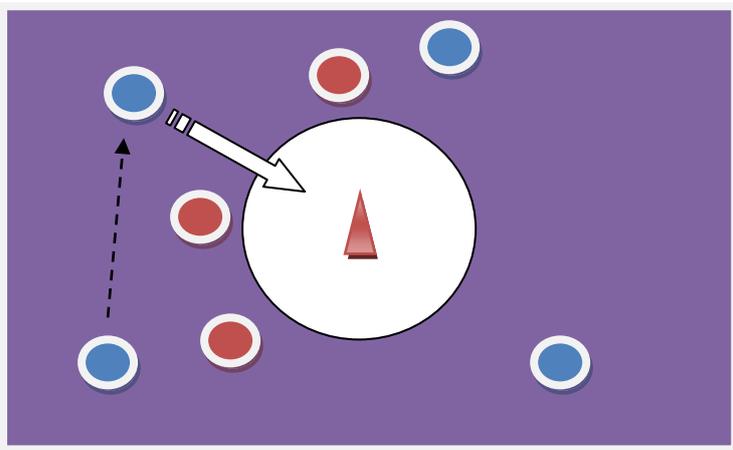
- Elongación y flexibilidad general.

## Parte Central:

*Propuesta de juegos en grupos de 6 a 10 alumnos, pudiendo reestructurar los ejercicios de acuerdo a la cantidad de alumnos en clase y el material con el que contamos.*

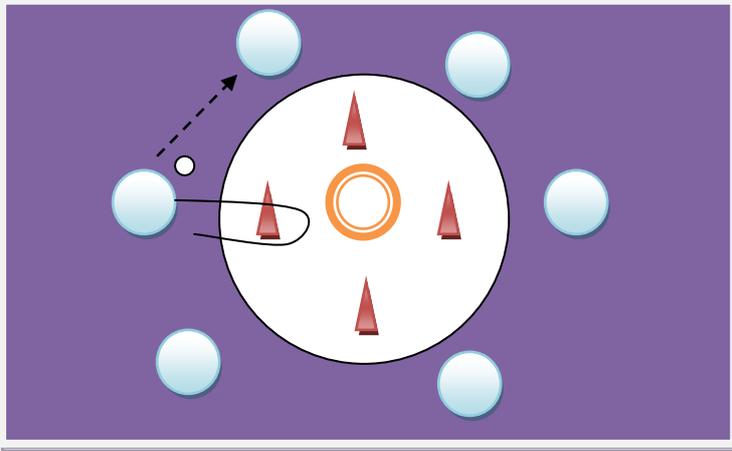
- **Juego 1- "Defender la torre"**- Material: pelotas, conos, tiza para marcar círculo.

Un equipo en posesión del balón intentará derribar la torre (cono) que se encuentra en el medio de un círculo. Para ello, los integrantes podrán pasarse libremente la pelota, teniendo como oposición a los defensores del equipo contrario quienes tratarán de obstaculizar los lanzamientos. Adecuar el tiempo de ataque al nivel del grupo. Se aconseja el trabajo en superioridad numérica (3x2, 4x3, 5x3, 6x4).



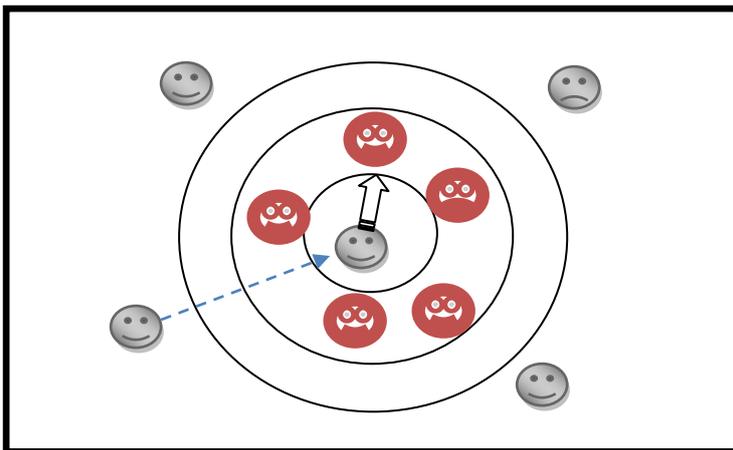
- **Juego 2- "Sálvese quien pueda"**.

Un grupo de jugadores en el exterior del círculo y uno en el interior de éste, donde se encuentran 4 conos. Los jugadores se pasan la pelota, intentando hacerlo al jugador más alejado del defensor o manchador que está en el círculo; apenas efectúa el pase, el jugador debe correr e intentar dar la vuelta al cono más cercano sin ser manchado por el defensor.



- **Juego 3- "Emboscados".**

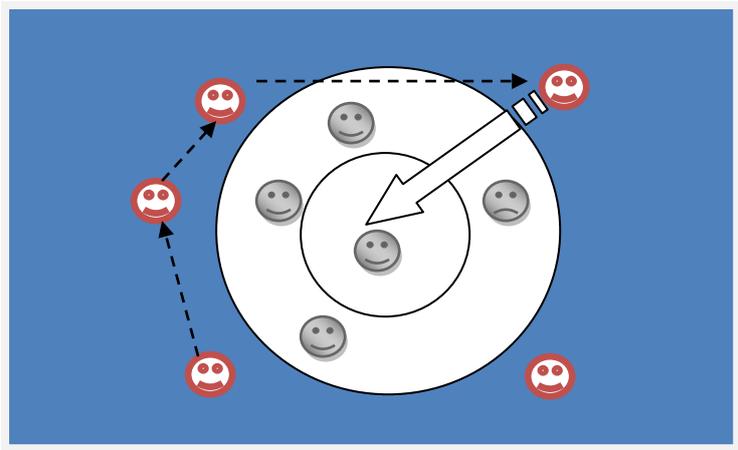
Terreno marcado en 3 círculos concéntricos. Un equipo fuera del círculo mayor (primer círculo) es quien tiene que manchar al equipo contrario que se encuentra entre el segundo y tercer círculo, pero además cuenta con un manchador que se encuentra dentro del círculo más pequeño. Se juega a tiempo predeterminado (por ej.: 3 minutos) o se contabiliza el tiempo empleado para manchar a todos los defensores.



- **Juego 4- "Los guardianes".**

Terreno marcado con dos círculos concéntricos; el equipo atacante tratará de manchar a un defensor que se encuentra dentro del círculo menor, quien estará protegido por los guardianes (compañeros de éste) que se encuentran entre los dos círculos. Se juega a

tiempo predeterminado y se contabiliza la cantidad de acciones exitosas (manchas) que realiza el equipo atacante.



**Parte Final:**

Elongación general y charla sobre aspectos técnicos y estratégicos emanados de los juegos realizados.