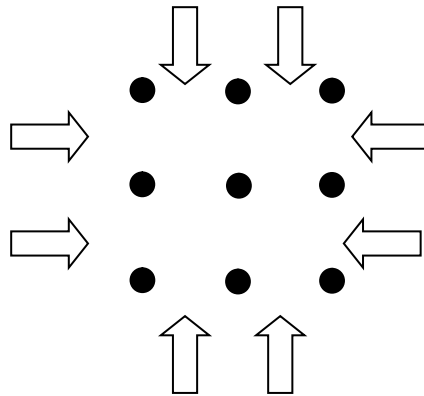


SESIÓN DE BOTE

- **Presentaciones: nombre y ciudad que te gustaría visitar.** Cada participante bota un balón. Sin dejar de botarlo se acerca a otro y le dice su nombre y la ciudad que le gustaría visitar. Finalmente se hace una rueda en la que alguien nombra a una persona y su ciudad favorita; ésta repite el proceso hasta que todos han sido presentados.
- **Cambio de balón.** Bote individual, cambio a la señal. Ningún balón deja de botar.
- **La pared móvil.** Cada persona con un balón, todos lo botan sin dejar de desplazarse por el espacio disponible. El profesor acota o amplía el espacio.
- **Juego cooperativo: bote por parejas.** Botamos por parejas agarrados de una mano. El profesor puede decir.
 - Cambio de lado.
 - Cambio de pareja.
 - Cambio de balón. (Todos se sueltan, cambian de balón como en la segunda actividad y se forman nuevas parejas).
- **El juego de la amabilidad.** Hay 4-5 aros menos que el número de participantes. Las personas sin aro (casa) deben dirigirse, botando un balón, a un compañero con casa y pedírsela con amabilidad. Si así lo hacen el que está dentro del aro debe salir de él y la persona que lo pidió lo ocupa. Si no, dirá: “esfuérate más”. Quien recibe un “esfuérate más” por respuesta puede seguir intentándolo o cambiar de casa.
- **Terremoto.** Cada cierto tiempo hay ¡Terremoto!, las personas que no tienen aro en ese momento se suponen que han muerto en el terremoto. Todos tienen tres vidas, cuando las pierden quedarían eliminados. No obstante, cuando eso sucede, se pregunta si alguien de los que tienen vidas quiere ceder una de sus vidas a su compañero eliminado. De este modo se sigue el juego hasta que hay, al menos, un eliminado que no puede ser rescatado o que nadie quiere rescatar. En ese momento se acaba el juego y procedemos a la moraleja.
- **Gasol, Palau.** Todos los participantes dispuestos en círculo. Algunos tienen un balón. A la señal quienes tienen balón, lo botan dirigiéndose a otro compañero o compañera al que chocan la mano al tiempo que gritan su nombre y algo que les gusta de esa persona (el apellido es el adjetivo). Por el camino pueden intentar algunos gestos técnicos a los que se da el nombre de un jugador o jugadora de baloncesto. Por ejemplo, Gasol (pasarse el balón entre las piernas), Palau (por detrás de la espalda), Torrens (hacer un reverso)...
- **Las calles del cuadrado.** Con la misma disposición que en la dinámica anterior, se colocan 9 conos formando un cuadrado de 3 x 3. Ahora cuatro personas tienen un balón diferente cada una. Para entregar el balón a otro compañero/a tienen que entrar por una de las calles y quedan en el cuadrado y salir por la misma calle. Problema, puede haber cruces, gente que va por la misma calle.... ¿Cuál es el mínimo tiempo que necesita el grupo para conseguir que todas las personas reciban los cuatro balones diferentes con las reglas anteriores?
- **Tres vidas.** El tiempo logrado es su marca base. El grupo repite la tarea intentando rebajar su marca. Si lo consigue su récord es su nueva marca base. En caso contrario,

pierde una vida. El proceso se repite hasta que el grupo se queda sin vidas ¿Cuál es el tiempo que consigue el grupo al perder las tres vidas?



JUEGOS DE PUNTERÍA

BLANCO FIJO SIN OPOSICIÓN

- **Caza pollos.** Dos líneas paralelas separadas una determinada distancia. Cada equipo coloca 5 conos en una de las líneas y desde detrás de ella lanza a intentar derribar los del equipo contrario.
 - **Zona muerta.** Plantear una zona muerta hasta la línea central que la pelota no puede tocar (se evita que lancen rodando)
- **Caza pollos en el centro.** Los conos de ambos equipos están situados en una línea central.
- **Caza pollos con pavo en el centro.** Se coloca un cono en el centro que no puede derribarse hasta el final. Quien lo hace pierde o permite que todos los pollos muertos del otro equipo resuciten.

BLANCO FIJO CON OPOSICIÓN

- **Kubb.** <https://www.youtube.com/watch?v=vgPlekGb88M> (este es el enlace a un vídeo donde se explica el juego original). Nosotros hicimos una adaptación con un balón y conos.

BLANCO MÓVIL EN CANCHA DIVIDIDA

- **Deweke (Bostwana)** (No lo hicimos aunque os lo expliqué)
Materiales: Una pelota, un balde y varias piezas de madera pequeñas.
Espacio de juego: Exterior y libre de obstáculos. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas una determinada distancia.
Descripción: Los jugadores se reparten en dos equipos. Uno ataca y otro defiende. Los defensores se reparten en dos grupos que se sitúan detrás de las líneas paralelas. Los atacantes se colocan en fila frente al balde (en posición central). Las piezas de madera se colocan alrededor del balde. Uno de los defensores tiene una pelota.

El primero de la fila (atacante) intenta introducir las piezas de madera en el balde sin que le golpee la pelota que lanzan los defensores. Además, tiene el problema de que sólo puede tocar las latas con los pies. Si le golpea la pelota sale del juego y entra el siguiente atacante, repitiéndose el proceso. Cuando todos los atacantes han sido golpeados por la pelota se cuenta el número de tacos de madera que hay dentro del balde y esos son los puntos de su equipo. Se intercambian los roles y se reinicia el juego.

- **El huevo** (Chile). No lo hicimos aunque lo expliqué. Cuatro personas (los exteriores) se sitúan en el exterior de un círculo, el resto ocupa el interior del círculo. Los que están por fuera lanzan un balón contra los de dentro tratando de que dé a alguien. El jugador tocado sale del círculo y sigue jugando como exterior. Cuando quedan solo 4 personas, estos pasan a iniciar un nuevo juego en el exterior del cuadrado.
- **Pillmatum** (Chile). Los participantes se dividen en dos equipos cada uno de los cuales ocupa una mitad del círculo de juego, que representa la Tierra. Dos personas se sitúan en el exterior de ese círculo, el Cielo.

Cada equipo dispone de una pelota blanda, con la que tratan de golpear a cualquiera de los jugadores del equipo contrario. Como regla básica está el que la pelota debe lanzarse por debajo de una pierna y siempre desde el campo propio. Un jugador se considera tocado cuando la pelota, lanzada de forma correcta, impacta directamente en cualquier parte de su cuerpo distinta de la de sus manos. Todo jugador tocado va al Cielo, por donde puede moverse libremente.

Desde el Cielo un jugador puede seguir jugando y puede también lanzar la pelota contra cualquier jugador, ya sea de un equipo o de otro.

Cuando un jugador del Cielo golpea con la pelota a cualquier jugador de la Tierra, intercambia su puesto con él; es decir, él vuelve a la Tierra y el otro jugador va al Cielo. De esta forma un mismo jugador puede comenzar el juego en un equipo y terminarlo en otro.

El juego finaliza cuando en uno de los campos de la Tierra ya no quedan jugadores y se muestra la moraleja del juego.

Nota: cualquier parecido entre este juego (que me inventé yo) y el pillmatum original es mera coincidencia 😊

BLANCO MÓVIL EN CANCHA COMPARTIDA

- **Quedi, quedi** (Paquistán). Es conveniente delimitar el espacio de juego, media pista de minibásquet para niños de 4º, 5º o 6º es suficiente. Media de baloncesto puede servir para más mayores. Una persona tiene una pelota que lanza a lo alto para dar inicio al juego. El jugador que se hace con ella, persigue al resto. Cuando cree que puede golpear a alguien con la pelota la lanza contra él. Si la pelota impacta sobre el jugador y a continuación bota en el suelo, dicho jugador es eliminado y abandona el espacio de juego.
Si la pelota impacta sobre el jugador pero este consigue atraparla, evitando que bote, este jugador se convierte en el nuevo perseguidor.

Si la pelota bota en el suelo, independientemente de si en el lanzamiento previo se ha eliminado a un jugador o no, la persona que logra hacerse con ella es el nuevo perseguidor.

- Los jugadores no pueden abandonar el espacio de juego salvo para buscar la pelota cuando sale de él.
- El juego finaliza cuando todos los jugadores excepto uno han sido eliminados.

VARIANTES

- Si el balón sale fuera del campo, quien lleve más tiempo fuera (o quien lo agarre) vuelve al juego.
- **Dos equipos.** Si el balón BOTA fuera.
 - Entra un jugador del equipo contrario.
 - No se salva nadie pero el balón lo toma un jugador del equipo contrario que esté fuera. Desde fuera se puede matar y se “resucita”. Como para que sea fuera el balón tiene que botar fuera, es posible hacer pases entre jugadores interiores y exteriores.
- **Tres equipos.** Si el balón sale fuera, entra el jugador que lo coja, salvo que sea del mismo equipo que el último que lo tocó. Dos posibilidades de puntuación:
 - gana el equipo que queda con uno o varios jugadores en el cuadrado de juego cuando los jugadores de los otros dos equipos han sido eliminados.
 - gana el equipo que más jugadores tiene en el cuadrado de juego cuando todos los jugadores de uno de los equipos han sido eliminados.