



371.73  
A371  
EJ2

CONSEJO NACIONAL DE EDUCACION  
INSPECCION TECNICA DE EDUCACION FISICA

---

# JUEGOS PARA LA ESCUELA PRIMARIA

BUENOS AIRES  
1965

CENTRO NACIONAL  
DE DOCUMENTACION E INFORMACION EDUCATIVA

5460

BIBLIOTECA  
C-XI-65  
regulativa  
e

INV 026884  
SIC 371.73  
LIB A 37J

# JUEGOS PARA LA ESCUELA PRIMARIA

Ej 1

04583

## SUMARIO

Instrucciones para la aplicación de los juegos en las clases de "actividades físicas" .....	
Clasificación de los juegos por su finalidad preponderante y manera de usarlos .....	
Notas informativas sobre "penalizaciones" que admiten algunos juegos y corrección de faltas .....	
Agrupación de juegos según su clasificación, Desarrollo .....	

### JUEGOS DE ANIMACION

"Correr en bandada" .....	9
"Buscar la casa" .....	9
"Hacer el caracol" .....	9
"Imitar la locomotora" .....	10
"No dejar pasar" .....	10
"El espejo" .....	10
"Manchas":	
"del gigante" (elevada) .....	11
"del enano" (agachada) .....	11
"del indio" (sentada) .....	11
"La calesita" .....	11
"La alfombra mágica" .....	
"El distraído" .....	12
"El zorro, la gallina y los pollitos" .....	12

### JUEGOS DE IMITACION

"Las imitaciones" .....	13
"Ven conmigo" .....	13
"Las aves en la jaula" .....	14
"El trencito" .....	14
"El ciempiés" .....	15

### JUEGOS CALMANTES

"¡¡¡Hurra!!! .....	16
"El pañuelito volador" .....	16
"El anillo" .....	16
"Simón arriba Simón abajo" .....	17
"El director de orquesta" .....	17

### JUEGOS SENSORIALES

"El adivino" .....	18
"Veó, Veó" .....	18
"¿Quién es el gato?" .....	18
"¿Qué es lo que suena?" .....	19
"El pintor ciego" .....	19

## SUMARIO

Instrucciones para la aplicación de los juegos en las clases de "actividades físicas" .....	
Clasificación de los juegos por su finalidad preponderante y manera de usarlos .....	
Notas informativas sobre "penalizaciones" que admiten algunos juegos y corrección de faltas .....	
Agrupación de juegos según su clasificación, Desarrollo .....	

### JUEGOS DE ANIMACION

"Correr en bandada" .....	9
"Buscar la casa" .....	9
"Hacer el caracol" .....	9
"Imitar la locomotora" .....	10
"No dejar pasar" .....	10
"El espejo" .....	10
"Manchas":	
"del gigante" (elevada) .....	11
"del enano" (agachada) .....	11
"del indio" (sentada) .....	11
"La calesita" .....	11
"La alfombra mágica" .....	
"El distraído" .....	12
"El zorro, la gallina y los pollitos" .....	12

### JUEGOS DE IMITACION

"Las imitaciones" .....	13
"Ven conmigo" .....	13
"Las aves en la jaula" .....	14
"El trencito" .....	14
"El ciempiés" .....	15

### JUEGOS CALMANTES

"¡¡¡Hurra!!!" .....	16
"El pañuelito volador" .....	16
"El anillo" .....	16
"Simón arriba Simón abajo" .....	17
"El director de orquesta" .....	17

### JUEGOS SENSORIALES

"El adivino" .....	18
"Veo, Veo" .....	18
"¿Quién es el gato?" .....	18
"¿Qué es lo que suena?" .....	19
"El pintor ciego" .....	19

## JUEGOS DE PERSECUCION

"Manchas" .....	20
"El gato y el ratón" .....	20
"El cazador de animales" .....	20
"Caza al segundo" .....	21
"Blanco y negro" .....	21
"Desafío" .....	22

## JUEGOS DE COMPETENCIA

"Relevo con pelota" .....	23
"Atravesar el aro" .....	24
"Hacer el moño" .....	24
"Buscar el número en el cubo" .....	24
"Carrera de canguros" .....	25
"Cambiar de círculo" .....	25
"Pasar y atravesar el aro (en círculo) .....	26
"Pelota en círculo" .....	26
"Pelota al Capitán" (en círculo) .....	27
"Pelota veloz" .....	27
"La rueda" .....	28

## JUEGOS

1º INFERIOR - 1º SUPERIOR - 2º GRADO

La INSPECCION de EDUCACION FISICA, dependiente del Consejo Nacional de Educación, ha puesto ya al alcance de los docentes el desarrollo de actividades físicas que responden al programa vigente y al esquema general de clases para todos los grados de la escuela primaria.

El material didáctico de referencia se amplía con el que se ofrece a continuación de estas instrucciones, el que contiene el desarrollo de diversos juegos para los grados 1º Inferior, 1º Superior y 2º, con lo que se completa para éstos el elemento didáctico formativo e informativo y de aplicación que el maestro pudiera necesitar para sus clases de actividades físicas.

En estos grados los juegos constituyen un elemento imprescindible y, por lo tanto, nunca pueden suprimirse. Más aún, podrán practicarse en la misma sesión uno o más juegos procurando que todos los alumnos participen simultáneamente y en forma activa en ellos.

Como consecuencia deberá evitarse la eliminación de alumnos, ya sea por su número o por faltas cometidas, rigiendo para este último caso diversas penalidades que motivan acciones complementarias que cumplirán los infractores (Ver: NOTA INFORMATIVA)

La sencillez del desarrollo de los juegos para estos grados y sus diversas formas de acción, aconsejan y hacen necesaria su diversificación a través del año lectivo. La INSPECCION DE EDUCACION FISICA, al preparar estos juegos, facilita al docente la posibilidad antes mencionada y la selección lógica por exigencia del local escolar y material disponible.

El maestro estará facultado para aplicar los que mejor se adapten a las condiciones físicas, psíquicas y ambientales de sus propios alumnos cualquiera fuere el grado que curan, como asimismo a usar los de su particular conocimiento, siempre que respondan a la finalidad educativa propuesta.

En ocasiones, tal como se indica en el desarrollo del esquema general de las clases, muchos juegos pueden estar en función

de formas de movimientos, por cuyo motivo la Inspección de Educación Física considera conveniente la clasificación adoptada según su finalidad preponderante.

Los juegos denominados "*de animación*" podrán usarse como preparatorios y, asimismo, en cualquier momento de la clase para activarla y mantener latente el interés de la práctica.

Los agrupados como "*sensoriales*", además de su finalidad específica, ofrecen al maestro un medio interesante, de gran valor anímico, usándolos como puentes para evitar las pausas que podrán demandar en las clases, el cansancio físico de los alumnos, las condiciones climáticas, la búsqueda del material de trabajo, etcétera, facilitando así que la actividad sea ininterrumpida y se desarrolle siempre con sentido recreativo. También podrán utilizarse al iniciar una clase de educación física después de haber realizado un intenso trabajo mental en el aula.

Los juegos "*calmantes*", a igual que los sensoriales, integrarán la clase toda vez que sea necesario realizar en ella una pausa, logrando así la ya mencionada continuidad de trabajo y, además, la recuperación física de los alumnos. Será el medio natural que utilizará el maestro para pasar de la excitación lógica que provocan los juegos competitivos con que culmina la clase, a la tarea escolar que determine el horario, en un ambiente placentero y reposado.

Los "*imitativos*", "*de persecución*" y "*de competencia*" son los que especialmente se aplican en la parte culminante de la clase de actividades físicas y, por su relevante finalidad educativa y la tónica feliz que añaden al ánimo de los alumnos y al ambiente de la escuela, el docente tomará las provisiones de tiempo indispensables para asegurar su efectiva práctica en todas las sesiones de la materia.

## NOTAS INFORMATIVAS

- a) Para los juegos que, por su desarrollo, permitan la aplicación de penalidades o acciones complementarias motivadas por infracciones o equivocaciones de los participantes, se sugieren las que figuran en el juego denominado "las imitaciones" y, además: declamar - cantar - bailar - imitar movimientos o gritos de animales - representar una estatua - bostezar hasta que alguno se contagie - etc.
- b) El cumplimiento de las penalidades motivadas por las faltas en que incurren los participantes en ciertos juegos, no deben desvirtuar el carácter recreativo de la clase. Del mismo modo, el maestro evitará que por la técnica festiva o humorística que acompañan a estas acciones complementarias, los jugadores incurran voluntariamente en las citadas faltas.
- c) En los juegos de relevo, la penalidad consistirá en hacer repetir correctamente la jugada por el alumno que cometió la infracción.
- ch) En los juegos de persecución podrá acrecentarse el interés disponiéndose que a una señal del maestro permuten las funciones los jugadores en carrera, de manera que el perseguidor se convierta en perseguido y viceversa. Del mismo modo, si la persecución se prolongara demasiado, el director del juego reemplazará a los corredores por otros.

de formas de movimientos, por cuyo motivo la Inspección de Educación Física considera conveniente la clasificación adoptada según su finalidad preponderante.

Los juegos denominados "*de animación*" podrán usarse como preparatorios y, asimismo, en cualquier momento de la clase para activarla y mantener latente el interés de la práctica.

Los agrupados como "*sensoriales*", además de su finalidad específica, ofrecen al maestro un medio interesante, de gran valor anímico, usándolos como puentes para evitar las pausas que podrán demandar en las clases, el cansancio físico de los alumnos, las condiciones climáticas, la búsqueda del material de trabajo, etcétera, facilitando así que la actividad sea ininterrumpida y se desarrolle siempre con sentido recreativo. También podrán utilizarse al iniciar una clase de educación física después de haber realizado un intenso trabajo mental en el aula.

Los juegos "*calmantes*", a igual que los sensoriales, integrarán la clase toda vez que sea necesario realizar en ella una pausa, logrando así la ya mencionada continuidad de trabajo y, además, la recuperación física de los alumnos. Será el medio natural que utilizará el maestro para pasar de la excitación lógica que provocan los juegos competitivos con que culmina la clase, a la tarea escolar que determine el horario, en un ambiente placentero y reposado.

Los "*imitativos*", "*de persecución*" y "*de competencia*" son los que especialmente se aplican en la parte culminante de la clase de actividades físicas y, por su relevante finalidad educativa y la tónica feliz que añaden al ánimo de los alumnos y al ambiente de la escuela, el docente tomará las previsiones de tiempo indispensables para asegurar su efectiva práctica en todas las sesiones de la materia.

## NOTAS INFORMATIVAS

- a) Para los juegos que, por su desarrollo, permitan la aplicación de penalidades o acciones complementarias motivadas por infracciones o equivocaciones de los participantes, se sugieren las que figuran en el juego denominado "las imitaciones" y, además: declamar - cantar - bailar - imitar movimientos o gritos de animales - representar una estatua - bostezar hasta que alguno se contagie - etc.
- b) El cumplimiento de las penalidades motivadas por las faltas en que incurren los participantes en ciertos juegos, no deben desvirtuar el carácter recreativo de la clase. Del mismo modo, el maestro evitará que por la técnica festiva o humorística que acompañan a estas acciones complementarias, los jugadores incurran voluntariamente en las citadas faltas.
- c) En los juegos de relevo, la penalidad consistirá en hacer repetir correctamente la jugada por el alumno que cometió la infracción.
- ch) En los juegos de persecución podrá acrecentarse el interés disponiéndose que a una señal del maestro permuten las funciones los jugadores en carrera, de manera que el perseguidor se convierta en perseguido y viceversa. Del mismo modo, si la persecución se prolongara demasiado, el director del juego reemplazará a los corredores por otros.

## JUEGOS DE ANIMACION

### *CORRER EN BANDADA*

*Distribución:* Los alumnos se agruparán libremente detrás de un guía elegido por el maestro.

*Desarrollo:* Con la forma de locomoción que el maestro determine, los alumnos se desplazarán siguiendo al guía ("bandada"): caminar, correr, galopar, correr aleteando, etc.

Sin detener el desplazamiento se cambiará al guía y, asimismo la forma de locomoción.

Este juego puede realizarse con dos o más guías, simultáneamente.

### *BUSCAR LA CASA*

*Distribución:* Los alumnos se ubicarán en pequeños círculos ("casas") dibujados previamente en el campo de juego; cada participante ocupará una "casa".

*Desarrollo:* A una orden los alumnos saldrán de los círculos y correrán libremente.

Cada vez que el maestro ordene: 'a casa', cada jugador ocupará un círculo y adoptará en él la posición que se determine (sentada, banco, equilibrio en un pie, etc.) o realizará el movimiento que se indique (cocear, saltar, salticar, etc)

### *HACER EL CARACOL*

*Distribución:* Los alumnos formarán una hilera detrás del maestro o de un compañero (guía).

*Desarrollo:* El guía avanzará al paso o al trote, seguido por los demás participantes, describiendo una espiral que, una vez formada, deshara ejecutando una contramarcha ("caracol").

Esta ejercitación conviene realizarla con la siguiente gradación: 1) manos sobre los hombros del compañero de adelante; 2) todos los alumnos tomados de las manos; 3) uno detrás de otro sin tomarse.

### LA LOCOMOTORA

*Distribución:* La misma indicada en "hacer el caracol".

*Desarrollo:* El guía, seguido por sus acompañantes, se desplazará libremente en marcha, al trote, etc., acentuando el apoyo de un pie en el tiempo que el maestro indique (cadencia). Asimismo, la cadencia podrá ser indicada por los alumnos mediante sonidos o voces imitativas.

### NO DEJAR PASAR

*Distribución:* Los alumnos se organizarán libremente en parejas, enfrentados.

*Desarrollo:* Cada alumno procurará ubicarse detrás del contrario, evitando al mismo tiempo, que el oponente realice lo propio.

### EL ESPEJO

*Distribución:* La misma que en "no dejar pasar".

*Desarrollo:* Uno de los integrantes de cada pareja realiza movimientos o desplazamientos que el compañero debe imitar. A una orden del maestro se alternará la función de cada alumno.

Este juego puede realizarse estando los alumnos en un solo grupo que imitará todos los movimientos o desplazamientos del maestro o alumno colocado al frente.

### MANCHA

*Distribución:* Los alumnos se distribuirán libremente en el campo de juego; uno de ellos será designado "mancha".

*Desarrollo:* El "mancha" saldrá en persecución de los jugadores procurando tocar a cualquier de ellos, los que huirán tratando de no ser alcanzados. El alumno tocado pasará a ser "mancha", continuando la persecución.

*Variantes:*

Mancha del "gigante": El perseguido queda a salvo parándose en punta de pie, (mancha elevada)

Mancha del "enano": El perseguido queda a salvo adoptando la posición de cuclillas, (mancha agachada).

Mancha del "indio": El perseguido queda a salvo adoptando la posición sentada, piernas cruzadas, manos sobre las rodillas, cuerpo erguido (mancha sentada).

### LA CALESITA

*Distribución:* Todos los alumnos, menos uno, formarán una circunferencia. El que no la integra se ubicará fuera de ella teniendo en una mano un pañuelo o trozo de tela fuerte. Este último podrá ubicarse, también, sobre un plano más elevado (banco, silla, etcétera).

*Desarrollo:* A una orden del maestro todos los integrantes de la circunferencia se desplazarán con la forma de locomoción que se determine, tratando de arrebatar el pañuelo que agita en alto el alumno que lo ofrece. Este procurará, con ligeros movimientos de su mano, evitar que lo logren. El alumno que ha atrapado el pañuelo permutará funciones con el que lo tenía.

### LA ALFOMBRA MAGICA

*Elementos:* Una alfombra, una estera o un trozo de género de dos metros por un metro aproximadamente. Estos elementos podrán ser reemplazados por un rectángulo trazado en el suelo, con tiza, de las dimensiones antes indicadas.

*Distribución:* Los alumnos formarán en una hilera.

*Desarrollo:* A una orden del maestro, se desplazarán en la forma de locomoción que se establezca, debiendo encontrar en su recorrido al elemento arriba citado y sobre el cual pasarán.

Cuando se ordene detener el desplazamiento, el o los alumnos que se encuentren sobre la "alfombra" serán perdedores y se

les asignará un punto en contra. Esta acción se repetirá las veces que el maestro crea conveniente. Vencerá el alumno que al término del juego tenga menos puntos perdidos.

### EL DISTRAIDO

*Distribución:* Los jugadores, menos uno, formarán un círculo, dando frente al centro, señalando en el suelo con tiza el lugar ocupado por cada uno. El alumno que no lo integra ocupará el centro.

*Desarrollo:* A una orden del maestro todos los alumnos se desplazarán hacia la derecha o izquierda, por fuera de las marcas. Se aplicarán diversas formas de locomoción, al paso, al trote, sobre un pie, etc. A una orden todos los alumnos correrán para ubicarse detrás de cualquiera de las marcas, acción que también realizará el que ocupa el centro.

Lógicamente, quedará un jugador sin ubicarse; será "el distraído" y pasará a ocupar el centro reanundándose el juego.

### EL ZORRO, LA GALLINA Y LOS POLLITOS

*Distribución:* Todos los jugadores, menos uno, se agruparán en un hilera tomando con sus manos la cintura del compañero que tengan adelante. Estos serán los "pollitos". El que encabeza la hilera, será la "gallina". El alumno que no integra el grupo actuará como "zorro" y se ubicará enfrente y a cierta distancia de la "gallina".

*Desarrollo:* Iniciado el juego, el zorro hará diversas tentativas de corridas con el propósito de alcanzar y tocar al pollito ubicado en último término en la hilera. La gallina con sus brazos abiertos, simulando las alas, procurará evitar el paso del zorro obstaculizando su intento. Simultáneamente, la "cola" que forman los pollitos, oscilará hacia la izquierda o derecha procurando alejar al último pollo del alcance del zorro. Si éste lo logra, pasará a actuar como gallina y el pollito tocado, como zorro.

Si durante la jugada, la cola se cortara, el maestro la hará restablecer antes de proseguir las acciones. Asimismo no deberá permitir al zorro el forcejeo ni contacto con la gallina en su intento de vencer la obstaculización que esta última le opone en su carrera.

## JUEGOS DE IMITACION.

### LAS IMITACIONES

*Distribución:* Los alumnos se distribuirán libremente ocupando todo el campo de juego.

*Desarrollo:* A una voz del maestro, los alumnos realizarán desplazamientos o acciones individuales imitando las que aquí les sugiera. Durante la movilidad procurarán esquivar a sus compañeros evitando los encontronazos y molestias recíprocas.

Se sugieren las siguientes acciones:

“Caminar como los gigantes”; id. como el “mono”; id. como el “pato”; id. como los “enanos”; id. como la “bailarina”.

“Andar como el zorro”; id. como el “gato”; id. como el “caballo de circo”; id. como el “gallo”; id. como un “muñeco”, etc.

“Marchar como los soldados”; id. como los “bomberos”; id. como la “locomotora”.

“Saltar como ranas”; id. como “pajaritos”; id. como “el rengu”; id. como el “canguro”; id. como “títeres”; id. como “un muñeco”; etc.

“Rebotar como una pelota”; “Cocear como un asno”; “Correr como un avestruz”; “Trotar como un atleta”; “Galopar como un caballo”; etc.

“Imitar al jinete”; id. una “carretilla”; id. al “jugador de fútbol”; id. a un “muñeco articulado”, etc.

### VEN CONMIGO

*Distribución:* Todos los alumnos, menos uno, formarán un círculo dando frente al centro. En el suelo, frente a los pies de cada uno, se hará una marca con tiza. El jugador que no integra el círculo se ubicará fuera de él.

*Desarrollo:* A la señal de comienzo, el jugador libre se desplazará por detrás del círculo tocando, sucesivamente, a varios o a la totalidad de sus compañeros (según se establezca).

Los alumnos tocados irán formando correlativamente detrás del que inició el juego, imitando en el desplazamiento toda la

acción que realice el primero (correr, galopar, salticar, gatear, bailar, la movilidad típica de animales, la de diversos oficios, las propias de actitudes festivas o humorísticas, etc.

A un toque de silbato, los alumnos en acción tratarán de ocupar las marcas libres, quedando uno sin ubicación. Cuando un mismo alumno quedara dos o más veces (según se establezca) sin ubicación, será pasible de una penalidad. (Ver nota informativa). La siguiente jugada la iniciará el alumno que sea designado.

### LAS AVES EN LA JAULA

*Distribución:* Los alumnos se dividirán en grupos de cuatro; tres tomados de las manos formarán la "jaula" y el cuarto, dentro de ésta, será el "ave". Estos grupos separados convenientemente se distribuirán por el patio quedando una o más aves sin jaula.

*Desarrollo:* A viva voz, el maestro nombrará un ave cualquiera. De inmediato las "jaulas" se abrirán dejando escapar a la que retienen. Estas, conjuntamente con las que estaban libres, imitarán la manera de andar, volar, trinar y cualquier otra manifestación característica del ave nombrada. A una señal del maestro cesarán las imitaciones y cada ave, corriendo, procurará entrar a una jaula distinta de la que salió o en cualquiera si no ocupaba ninguna.

Los alumnos que forman cada jaula mantendrán los brazos elevados hasta que entre un "ave"; entonces los bajarán no permitiendo la entrada de otra.

Cada dos o tres jugadas se permutará la función de "ave" con el integrante de la "jaula", para lo cual conviene numerar a los alumnos que la forman. A una voz del maestro se harán los cambios de "aves" y el número mencionado.

### EL TRENCITO

*Distribución:* Los jugadores se ubicarán en distintos lugares del patio formando hileras de cuatro o cinco integrantes. Cada grupo será un trencito, para lo cual los alumnos apoyarán sus manos en los hombros del que está adelante, siendo el primero el "maquinista".

*Desarrollo:* A una señal del maestro los trencitos se desplazarán a voluntad dentro del campo de juego, siguiendo al "maquinista". Este será reemplazado, a una orden del maestro, por el último compañero hasta que todos hayan cumplido la función de aquél.

Se sugieren las siguientes acciones:

- a) El tren comienza a marchar; las ruedas giran (elevación rodilla derecha e izquierda y apoyo del pie en el suelo) con fuerza aumentando paulatinamente la velocidad.
- b) El maquinista hace sonar el silbato (con un brazo simulando tirar de una soga, imitando, a la vez, el sonido).
- c) El tren marcha por un terreno ondulado (en punta de pie se agachan y elevan alternadamente).
- ch) El tren retrocede (caminar hacia atrás).
- d) El tren sale de las vías (saltitos)
- e) El tren llega a un desvío y se separan algunos vagones (dos o tres se separan) y luego vuelven a juntarse, etc.

### *EL CIEMPIÉS*

*Distribución:* Los jugadores se ubicarán en distintos lugares del patio, formando hileras de cinco o seis integrantes. En estos grupos, cada alumno tomará con sus manos, la cintura del que está adelante imitando así a un "ciempiés". Estos se desplazarán a voluntad dentro del campo de juego, realizando las acciones indicadas por el maestro.

Se sugieren las siguientes acciones:

- a) Caminar hacia adelante, hacia atrás y lateralmente.
- b) Correr.
- c) Pasar agachados, bajo un puente.
- ch) Avanzar renqueando (una pierna rígida)
- d) Trasponer un tronco (elevar rodillas flexionadas)
- e) Describir curvas.

## JUEGOS CALMANTES

“¡¡HURRA!!!”

*Distribución:* Los alumnos se agruparán libremente alrededor de un “director” que podrá ser el maestro o niño que lo reemplace.

*Desarrollo:* El director dirá: R... con... A. Los alumnos responderán a viva voz: *ra*. Se repetirá la acción con las demás vocales.

A continuación repetirán todos: *ra, re, ri, ro, ru*. El director dedicará el “hurra” a la Escuela, grado, equipo, alumno, etc., a quien se destine, diciendo: (por ejemplo): “Por el equipo Juvenil”. Los alumnos responderán vivamente; elevando al mismo tiempo los brazos con energía: ¡RA! ¡RA ¡RA!

### EL PAÑUELITO VOLADOR

*Distribución:* Los alumnos, menos uno, formarán un círculo, ubicándose de espaldas al centro; adoptarán la posición de pie o arrodillada, según lo establezca el maestro. El que no la integra se ubicará en la parte exterior del círculo teniendo en la mano un pañuelo o trozo de tela fuerte.

*Desarrollo:* El jugador que retiene el pañuelo, presentándolo en alto y con ligeros movimientos de la mano, iniciará su carrera alrededor del círculo. Durante la corrida lo acercará y lo alejará de las manos de sus compañeros procurando que no se arrebatan. Los demás jugadores, sin perder su posición, tratarán de quitárselo. El que lo logre permutará funciones con el corredor.

### EL ANILLO

*Elementos:* Un anillo o argolla pasado por un piolín unido por sus extremos.

*Distribución:* Los alumnos, menos uno, sentados o arrodillados, formarán un círculo sosteniendo el piolín en sus manos. Uno de los integrantes retendrá el anillo en una de sus manos. El jugador que no integra el círculo se ubicará en el centro.

*Desarrollo:* A una orden del maestro el anillo deberá ser pasado, rápidamente, de un participante a otro y, simultáneamente todos los jugadores realizarán el mismo movimiento con el propósito de despistar al que está en el centro, el cual tratará de ubicar el anillo. Cuando lo consiga permutará su función con el que retenía el anillo.

### SIMON ARRIBA Y SIMON ABAJO

*Distribución:* Los jugadores se distribuirán libremente en el patio. Permanecerán en posición sentada, piernas cruzadas y apoyando los codos en las rodillas, cerrarán sus puños manteniendo elevado el pulgar ("Simón").

El maestro (o un alumno que lo reemplace) se ubicará al frente de los jugadores y dirigirá el juego.

*Desarrollo:* El director dirá: "Simón arriba o Simón abajo", y cambiará la posición de sus pulgares según lo haya indicado. Los demás jugadores lo imitarán cuidando que la acción corresponda a la expresada verbalmente por el director. Este procurará confundir a los alumnos en juego colocando sus pulgares en la posición contraria a la expresada. Los que se equivoquen se harán pasibles de una penalidad, al incurrir en tres o más errores según lo establezca el director del juego. (Ver "nota informativa").

### EL DIRECTOR DE ORQUESTA

*Distribución:* Todos los jugadores, menos uno, se ubicarán frente a éste que será el director.

*Desarrollo:* A una orden el director imitará a un pianista, trompetista, etc., diciendo o cantando:

*Antón, Antón, Antón Pirulero  
cada cual, cada cual atiende su juego,  
y el que no, y el que no, pagará una prenda.*

(Se repite).

Simultáneamente los demás jugadores imitarán los movimientos del director. Las imitaciones se realizarán con rapidez tra-

tando de sorprender al jugador que no esté atento, en cuyo caso se interrumpirá el estribillo para registrar su error.

El maestro determinará la cantidad de errores en que deba incurrir un jugador para hacerlo pasible de una penalidad. (Ver "Nota informativa").

## JUEGOS SENSORIALES

### EL ADIVINO

*Distribución:* Todos los alumnos estarán sentados libremente en el patio. Sobre una mesa o en el suelo, se alinearán diversos objetos ocultos a la vista de los jugadores.

*Desarrollo:* A su turno, con los ojos convenientemente cubiertos, cada alumno tratará de reconocer, por el tacto, los objetos que el maestro le aproxime.

Vencerá el alumno que reconozca más objetos.

### VEO VEO...

*Distribución:* Todos los alumnos de pie o sentados libremente en el patio.

*Desarrollo:* El maestro o un alumno que él determine, dirá: "Veo, veo una cosa que empieza con "A", refiriéndose a objetos que estén a la vista de los jugadores y cuya primera letra sea la anunciada.

El jugador que adivine primero, será el encargado de iniciar la próxima jugada. Si en un tiempo prudencial los participantes no adivinaron, se dirá el nombre del objeto y el jugador reanudará el juego con otra letra.

### ¿QUIEN ES EL GATO?

*Distribución:* Todos los alumnos estarán sentados, libremente, en el patio. A un jugador que el maestro determine se le taparán convenientemente los ojos.

*Desarrollo:* A indicación del maestro, un alumno se acercará al compañero que tiene los ojos cubiertos e imitará el maullido del gato. El jugador procurará reconocerlo, valiéndose también de sus manos, a fin de individualizar al "gato". Si lo lograra se procederá a cambiar los actores; en caso contrario se registrará el error para aplicar una penalidad al jugador errado por cada dos o más equivocaciones. (Ver "Nota informativa").

### ¿QUE ES LO QUE SUENA?

*Distribución:* Todos los alumnos sentados libremente en el patio. El maestro o un alumno que se determine, ocupará un lugar oculto o a espaldas de aquéllos; tendrá a su alcance distintos objetos sonoros (silbatos, cornetas, tambor, flauta, platillos, palitos, etcétera.

*Desarrollo:* El maestro o alumno indicado por aquél, sin ser visto por los jugadores, producirá sonidos o ruidos con los objetos anteriormente citados y el jugador de turno deberá reconocer el objeto o instrumento que lo produce.

Se asignarán puntos a favor de los alumnos que acierten.

### EL PINTOR CIEGO

*Distribución:* Los alumnos se ubicarán frente a un pizarrón, con sus manos detrás del cuerpo.

*Desarrollo:* El maestro pondrá en manos de cada participante un objeto, dándole un tiempo prudencial para que lo palpe, sin mirarlo. Retirado el objeto de sus manos, cada jugador tratará de dibujarlo con la mayor exactitud posible.

Vencerá el alumno que reproduzca mejor el objeto en menos tiempo.

## JUEGOS DE PERSECUCION

### "MANCHAS"

Ver "Manchas" en juegos de animación.

### EL GATO Y EL RATON

*Distribución:* Los alumnos, menos dos, formarán un círculo dando frente al centro; se tomarán de las manos extendiendo ligeramente los brazos. De los dos que no lo integran, uno será "gato" y el otro "ratón, ubicándose, respectivamente, dentro y fuera del círculo.

*Desarrollo:* Dada la señal de comienzo, el "gato" se lanzará en persecución del "ratón" procurando tocarlo. Este último eludirá a su perseguidor corriendo por dentro y fuera del círculo, pasando por debajo de los brazos de sus compañeros. Estos los elevarán para facilitar la entrada o salida del "ratón" y los bajarán para obstaculizar el pasaje del "gato".

Si el "gato" tocara al "ratón, éste pasará a integrar el círculo; el "gato" será "ratón" y se designará un nuevo perseguidor.

### EL CAZADOR DE ANIMALES

*Distribución:* Todos los jugadores, menos uno, se ubicarán en un extremo del patio o campo, detrás de una línea transversal. En el extremo opuesto se trazará otra línea paralela a la anterior. Ambas limitarán zonas denominadas "refugios".

Los alumnos estarán organizados en grupos de 4 a 6; los integrantes de cada uno adoptarán el nombre de un mismo animal y se mezclarán con los restantes.

El jugador a quien no se le asignó nombre será el "cazador" y se ubicará en un lugar cualquiera de la zona de carrera, excepto en los "refugios" donde no podrá entrar.

*Desarrollo:* Dada la orden de comienzo, el "cazador" dirá: SALGAN LOS OSOS, (o cualquier otro nombre de los adoptados) y de inmediato, los jugadores así denominados saldrán del refugio hacia el extremo opuesto, en procura del otro. Mientras

tanto el "cazador" tratará de tocar a uno o más de los "animales" en carrera, los cuales solamente estarán a salvo conforme alcancen la meta propuesta, sin ser tocados.

El maestro tomará nota de la cantidad de animales cazados. El "cazador" repetirá luego la misma acción hasta que hayan actuado todos los grupos de "animales".

Vencerá el conjunto que tengan menos "animales" cazados. Si el maestro lo creyera conveniente podrá designar más de un "cazador".

### CAZA AL SEGUNDO

*Distribución:* Dos alumnos, designados por el maestro, serán el "perseguido" y el "perseguidor". Los demás formarán, de pie, un círculo con frente al centro. Entre un alumno y otro habrá una separación suficiente que permita pasar, cómodamente y sin tropiezos, a los jugadores que corren.

Antes de comenzar la partida, el "perseguido" y el "perseguidor" se ubicarán uno adentro y otro afuera del círculo.

*Desarrollo:* Dada la orden de iniciación, el "perseguido" huirá del "perseguidor" tratando de ponerse a salvo deteniéndose, con frente al centro, delante de cualquier compañero que integra el círculo. Si lo consiguiera sin ser tocado, de inmediato pondrá en juego al que está colocado detrás suyo, o sea al "segundo". Este, a la vez, huirá rápidamente procurando salvarse del "perseguidor" como el anterior, y así sucesivamente.

Si el "perseguido" fuera tocado, se convertirá en "perseguidor", continuando el juego en la misma forma antes indicada.

Los jugadores en acción, podrán correr por dentro y fuera del círculo, evitando tocar o molestar a los compañeros que están de pie.

Para mantener el interés del juego es conveniente que el "perseguido" busque inmediata colocación.

### BLANCO Y NEGRO

*Distribución:* Por su parte central, el patio será atravesado por dos líneas paralelas separadas por una distancia mayor de dos metros. En cada extremo del mismo patio, se trazará una

línea paralela a las anteriores que limitarán dos zonas denominadas "refugios".

Antes de iniciarse cada jugada, los alumnos estarán divididos en dos bandos: "Blancos" y "negros", los cuales, organizados en filas enfrentadas, se ubicarán respectivamente, a uno y otro lado de las paralelas centrales. Los jugadores adoptarán la posición de pie, sentados, en cuclillas, arrodillados, etc., según lo establezca el maestro.

*Desarrollo:* Para iniciar cada jugada, el maestro expresará en voz alta: BLANCO o NEGRO, según lo desee, o bien podrá librarse al azar lanzando al aire, en la zona que separa a ambos bandos, un disco de madera o cartón cuyas caras estarán pintadas, de blanco una y de negro otra.

Los alumnos pertenecientes al conjunto del color nombrado o sorteado se lanzarán en persecución de sus adversarios procurando tocarlos antes de transponer la línea límite de su "refugio".

En cada corrida, un perseguidor, sólo podrá tocar a un perseguido. Todo alumno que hubiera sido tocado deberá detenerse permaneciendo al lado del que le hubiera dado alcance.

Por cada jugador tocado se otorgará un punto al equipo perseguidor. Del mismo modo, el equipo de los perseguidos se acreditará tantos puntos como integrantes llegaran al refugio sin ser tocados.

VENCERA EL CONJUNTO QUE, DESPUES DE VARIAS CORRIDAS, SE ACREDITE MAYOR CANTIDAD DE PUNTOS.

### DESAFIO

*Distribución:* En los dos extremos del patio, se marcarán sendos "refugios", mediante una línea paralela a la pared o límite final de aquél. Los alumnos se distribuirán en dos conjuntos iguales que formarán en fila, con frente al centro del patio, ubicándose cada una dentro de su respectivo "refugio".

*Desarrollo:* A la orden de comienzo, un alumno cualquiera de un bando avanzará hacia la formación rival y gritará: DESAFIO. A esta voz, todos los rivales se colocarán en posición de pierna y brazo derecho al frente, palma de la mano abierta. El desafiante avanzará caminando de izquierda a derecha de la fila oponente y tocará la mano de uno cualquiera de sus integrantes. De inmediato regresará corriendo a su "refugio" perseguido por

el jugador contrario. Si consiguere llegar a su campo sin ser alcanzado, el rival será su prisionero; en caso contrario, él lo será del adversario. El prisionero deberá colocarse detrás de su apresador y quedará libre en el caso de que este último, fuese a su vez apresado. En cada corrida se alternará el bando desafiante. **VENCERA EL CONJUNTO QUE, AL TERMINO DEL JUEGO POSEA MAYOR NUMERO DE PRISIONEROS.**

## **JUEGOS DE COMPETENCIA**

### *RELEVO CON PELOTA*

*Elementos:* una pelota inflada para cada conjunto.

*Distribución:* Los alumnos se distribuirán en dos o más conjuntos que se ubicarán detrás de una línea que será de "salida". A una distancia de ésta, variable de acuerdo a la capacidad física de los alumnos, se trazará una paralela denominada "línea de toque" o "de llegada". Se procurará que la línea de toque se encuentre a dos metros, como mínimo, del límite o pared final del patio. En esta zona resultante el jugador en carrera hará botar la pelota.

*Desarrollo:* Antes de empezar el juego, el primer alumno de cada conjunto se hallará detrás de la "línea de salida" y tendrá en sus manos una pelota.

A un toque de silbato partirán éstos a la carrera y, al transponer la línea de toque harán botar la pelota, regresando entonces, también a la carrera, a entregarla sin "arrojarla" al compañero N<sup>o</sup> 2 que espera turno en la "línea de salida". Este, habilitado de esa manera, repetirá la misma acción del anterior; y así sucesivamente lo harán todos los demás por orden correlativo.

Cada participante, una vez realizada su jugada, se ubicará al final de su hilera o conjunto.

**VENCERA EL CONJUNTO CUYO N<sup>o</sup> 1 eleve antes la PELOTA QUE LE FUERE ENTREGADA POR EL ULTIMO.**

### ATRAVESAR EL ARO

*Elementos:* Aros de mimbre de metros 0,50 de diámetro, aproximadamente, que se colocarán detrás de la línea de toque y frente a cada equipo.

*Distribución:* La explicada en RELEVO CON PELOTA.

*Desarrollo:* El explicado en HACER EL MOÑO con la variante de que cada jugador, al trasponer la "línea de toque", tomará el aro y lo atravesará con su cuerpo de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba, según se establezca. Regresará luego a la carrera a poner en juego al compañero siguiente.

VENCERA EL CONJUNTO CUYO ULTIMO JUGADOR ATRAVIESE ANTES LA LINEA DE SALIDA DESPUES DE EFCTUADA SU JUGADA.

### HACER EL MOÑO

*Elementos:* Una cinta y una silla para cada conjunto competidor. (Las sillas podrán ser reemplazadas por una cuerda tendida a lo ancho del campo de juego).

*Distribución:* La explicada en RELEVO CON PELOTA. Detrás de la "línea de toque" y frente a cada equipo se colocara una silla. En un lugar del respaldo de cada una se hará un moño con la cinta correspondiente al conjunto.

*Desarrollo:* Dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo partirá a la carrera e irá a deshacer el moño de su conjunto rehaciéndolo en otro lugar del respaldo de la misma silla. Realizada esta acción regresará para poner en juego al compañero N<sup>o</sup> 2, el que la repetirá, y así sucesivamente hasta que le corresponda al último alumno de cada grupo.

Cada jugador pondrá en juego a su compañero de turno tocándole la mano derecha.

VENCERA EL CONJUNTO QUE TERMINE ANTES.

### BUSCAR EL NUMERO EN EL CUBO

*Elementos:* Un cubo de cartulina o cartón para cada conjunto competidor, con sus caras numeradas de uno a seis. Detrás de la "línea de toque", frente a cada conjunto, se colocará un cubo de manera que el N<sup>o</sup> 1 quede oculto a su respectivo equipo

*Distribución:* La explicada en RELEVO CON PELOTA.

*Desarrollo:* El explicado en HACER EL MOÑO con la variante de que, el 1er. alumno de cada grupo, al llegar al respectivo cubo lo colocará presentando el N<sup>o</sup> 1 a sus compañeros. Los demás integrantes, al repetir a su turno la acción presentarán sucesivamente la cara N<sup>o</sup> 2, 3, 4, 5, 6, volviendo al N<sup>o</sup> 1 y sus correlativos si fueran más los componentes de cada conjunto.

VENCERA EL CONJUNTO CUYO ULTIMO JUGADOR ATRAVIESE ANTES LA LINEA DE SALIDA DESPUES DE EFECTUADA SU JUGADA.

### CARRERA DE CANGUROS

*Elementos:* Una pelota inflada o rellena para cada conjunto.

*Distribución:* La explicada en RELEVO CON PELOTA.

*Desarrollo:* El primer alumno de cada conjunto tendrá una pelota que aprisionará entre sus rodillas.

Dada la señal de comienzo, partirá hacia la "línea de toque" saltando sobre ambos pies y manteniendo la pelota entre sus rodillas. Transpuesta aquélla, tomará la pelota con sus manos, la hará botar, y regresará a la carrera para poner en juego al compañero N<sup>o</sup> 2, mediante la entrega del elemento, sin arrojarlo.

Este repetirá la acción, y así sucesivamente, hasta que el último alumno de cada conjunto entregue la pelota al compañero N<sup>o</sup> 1 y éste la eleve.

VENCERA EL CONJUNTO QUE TERMINE ANTES.

### CAMBIAR DE CIRCULO

*Elementos:* Objetos de madera, clavos, etc. Detrás de la "línea de toque" y frente a cada conjunto se trazarán dos círculos de mts. 0,50 de diámetro aproximadamente, y en uno de ellos se colocarán el o los objetos correspondientes al equipo.

*Distribución:* La explicada en RELEVO CON PELOTA.

*Desarrollo:* El explicado en HACER EL MOÑO con la variante de cada jugador, al atravesar "la línea de toque" tomará su o sus objetos y los cambiará de círculo. Regresará luego a la carrera a poner en juego al compañero siguiente.

Se aconseja acrecentar la dificultad para el cambio de objetos en los círculos aumentando el número de aquéllos procurando, a la vez, que ofrezcan poca base de sustentación.

VENCERA EL CONJUNTO CUYO ULTIMO JUGADOR ATRAVIESE ANTES LA LINEA DE SALIDA DESPUES DE EFECTUADA SU JUGADA.

### *PASAR Y ATRAVESAR EL ARO (en círculo)*

*Elementos:* Un aro de mimbre de metros 0,50 de diámetro, aproximadamente, para cada conjunto competidor.

*Distribución:* Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno un círculo con frente al centro. Los jugadores estarán de pie, sobre marcas señaladas en el suelo, separadas entre sí por una distancia aproximada de mts. 1,50. El primer alumno de cada equipo tendrá un aro en sus manos.

*Desarrollo:* Dada la señal de comienzo, el jugador que tiene el aro lo atravesará con su cuerpo pasándolo de arriba hacia abajo o viceversa (según lo determine el maestro). Luego, mediante una torsión del tronco hacia la derecha o hacia la izquierda (según se establezca) lo entregará al compañero siguiente quien realizará la misma acción y así sucesivamente hasta que el aro llegue nuevamente a manos del primer jugador y éste lo eleve.

VENCERA EL CONJUNTO QUE TERMINE ANTES.

### *PELOTA EN CIRCULO*

*Elementos:* Una pelota inflada o rellena para cada conjunto competidor.

*Distribución:* La misma indicada en PASAR Y ATRAVESAR EL ARO (en círculo). El primer alumno de cada conjunto tendrá en sus manos una pelota.

*Desarrollo:* A una señal, el jugador que está en posesión de la pelota corre por afuera y alrededor del círculo, hacia la derecha o izquierda (según se establezca) hasta llegar nuevamente a su marca donde se detendrá y, desde allí, pasará la pelota al compañero siguiente ubicado en la dirección de la carrera. Este

repetirá la acción del anterior y así sucesivamente hasta que el último jugador la pase nuevamente al primero, quien la elevará con el brazo extendido.

VENCERA EL CONJUNTO QUE TERMINE ANTES.

### PELOTA AL CAPITAN (en círculo)

*Elementos:* Una pelota inflada o rellena para cada conjunto competidor.

*Distribución:* Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno un círculo, con frente al centro. Cada equipo tendrá un "capitán" que se ubicará en el centro del círculo teniendo en sus manos una pelota.

*Desarrollo:* Dada la señal de comienzo, el "capitán" de cada conjunto arrojará la pelota al primer jugador de su grupo y éste se la devolverá en la misma forma. Se repetirá la acción con el jugador siguiente del lado que se hubiere determinado, y así sucesivamente hasta que el último se la arroje nuevamente al capitán y éste eleva la pelota con el brazo extendido.

VENCERA EL CONJUNTO QUE TERMINE ANTES.

En las jugadas siguientes el maestro cambiará de capitán.

### PELOTA VELOZ

*Elementos:* Una pelota inflada o rellena para cada conjunto competidor.

*Distribución:* Los alumnos se distribuirán en dos conjuntos iguales, formando cada uno en dos filas enfrentadas. La distancia entre ambas filas y la existente entre los integrantes de cada una de ellas será aproximadamente de dos metros, pudiendo ser aumentada. El alumno N<sup>o</sup> 1 de cada conjunto estará provisto de una pelota.

*Desarrollo:* Dada la señal de comienzo, el N<sup>o</sup> 1 de cada conjunto enviará la pelota al N<sup>o</sup> 2 ubicado en la fila de enfrente; éste la pasará al N<sup>o</sup> 3, que se encuentra en la anterior, y así sucesivamente, en zig zag la pelota irá a poder de todos los integrantes del conjunto hasta que llegue al último jugador: Recibida por éste, la devolverá al compañero que se la envió y se

repetirán los pases en sentido contrario hasta que la pelota llegue nuevamente a manos del N<sup>o</sup> 1.

VENCERA EL CONJUNTO CUYA PELOTA LLEGUE ANTES AL PRIMER JUGADOR.

### LA RUEDA

*Distribución:* Los participantes formarán en varias hileras constituyendo cada una un equipo. Cada hilera será radio de un círculo, es decir que quedará formada una rueda cuyos rayos serán los distintos equipos. Los alumnos estarán con frente hacia el centro. Delante del primer alumno de cada conjunto se trazará una raya y detrás del último se colocará una silla o un cuerpo cualquiera. Detrás de este objeto se ubicará el alumno a quien, por su turno, corresponda correr.

*Desarrollo:* A una señal, el último jugador de cada hilera se ubicará detrás del objeto (silla, banco, etc.) a la espera de la orden de partida.

Dada ésta, los alumnos antes indicados iniciarán la carrera en el sentido que se haya establecido tratando de llegar lo antes posible al frente de su hilera, después de haber pasado por detrás de todos los "rayos" y del propio objeto.

El alumno que llegue primero al frente de su hilera habrá adjudicado un punto a su conjunto.

Se repetirá la jugada, en forma correlativa con los demás jugadores.

VENCERA EL CONJUNTO QUE SE HAYA ADJUDICADO MAS PUNTOS.

**GRADOS**

3º, 4º, 5º y 6º

## SUMARIO

Instrucciones para la aplicación de los juegos en las clases de actividades físicas .....	
Clasificación de los juegos por su finalidad preponderante y manera de usarlos .....	
Notas informativas sobre penalidades que admiten algunos juegos; corrección de faltas y valoración de resultados por puntaje para los juegos de relevo .....	
Planes de iniciación deportiva .....	
Preparación del futuro deportista: DECALOGO ESCOLAR DEL BUEN JUGADOR .....	

### JUEGOS DE ANIMACION

"La sombra" (Buscar la sombra) .....	39
"El barco y los barquitos" .....	39
"Colores" .....	39
"Compañeros" (Buscar al compañero) .....	40
"El caballito ciego" .....	40
"El perro ladra" .....	41
"Adentro y afuera" .....	41
"Arrebatarse la cinta" .....	41
"Manchas" (Las que figuran en grados inferiores) .....	41
"Mancha cruzada" .....	42
"Mancha envenenada" .....	42
"Mancha por parejas" .....	42
"Mancha con refugio" .....	42
"Mancha con testimonio" .....	42
"El naufragio" .....	43
"Un buque en maniobras" .....	43
"Rodear el círculo" .....	43
"La casa de valores" .....	42
"La silla humana" .....	42
"Deshollar la víbora" .....	45

### JUEGOS CALMANTES

"Bastón en equilibrio" .....	45
"La cajita viajera" (Variantes 1 y 2) .....	46
"Ja... Ja... Ja" .....	46
"La risa" .....	47
"La rata" .....	47
"Triquitraque" .....	48

### JUEGOS SENSORIALES

"Calcular tiempo" (duración de un lapso) .....	49
"Calcular medidas" .....	49
"Los olores" .....	49
"Los sabores" .....	50
"El susurro" .....	50

"Los indios" .....	50
"El sonador" .....	51
"Deshacer la torre" .....	51
"El detalle" .....	51

#### JUEGOS DE PERSECUCION

"Manchas" (Ver: Juegos de animación) .....	52
"Pisar la cola al gato" .....	52
"La caza" .....	53
"La urraca" .....	53
"La cola del diablo" .....	54
"Perseguidor perseguido" .....	54
"La rueda" .....	54
"El laberinto" .....	55

#### JUEGOS DE COMPETENCIA

<i>Relevos</i> : Distribución y desarrollo general .....	56
<i>Relevos sin elementos</i> : Con variantes de locomoción .....	56
<b>RELEVOS CON ELEMENTOS</b>	
<i>Con pelota</i> : en equilibrio, rasante, con lanzamiento, con pases, con emboques, con sorteo de obstáculos, puntería y destrezas varias	
<b>CON CUERDAS:</b>	
"Saltar la cuerda (variantes 1 y 2) .....	56
<b>CON PALOS:</b>	
"Carreras con testimonio" .....	
"Carrera con banderitas" .....	58
"Salvar el palo" .....	59
"Saltar el palo" .....	59
<b>CON AROS:</b>	
"Atravesar el aro" .....	60
"Atravesar y pasar el aro" (en hilera) .....	60
"Las langostas" .....	60
"Pelota por el aro" .....	61
"Pelota sobre la cabeza" .....	61
"Pelota por arriba y por abajo" .....	62
"Pelota por el túnel" .....	62
"Pelota al capitán" (en hilera) .....	63
"Pelota voladora" .....	64
"Pelota cazadora" .....	65
"Pelota envenenada" .....	66
"Los prisioneros" .....	67
"Pelota a cuatro frentes" .....	67
"Pelota de ida y vuelta" .....	68
"Pelota al arco" .....	69
"Pelota al arco con zonas" (variante 1) .....	71
"Pelota al arco, con cestos" (variante 2) .....	71
"Cazador cazado" .....	72
"Cautivos y guardianes" .....	73
"Cinchada" .....	74

#### JUEGOS PREDEPORTIVOS

##### CON ELEMENTOS Y DESTREZAS TECNICAS PARA:

##### PELOTA AL CESTO Y BALON (de gimnasio)

"Relevo con lanzamiento" .....	75
"Relevo con emboque al cesto" .....	76
"Relevo con lanzamiento y emboque" .....	76
"Pelota al arco" (variantes 1 y 2) .....	77

## BASQUETBOL

"Relevo con dribling, tiro al aro y pases" .....	77
"Básquetbol informal" .....	78
"Básquetbol informal, con zonas" (variante 1) .....	80
"Básquetbol informal" (variante 2), con aro móvil sostenido por un alumno .....	80
"Básquetbol informal" (variante 3), con aro fijo .....	81

## VOLEIBOL

"Siempre arriba" .....	82
"Lluvia de globos" .....	83
"El globo volante" .....	83
"El globo viajero" .....	84
"Pelota a las esquinas" .....	85
"Pelota voleada" .....	86
"Pelota devuelta" ("New come ball") .....	87

## FUTBOL — Fútbol reducido. (Baby fútbol)

"Sortear obstáculos" .....	89
"Pase veloz" .....	89
"La ciudadela" .....	89
"Pelota voladora" (variante 1) .....	90
"La fortaleza" (variantes 1) .....	91

## SOFTBOL

"Pelota al camino" .....	91
"Pelota a cuatro bases" .....	92
"Tres bases" .....	93

## PLANES PARA INICIACION DEPORTIVA

Planes: a), b), c), ch), d) y e) con indicación de juegos que conducen gradualmente a la práctica de: pelota al cesto, balón, básquetbol, vóleibol y fútbol reducido (baby fútbol), fútbol y sóftbol

## INSTRUCCIONES

Con la presente publicación se completa el propósito de asesoramiento y ayuda al docente, ofreciéndole el desarrollo de una variedad de juegos para los grados 3º, 4º 5º y 6º entre los que figuran todos los que se mencionan en el Programa y en el Esquema General de clases.

Estos agentes constituyen una práctica didáctico-formativa de influencia relevante en la educación del alumno y, por tanto, su aplicación nunca debe retacearse o suprimirse, procurando siempre la participación de todos los educandos, en forma simultánea y activa.

Los juegos adoptados para estos grados ofrecen distintas maneras de acción capaces de ejercitar y estimular las aptitudes personales de los niños, física, dinámica y anímicamente. Por estos motivos, el maestro deberá diversificar su práctica a través del año lectivo.

Respondiendo a inquietudes de especial iniciativa, los docentes o la escuela misma podrán organizar esta parte de la clase en forma que conduzca a los alumnos, progresivamente, a la práctica del deporte de su interés. Para el efecto, se les ofrece, en el capítulo de esta publicación denominado PLANES DE INICIACION DEPORTIVA, diversos esquemas en los que se indican los juegos, también desarrollados en este trabajo, cuya efectiva aplicación puede promover gradualmente la finalidad antes mencionada.

Asimismo, el maestro estará facultado para desarrollar los juegos que mejor se adapten a las condiciones físicas y psíquicas de sus alumnos; a las del local o ambiente en que se trabaja; como también, usar los de su particular conocimiento, siempre que respondan a la finalidad ya expresada y se encaren con criterio eminentemente educativo.

La clasificación que agrupa a los diversos juegos desarrollados más adelante, responde al propósito de facilitar al docente su consulta conforme a los fines preponderantes o al objetivo de la práctica. Muchos de esos agentes, tal cual se expresa en el Esquema General de clase, pueden reemplazar a formas determinadas de movimientos. No obstante, para un más concreto

asesoramiento, la Inspección de Educación Física invita a tener en cuenta lo siguiente:

Los juegos denominados *de animación* podrán usarse como PREPARATORIOS y también en cualquier momento de la clase para activarla y mantener latente el interés de los alumnos.

Los que podrían encasillarse como *imitativos*, pierden en los grados superiores su función estimulante de la imaginación de los niños, que tienen en los inferiores. La imitación que configuran es más bien determinante del nombre de juego, pero los efectos del mismo están fundamentalmente vinculados a los indicados en otros grupos, por cuyo motivo figuran allí.

Los clasificados como *calmantes y sensoriales* ofrecen, además de la posibilidad de alcanzar sus respectivos fines, un medio interesante, de gran valor anímico, usándolo como puente para evitar las pausas que podrían demandar, en las clases de actividades físicas, el cansancio de los alumnos, las condiciones climáticas, la mejor disposición del conjunto cuando la ejercitación lúdica debe realizarse después de una intensa actividad mental en el aula. Los juegos de esta naturaleza también podrán aplicarse con propósitos de recuperación, pasando de la excitación lógica que provocan los juegos competitivos a la tarea escolar que determina el horario, en un ambiente placentero y reposado.

Algunos juegos de *persecución*, como las manchas y otros de rápido y fácil desarrollo, podrán aplicarse también como juegos de animación. Los restantes, por las reglas que los rigen, es aconsejable usarlos en la última parte de la clase.

Los que integran cada conjunto de juegos clasificados como *de competencia* y predeportivos se aplican en la parte culminante de la clase. Por su relevante finalidad educativa, la tónica feliz que dan al ánimo de los educados y al ambiente escolar, se tomarán las previsiones de tiempo indispensables para asegurar su efectiva práctica en todas las sesiones de la materia

## NOTA INFORMATIVA

- a) Los juegos predeportivos incluyen en su desarrollo la adopción de ciertos elementos técnicos dinámicos que son específicos de los deportes populares. Además de la práctica informal de esos deportes, ofrecen la ventaja de la participación simultánea de todos los alumnos del grado.

En esta publicación figuran también diversos planes con juegos de iniciación deportiva, donde, gradualmente, se conduce a los educandos a la práctica de un deporte formal.

- b) Los juegos de "relevo" acrecientan su interés si todos los participantes cumplen con corrección las exigencias de las acciones.

Las faltas en que pudieran incurrir podrán sancionarse de dos maneras:

- 1) Haciendo repetir correctamente la jugada a los actuantes circunstanciales, los que respetarán las posiciones alcanzadas en el momento de la falta.
- 2) Aplicando un régimen determinante del triunfo final, por puntos en contra por cada falta y el crédito que establezca por el resultado favorable.

- c) Los juegos que por su desarrollo permitan la aplicación de penalidades por equivocaciones o faltas de los jugadores, se practicarán en ambiente recreativo, de sano humorismo y sin menoscabo para los infractores. Dichas penalidades o "prendas" serán indicadas por el maestro o alumno director, pudiendo ser, por ejemplo:

Cantar, declamar, bailar, imitar la movilidad o gritos de animales, la ejecución de instrumentos musicales; realizar acciones humorísticas o reír y realizar gestos hasta provocar la risa de algún compañero; etcétera.

- ch) El maestro podrá modificar las reglas que rigen a un determinado juego, siempre que responda a exigencias del local escolar, condiciones físicas de sus alumnos o al mayor interés de éstos.

## PREPARACION DE FUTURO DEPORTISTA

Las declaraciones que figuran en el DECALOGO que adelante se transcribe, serán destacadas y comentadas durante la práctica de juegos y también aconsejables como temario de clases alusivas a cargo de los señores maestros, con el propósito de fomentar entre los alumnos, sanas normas de ética conñeril y distinguida convivencia social, tendientes a modelar al futuro deportista y ciudadano con principios inculcados desde el ámbito escolar primario.

### DECALOGO ESCOLAR DEL BUEN JUGADOR

- 1º. — Eres alumno. — El campo de juego es escuela.
- 2º. — Gana sin orgullo y pierde sin amargura.
- 3º. — Fortalécete con la práctica de un juego o de un deporte; lucha y alégrate en comunidad disciplinada con adversarios y compañeros.
4. — Acata los fallos del juez y, siempre dispuesto a darle la razón, no le discutas; has los reclamos correctamente.
- 5º. — Recuerda que cada participante, aunque menos habil, es compañero de estudios con igualdad de obligaciones a las tuyas. No le grites.
- 6º. — Actúa para el equipo, no para tí ni para el público; alienta a tus compañeros sin menoscabar su personalidad.
- 7º. — Antepón a tus instintos la reflexión; no tienes derecho a defraudar a quienes confiaron en tu destreza, hidalguía y caballerosidad.
- 8º. — Domínate a tí mismo y, si eres capitán, persigue el triunfo a los demás y llévalos al triunfo.
- 9º. — Piensa que tu actitud en el campo de juego es reflejo de la influencia de tu hogar, de la escuela y del ambiente escolar en que actúas; demuestra una buena educación.
- 10º. — Representa dignamente a tu escuela; fuera de ella sigues siendo escolar.

## JUEGOS DE ANIMACION

### LA SOMBRA (*Buscar la sombra*)

*Distribución:* Los alumnos se organizarán libremente en parejas. En cada una un jugador se ubicará detrás del otro.

*Desarrollo:* A una señal, el niño que se halla al frente de cada pareja, seguido como una sombra por su compañero de atrás, realizará por su propia iniciativa una serie variada de acciones (desplazamientos, movimientos, imitaciones, etc.) que el segundo jugador está obligado a imitar en todas sus formas.

A una nueva indicación, los integrantes de cada pareja permutarán sus funciones para reanudar aquella acción

### EL BARCO Y LOS BARQUITOS

*Elementos:* Una colchoneta ubicada en cualquier parte del campo o patio ("barco") la que podrá ser reemplazada por un rectángulo trazado en el piso. En la superficie libre del patio se trazarán tantos círculos pequeños ("barquitos") como alumnos participantes.

*Distribución:* Al empezar el juego, cada jugador se ubicará en un barquito.

*Desarrollo:* A una orden, todos los alumnos saldrán de los barquitos y se desplazarán por el patio con diversas formas de locomoción. Cada vez que el maestro ordene: AL BARCO, todos los alumnos correrán en procura de la colchoneta para ubicarse sobre ella; si el maestro ordena: A LOS BARQUITOS: cada jugador ocupará un círculo.

Los participantes que no puedan ubicarse sobre el barco o que ocupen últimos los barquitos serán prendados.

### COLORES

*Distribución:* Los jugadores formarán tres o cuatro conjuntos iguales que se distinguirán con el nombre de un color. Cada

equipo así nominado tendrá su casa o refugio trazado en zonas equidistantes del centro del campo.

*Desarrollo:* A una señal, todos los jugadores se desplazarán en diversas direcciones, en la forma de locomoción o movilidad que el maestro determine. A la voz de COLORES, regresarán a la carrera a los respectivos refugios.

El equipo que finalice último su entrada completa al correspondiente refugio será prendado o tendrá un punto en contra.

También se podrá asignar puntos a favor del equipo que ingrese primero a su refugio con la totalidad de sus componentes.

### COMPAÑEROS (Buscar al compañero)

*Distribución:* Los alumnos se ubicarán en dos círculos concéntricos, formando parejas ("compañeros"), con frente opuesto, costado con costado.

*Desarrollo:* A una orden, los alumnos se desplazarán en distinta dirección, según el frente, en marcha, al trote, salticando, etcétera.

Cuando el maestro ordene BUSCAR AL COMPAÑERO, cada jugador proseguirá el desplazamiento a la carrera y en cualquier dirección hasta encontrar a la pareja, en cuyo momento se sentarán ambos.

Se computará un punto en contra de la pareja que se sentare en último término.

### EL CABALLITO CIEGO (El lazarillo)

*Distribución:* De dos, ocupando libremente el campo de juego. El alumno de adelante tendrá sus ojos convenientemente cubiertos y el de atrás lo tomará de las manos, hombros, cabeza, etc. según se establezca.

*Desarrollo:* El niño de adelante avanzará a ciegas, guiado por el de atrás. A una señal, permutarán funciones.

Podrá estimularse la corrección de los desplazamientos y el interés de los jugadores adjudicando puntos en contra para las parejas que provoquen choques o encontronazos.

## EL PERRO LADRA

*Distribución:* Dos círculos concéntricos integrados por alumnos, con frente hacia el centro. Los componentes del círculo interior permanecerán con piernas separadas lateralmente; detrás de cada uno de éstos se ubicará uno del círculo exterior, en posición de banco (arrodillado con apoyo de manos en el suelo).

Un alumno, el "mancha", estará de pie en el centro.

*Desarrollo:* Los jugadores del círculo exterior se asomarán por entre las piernas del compañero; podrán "ladrar", pero evitarán ser tocados por el mancha. Si éste lo logra, permutará sus funciones con el tocado.

## ADENTRO O AFUERA

*Distribución:* Dos o más equipos formados en hilera. Cada hilera se ubicará entre dos líneas paralelas.

*Desarrollo:* El maestro ordenará que los alumnos se sitúen adentro o afuera de las paralelas, con distintos frentes o en diversas posiciones, incitando a la rapidez.

Se asignarán puntos en contra al equipo cuyos integrantes equivoquen el lugar o posiciones.

## ARREBATAR LA CINTA

*Elementos:* Una cinta para cada jugador, que llevará colgada pendiente en cualquier parte de su cuerpo (espalda, cintura, brazo, etc.).

*Distribución:* Se ubicarán libremente por el campo de juego.

*Desarrollo:* Cada alumno, mediante esquives y desplazamientos rápidos, tratará de arrebatarse la cinta a sus compañeros, saliendo de juego cuando pierda la propia.

## MANCHAS

*Distribución:* Los alumnos se distribuirán libremente por el campo de juego; uno de ellos será designado "mancha".

*Desarrollo:* El mancha saldrá en persecución de los jugadores procurando tocar a cualquiera de ellos, los que huirán con el fin de no ser alcanzados. El alumno tocado pasará a ser mancha, continuando la persecución.

*Variante:* Mancha común, elevada, agachada, sentada (ver DESARROLLO en Juegos para grados inferiores).

#### MANCHA CRUZADA

*Desarrollo:* Se establecerá que durante la persecución un jugador podrá cruzarse entre el mancha y el perseguido. Desde ese instante, aquél deberá correr al que se cruzó.

#### MANCHA ENVENENADA

*Desarrollo:* El jugador "manchado" perseguirá a sus compañeros apoyando una de sus manos en la parte de su cuerpo en que fuera tocado.

#### MANCHA POR PAREJAS

*Desarrollo:* Cualquier jugador perseguido quedará a salvo formando pareja con otro durante la carrera, al que deberá tomar de una de sus manos.

#### MANCHA CON REFUGIO

*Desarrollo:* En un lugar cualquiera del campo se marcará, con tiza, una zona denominada "refugio". Los jugadores que huyen quedarán a salvo del mancha entrando en el refugio.

#### MANCHA CON TESTIMONIO

*Elemento:* Un palo redondo, de 30 cm. de largo ("testimonio"), el que deberá estar en manos de uno de los jugadores.

*Desarrollo:* El mancha tratará de alcanzar al alumno que posee el testimonio. Este podrá librarse de la persecución si antes

de ser tocado consigue pasar el testimonio a otro compañero, sin arrojarlo. Este último será perseguido, entonces, y así sucesivamente.

Si el jugador con el testimonio es tocado, se suspenderá momentáneamente el juego y pasará a actuar como mancha; el testimonio será entregado a otro participante quien, de inmediato, será perseguido

### EL NAUFRAGIO

*Elementos:* Colchonetas, bancos, mesas, aros, obstáculos naturales o existente en el campo de juego.

*Distribución:* Los participantes integrarán una hilera que, en su movilidad o desplazamiento, será dirigida por el maestro o un alumno.

*Desarrollo:* Se determinará un recorrido que cumplirán todos los participantes siguiendo a un "capitán". En orden correlativo procurarán pasar de un obstáculo a otro, sin pisar el suelo ("no caer al mar"). El que caiga al mar deberá intentar reanudar el recorrido ubicándose al final de la hilera.

### UN BUQUE EN MANIOBRAS (El buque fantasma)

*Distribución:* Todos los alumnos formarán un círculo ("el buque"); el maestro ocupará el centro y actuará como capitán; los jugadores son la tripulación.

*Desarrollo* El capitán asignará a cada tripulante un trabajo específico que cambiará cuantas veces lo estime oportuno, dando una tónica divertida y vivaz al juego. (Subir escaleras, zambullirse, levar el ancla, lavar el piso, hacer señales, trepar por el palo mayor, izar las velas, dirigir el timón, movilizar los botes de auxilio, remar, etc.

Se asignará una prenda al participante que equivoque o interrumpa una acción.

### RODEAR EL CIRCULO

*Distribución:* Dos o más equipos dispuestos en hilera, los que se ubicarán detrás de una línea de partida. A una distancia con-

veniente se trazará, como meta y frente a cada hilera, un círculo de mts. 1,50 de diámetro, aproximadamente.

*Desarrollo:* A su turno correlativo, un alumno de cada conjunto correrá hasta el círculo respectivo para rodearlo en la forma que se establezca previamente (saltando sobre un pie, gateando, sentado, en dirección hacia adelante o hacia atrás, etc.).

Se asignarán puntos al equipo que termine antes.

### LA CAZA DE VALORES

*Elementos:* Tantos discos, cartones o papeles de distinto color como alumnos participen en el juego. Los de idéntico color tendrán un mismo valor que el maestro asignará previamente, sin conocimiento de los participantes.

Dichos valores variarán en cada jugada.

*Distribución:* Se formarán tres o cuatro conjuntos iguales; cada uno se ubicará en su respectiva "casa", trazada en lugar equidistante del centro del patio. En una zona central se depositarán, mezclados, los objetos.

*Desarrollo:* A una indicación, partirán los jugadores a la carrera para regresar en la misma forma a sus respectivas casas, después de haber tomado un objeto cada uno. Finalizada esta acción, se establecerá la suma de valores alcanzados por cada equipo.

Vencerá el conjunto que después de varias jugadas se acredite el mayor valor.

### LA SILLA HUMANA

*Distribución:* Los participantes, ubicándose uno detrás de otro, y a muy corta distancia, formarán un círculo.

*Desarrollo:* A una voz del maestro, todos los alumnos flexionarán sus piernas para sentarse en las rodillas del compañero de atrás, apoyando sus manos en la cintura u hombros del que tiene adelante. Así dispuesta la "silla humana", se procurará hacerla desplazar en círculo poniendo en marcha a todos los integrantes en forma simultánea.

Se preñará al alumno que "corte" la rueda.

## DESHOLLAR LA VIBORA

*Elementos:* Tantas cuerdas para saltar como alumnos participan, menos una.

*Distribución:* Dos o más hileras formadas por alumnos que estarán de pie, con piernas separadas.

Cada jugador entregará el extremo libre de su cuerda, doblada por la mitad, al compañero de atrás, por entre sus piernas. Sostendrá con la mano derecha su propia cuerda y con la izquierda la de su compañero de adelante; el último de cada hilera no tendrá cuerda propia.

*Desarrollo:* Los alumnos en hilera, sin soltar las cuerdas y con las piernas separadas, retrocederán. Cada uno, al ocupar el último lugar, se sienta e inmediatamente se acuesta sin soltar las cuerdas.

Una vez acostado todos, el último se pondrá de pie y, avanzando con piernas separadas, sin soltar las cuerdas, se irá desplazando teniendo entre sus piernas a los compañeros acostados. Estos irán recuperando sucesivamente su posición y lugar inicial.

Vencerá el equipo que finalice antes.

Este juego podrá realizarse, también, sin cuerdas, utilizando las manos como unión entre los jugadores.

## JUEGOS CALMANTES

### BASTON EN EQUILIBRIO

*Elementos:* Un bastón o un palo de escoba.

*Distribución:* Los jugadores, menos uno, formarán un círculo con frente hacia el centro; estarán en posición de pie, arrodillados o sentados; se numerarán en forma correlativa.

El alumno que no integra el círculo se ubicará en el centro sosteniendo verticalmente el elemento.

*Desarrollo:* El jugador del centro llamará a un compañero por su número al tiempo que deja el bastón en equilibrio. El primero correrá a ocupar el lugar que habrá dejado libre el segundo.

El alumno llamado deberá desplazarse rápidamente hacia

el bastón y tomarlo antes que caiga al suelo. Si no lo logra perderá un punto. Este mismo jugador tomará el lugar del primero y repetirá la acción anterior, y así sucesivamente.

El jugador que tuviera dos o más puntos en contra, según se determine, será prendado.

### LA CAJITA VIAJERA

*Elementos:* Coberturas exteriores de cajas de fósforos. (Las usuales que contienen fósforos de madera).

*Distribución:* En parejas, con sus componentes enfrentados, se formará un círculo. Un integrante de cada pareja introducirá la nariz en la cajita, la que luego será sostenida sin ayuda de las manos.

*Desarrollo:* A una orden, los integrantes de cada pareja se pasarán, alternadamente, la cobertura, de una nariz a la otra, sin ayuda de las manos. El que la deja caer será prendado.

El pasaje de la cobertura será indicado por el maestro con la voz de CAMBIO.

Periódicamente, el maestro ordenará a los participantes una media vuelta para variar la integración de las parejas.

*Variante: 1:* Se utilizará una sola cobertura de cajita. Los jugadores formarán un círculo y se pasarán, sucesivamente, el objeto hacia la derecha o izquierda, introduciendo en el mismo la nariz. Será prendado el alumno que deje caer la cajita.

*Variante 2:* Los jugadores se distribuirán en dos o más círculos iguales. Cada conjunto dispondrá de una cobertura aplicada a la nariz de uno de sus componentes.

A una orden, cada equipo se pasará el objeto como en la variante 1.

Triunfará el conjunto que finalice antes.

Si el objeto cayera durante el pase lo recogerá el alumno que lo estaba efectuando; se lo colocará en su nariz y lo pasará al compañero que lo dejó caer.

*¡JA! ¡JA! ¡JA!*

*Distribución:* Los jugadores, de pie o sentados, formarán un círculo, numerados correlativamente.

*Desarrollo:* A una orden del maestro, el primer alumno dirá: ¡JA!; el segundo, ¡JA! ¡JA!; el tercero; ¡JA! ¡JA! ¡JA! y así sucesivamente aumentando el número de repetición de dicha sílaba, coincidentemente con el que posee el jugador.

La expresión mencionada, onomatopéyica de la risa, será emitida sin reír, considerándose falta lo contrario.

### LA RISA

*Elemento:* Un pañuelo o una hoja de papel u otro elemento similar, liviano.

*Distribución:* Todos los jugadores, menos uno, de pie o sentados; el alumno libre tendrá el elemento.

*Desarrollo:* El alumno que posee el objeto lo lanzará al aire para hacerlo planear o caer. Mientras tanto, los demás compañeros deberán reír, lo que cesará en el momento que el objeto llegue al suelo.

El que dirige el juego podrá adoptar la expresión contraria a la que corresponda a los demás jugadores a efectos de hacerles incurrir en falta.

Serán prendados los que equivoquen sus expresiones (de risa o de seriedad).

### LA RATA

*Elemento:* Una zapatilla o una bolsita con porotos. (La "rata").

*Distribución:* Todos los alumnos, menos uno, formarán una fila, de espaldas a una pared, con sus manos detrás del cuerpo. El jugador libre se ubicará también de espaldas a la pared, pero a una distancia aproximada de tres metros; tendrá en sus manos la rata.

*Desarrollo:* Sin girar su cabeza, el que retiene la rata la arrojará en dirección a la pared. La tomará cualquier jugador ubicado allí quien la irá pasando entre sus compañeros, por detrás del cuerpo, disimulando la entrega y recepción de la rata. Mientras, el maestro habrá ordenado al alumno libre buscar la ubicación del objeto. Si lo logra permutará funciones con el que lo esconde.

Durante la búsqueda, la rata podrá ser pasada por el aire a un compañero alejado y éste, a la vez, reanudará rápidamente el pasaje en la forma anteriormente explicada.

### TRIQUITRAQUE

*Elementos:* Un palito o un cubo o una piedra, etc., para cada participante.

*Distribución:* Los alumnos, sentados, formarán un círculo, con frente al centro. Cada uno tendrá en su mano derecha un objeto.

*Desarrollo:* Cantando correlativa y rítmicamente los números de 1 a 8, pasarán el objeto al compañero de la derecha depositándolo en el suelo a la vez que acentuando el ritmo con un golpe. De inmediato tomarán el elemento que pasó el compañero de la izquierda, repitiéndose la acción anterior y así sucesivamente.

Después de marcarse los números 4 y 8, cada alumno moverá el mismo objeto que tiene, de derecha a izquierda y viceversa, al tiempo que pronunciará, rítmicamente, la expresión TRIQUITRAQUE para continuar enseguida en la forma antes explicada.

El mismo desarrollo se repetirá hasta que algún participante se equivoque, en cuyo caso se reanudará el juego.

*Variante:* Se memorizará la siguiente estrofa:

*De Córdoba a Sevilla  
se ha construído una pared;  
por la pared va la vía  
por la vía pasa el tren.*

Con la misma distribución anterior, los alumnos pasarán el objeto al tiempo que recitan o cantan la estrofa anteriormente indicada. A continuación de las palabras subrayadas, cada alumno moverá el objeto de derecha a izquierda y viceversa, pronunciando rítmicamente la expresión TRIQUITRAQUE.

Para ambas variantes podrán aplicarse penalidades a los alumnos que se equivoquen.

## JUEGOS SENSORIALES

### CALCULAR TIEMPO (Duración de un lapso)

*Elemento:* Un cronómetro o reloj con segundero.

*Distribución:* Los alumnos agrupados frente al maestro, el que tendrá el cronómetro.

*Desarrollo:* A una señal se indicará el momento en que los participantes empezarán a calcular el tiempo que se hubiera establecido previamente (1 ó más minutos).

Cada participante, cuando considere haberse cumplido el lapso establecido dirá: ¡TIEMPO!. Cuando lo hubieren calculado todos, el maestro indicará quién ha acertado o ha estado más próximo al tiempo preestablecido.

*Variante:* Consiste en determinar, lo más aproximadamente posible, el tiempo transcurrido entre la voz de comienzo y de terminación de un lapso.

### CALCULAR MEDIDAS

*Elemento:* Una cinta métrica.

*Desarrollo:* Con la misma distribución del juego anterior se calcularán resultados aproximados, obtenidos visualmente, sobre longitudes distancias, superficies, etc., en unidades y fracciones.

### LOS OLORES

*Elementos:* Diversas sustancias contenidas en sendos recipientes, si fuere posible opacos. Una hoja de papel y un lápiz para cada alumno.

*Desarrollo:* Cuatro o cinco recipientes con sustancias distintas o bien alguna repetida, serán ubicados sobre una mesa en un orden conocido solamente por el maestro. A su turno, los alumnos percibirán el olor en cada recipiente, registrando en su papel el nombre de las sustancias, en su orden.

Finalizada la determinación olfativa de todos los participantes, el maestro comprobará los aciertos y errores.

En una segunda o tercera ronda, se cambiarán las sustancias incluyendo, especialmente, las que no hubieran sido reconocidas antes por ninguno o la mayoría de los alumnos.

El maestro establecerá puntaje para los aciertos parciales o completos.

### LOS SABORES

*Elementos:* Diversas sustancias que pueden ser percibidas por el sentido del gusto.

*Desarrollo:* Cada alumno, a su turno, con los ojos convenientemente cubiertos, saboreará, en su orden, las distintas sustancias que el maestro le ofrezca. Se registrarán los aciertos y errores de cada participante.

Cambiando las sustancias o incluyendo las de difícil percepción, se efectuarán dos o más rondas.

### EL SUSURRO

*Distribución:* Los alumnos formarán un círculo.

*Desarrollo:* El maestro dirá a un alumno, en el oído y en voz baja, una frase que será transmitida inmediatamente y en la misma forma al compañero de la izquierda o derecha, con su versión exacta, alterada o totalmente cambiada.

Correlativamente, la frase se irá transmitiendo en esas condiciones hasta el último integrante del círculo. Este, entonces, repetirá en voz alta la frase que le transmitiera el anterior la que será cotejada con la versión inicial. La alteración de ésta provocará la sorpresa e hilaridad general.

### LOS INDIOS

*Elementos:* Una cuerda o un cinturón y una campanilla o cascabel.

*Distribución:* Todos los jugadores, menos uno, formarán un círculo, sentados con frente al centro. Este será ocupado por el jugador que no lo integra, quien estará de pie, con sus ojos convenientemente cubiertos teniendo en una mano la cuerda o el cinturón y a sus pies el objeto sonoro.

*Desarrollo:* A una señal, los jugadores del círculo se desplazarán, agachados y sigilosamente, hacia el lugar donde se encuentra la campanilla o el cascabel a los efectos de hacerlo sonar. El alumno que está en el centro procurará percibir la proximidad del "indio" que se acerca al objeto y, antes que éste suene tratará de golpearlo con la cuerda o el cinturón. Si lo logra, permutarán las funciones; caso contrario, regresarán todos a sus puestos y se repetirá la acción.

### EL SONADOR

*Elemento:* Un cascabel o cualquier instrumento de percusión.

*Distribución:* Todos los jugadores, menos uno, estarán sentados formando un círculo; el que no lo integra estará en el centro con los ojos convenientemente cubiertos.

*Desarrollo:* Los jugadores se pasarán de mano en mano el objeto sonoro. A una señal, el que lo posee deberá hacerlo sonar manteniéndose todos en absoluto silencio. El jugador del centro procurará ubicar y tocar al que emitió el sonido; si lo logra permutarán funciones y en caso contrario se le ofrecerá una nueva oportunidad la que, si vuelve a ser negativa lo hará pasible de una penalidad.

### DESHACER LA TORRE

*Elementos:* Seis o más tarugos de madera, cilíndricos o cuadrangulares, de 3 cm. de diámetro o de lado y de 6 cm. de alto, aproximadamente. Una varita de mimbre o una regla.

*Desarrollo:* Sobre una mesa o silla se hará una torre colocando un tarugo sobre otro. A su turno, cada jugador, con la varita de mimbre o regla, dará golpes contra los tarugos tratando de hacerlos caer, uno a uno, hasta deshacer la pila.

Por cada tarugo caído en estas condiciones se acreditará un punto al jugador. Si un alumno volteara dos o más objeto s simultáneamente, abandonará el juego acreditándose sólo los puntos de los que haya hecho caer en forma correcta.

Resultará ganador el que posea mayor puntaje.

## EL DETALLE

*Elemento:* Un objeto (hebilla, moño, cinta, botón, pañuelo, prendedor, etc.)

*Distribución:* Los alumnos se distribuirán en dos conjuntos iguales; estarán sentados.

*Desarrollo:* A su turno, cada equipo se levantará, pasando lentamente frente al otro; sus componentes se desplazarán haciendo gestos humorísticos.

Uno de éstos llevará, disimulado, entre sus ropas, un objeto (el "detalle"). Efectuado el desfile y después de una corta deliberación entre los integrantes del otro grupo, su jefe informará al maestro el detalle observado.

Se repetirá la misma acción, acto seguido, por parte del otro equipo, y así sucesivamente.

Vencerá el conjunto que se haya acreditado mayor número de aciertos.

## JUEGOS DE PERSECUCION

### MANCHAS

En sus diversas variantes. (Ver JUEGOS DE ANIMACION).

### PISAR LA COLA AL GATO

*Elemento:* Una cuerda o soga de 2,50 metros de largo, aproximadamente.

*Distribución:* Los alumnos estarán distribuidos libremente por el campo; uno de ellos ("mancha") sostendrá con una mano el extremo de la cuerda que llevará arrastrando.

*Desarrollo:* El mancha tratará de tocar a uno de sus compañeros, pudiendo ser demorado en su carrera por cualquier jugador que pisara la cuerda, quien procurará, a la vez, no ser "manchado".

En caso de tocar al perseguido, soltará la cuerda que será tomada por el nuevo perseguidor.

## LA CAZA

*Distribución:* Los alumnos se distribuirán en dos grupos con el mismo número de componentes. En uno, se enumerarán correlativamente; en el otro, adoptarán nombres de animales. Los jugadores de ambos bandos, mezclados y a una distancia entre sí mayor de un metro, formarán en un solo círculo.

*Desarrollo:* El director del juego hará iniciar cada corrida diciendo, por ejemplo: N<sup>o</sup> 3 CAZAR AL PERRO. Este, perseguido por aquél, saldrá a la carrera por fuera del círculo en procura de su lugar para ponerse a salvo. Si fuera tocado antes, se dará un punto al bando rival o viceversa si consiguiera salvarse.

De la misma manera proseguirá el juego hasta que todos los alumnos hayan intervenido.

Vencerá el conjunto que se acredite más puntos.

## LA URRACA

*Elemento:* Un objeto cualquiera que pueda ser ocultado en un bolsillo u otra parte de la vestimenta de un jugador. En cada extremo del campo de juego se marcará una zona denominada: "refugio". La superficie comprendida entre ambos refugios será el campo de carrera.

*Distribución:* Un bando, en el cual se halla el jugador que posee el objeto oculto (la "urraca"), se ubica en un refugio; el otro se distribuye libremente por el campo de carrera.

*Desarrollo:* A una señal, los jugadores del refugio se lanzarán a la carrera tratando de llegar al otro, donde estarán a salvo si no fueran tocados antes —por sus rivales—. Los perseguidos tocados se detendrán al lado del que le hubiera dado alcance y éste no podrá "cazar" a otro.

Si entre los cazados se encuentra el que tiene el objeto, su bando cederá un punto al rival, permutándose las funciones.

Vencerá el conjunto que se acredite más puntos.

## LA COLA DEL DIABLO

*Elemento:* un pañuelo o una cinta.

*Distribución:* Un jugador llevará enganchado o colgado el elemento a la altura de la cintura, detrás del cuerpo (el "diablo"). Los demás alumnos se dispersarán libremente por el campo de juego.

*Desarrollo:* A una señal, el diablo correrá en persecución de los compañeros con intención de tocar a alguno. Si lo logra, él o los tocados deberán permanecer en su lugar imitando una estatua. Estos quedarán nuevamente en libertad si alguno de ellos, durante las corridas del diablo consiguiera, sin desplazarse arrebatándole la cola. Si uno de los jugadores perseguidos o libres arrancara la cola al diablo, permutará con éste sus funciones.

## EL PERSEGUIDOR PERSEGUIDO

*Distribución:* Los participantes se repartirán en 2 filas iguales cuyos integrantes se enumerarán en forma correlativa. Se enfrentarán ambas filas a una distancia de tres o más metros, orientadas de manera que el alumno N<sup>o</sup> 1 de un conjunto se halle frente al último del otro.

*Desarrollo:* A la señal de comienzo, el jugador N<sup>o</sup> 1 de cada equipo iniciará una carrera alrededor y por detrás de ambas filas, hacia la derecha o izquierda, según se establezca, procurando acortar la distancia que lo separa del otro competidor.

Cada jugador, al llegar al lugar que ocupaba al iniciar la acción, se ubicará nuevamente en el mismo y, de inmediato, el compañero siguiente emprenderá su corrida en el mismo sentido hasta llegar a su propio lugar, y así sucesivamente.

Vencerá el equipo cuyo último jugador termine antes su corrida.

## L A R U E D A (Variante 1)

*Elemento:* Una pelota inflada o rellena.

*Distribución:* Los participantes formarán en varias hileras constituyendo cada una un equipo. Cada hilera se ubicará en el campo como si constituyera rayo de una gran rueda, estando

los alumnos con frente hacia el centro, donde se depositará la pelota. El comienzo y terminación de cada hilera se marcará con una línea y detrás de la línea final de cada conjunto se ubicará el alumno que debe cumplir la corrida.

*Desarrollo:* A una señal, los alumnos ubicados detrás de la línea final iniciarán la carrera en el sentido que se haya establecido, siguiendo la dirección circular de la rueda. Tratarán de llegar lo antes posible al lugar donde está colocada la pelota, después de haber pasado por detrás del propio equipo. El competidor que logre impulsar con el pie la pelota acreditará un punto a su conjunto, pasando a ocupar, a igual que los que corrieron con él, el primer lugar de la respectiva hilera, retrocediendo todos sus compañeros un lugar.

La acción se repetirá correlativamente y sucesivamente por todos los integrantes de cada equipo.

Vencerá el conjunto que se haya adjudicado más puntos.

### EL LABERINTO

*Distribución:* Los alumnos, menos uno que será el "mancha", se ubicarán formando varias hileras iguales y paralelas.

Los caminos entre las hileras serán los corredores por donde se desplazarán el mancha y el jugador perseguido.

*Desarrollo:* El maestro indicará un jugador cualquiera que será el perseguido, el cual habrá dejado libre el lugar que ocupa en la hilera. Iniciada la persecución, ambos jugadores se desplazarán por los caminos existentes entre las hileras, debiendo salir de ellas únicamente por los extremos. El perseguido procurará llegar al lugar que dejó libre sin ser tocado por el mancha.

Podrá aumentarse el interés del juego ordenando giros a los alumnos que forman las hileras durante la persecución, con lo cual se cambiará la orientación de los caminos y con ello se alejará o aproximarán los dos jugadores en acción.

El perseguido se pondrá a salvo ocupando el lugar libre, saliendo inmediatamente el jugador que está detrás; si el lugar libre fuera el último de la hilera, será perseguido el jugador de adelante.

## JUEGOS DE COMPETENCIA

### RELEVOS

Estos juegos incluyen numerosas variantes. En todas, su desarrollo está tipificado por la repetición que hace cada jugador, a su turno, de la misma acción realizada por el actuante anterior. Cada participante deberá colaborar, con la rapidez y corrección de su jugada, al triunfo de su equipo.

En forma general, estos juegos permiten su práctica con y sin elementos; facilitan la ejercitación parcial de diversas técnicas deportivas; tienen una distribución semejante; su desarrollo, condicionado a variadas formas de trabajo, culmina con el triunfo del equipo que termina antes o acredite mayor puntaje.

*Distribución:* En un extremo del patio o campo de juego se trazará una línea; detrás de ésta se ubicarán dos o más conjuntos iguales formados en hilera; la línea se denominará "de salida". El camino existente a la derecha de cada equipo será el "campo de entrada" de sus respectivos jugadores.

Paralelamente a la línea de salida y a una distancia acorde con la capacidad física de los alumnos, se trazará la línea meta o "línea de toque". Deberá evitarse el uso de una pared como meta, así como el trazar la línea de toque cerca de aquélla, a fin de precaver posibles accidentes.

*Desarrollo:* Cada jugador, a su turno, con la participación simultánea del perteneciente al otro u otros grupos rivales, realizarán la acción determinada en el juego de RELEVO que se practique. Al finalizarla pondrá en juego al compañero siguiente del respectivo equipo tocándole la mano que se ofrecerá con el brazo extendido o poniendo a su alcance el correspondiente elemento si se accionara con éste. El jugador que cumplió su cometido pasará a ubicarse, por lo general, al final de su hilera, entrando por la derecha de la misma.

*Vencedor:* Será el equipo que por la suma correcta de acciones de todos sus integrantes finalice antes el juego o sume mayor puntaje.

En el primer caso, se determinará cuando el último actuante de cada equipo toque la mano o haga llegar el elemento al primero.

Entre los juegos de RELEVO que se practicarán con sujeción a las normas precedentemente explicadas se hallan los siguientes:

### RELEVO TIPO

*Desarrollo:* Los jugadores se desplazarán desde la línea de salida hasta tocar, por lo menos con un pie, la línea de toque y viceversa, en la forma de locomoción que se determine (a la carrera; saltando sobre uno o ambos pies; separando y juntando pies; en cuclillas; en formas combinadas para la ida y regreso; etc.).

### RELEVO CON PELOTA

*Elementos:* Una pelota para cada conjunto competidor, preferentemente inflada.

### VARIANTES

“Pelota en equilibrio”: (Correr llevando la pelota en equilibrio sobre la palma de la mano).

“Pelota rasante”. (Desplazarse rápidamente empujando la pelota rasando el suelo). La pelota podrá ser conducida con una mano o con un pie sin perder el contacto con el elemento.

“Predeportivos”. (Su desarrollo figura en el capítulo JUEGOS PREDEPORTIVOS con la siguiente denominación: “Relevo con lanzamientos”, “Relevo con emboque al cesto”, “Relevo con lanzamiento y emboque”, “Relevo con drible, tiro al aro y pases”, “Sortear obstáculos”, “La ciudadela”).

### RELEVOS CON CUERDA

#### SALTAR LA CUERDA

*Elementos:* Una cuerda o soga para saltar, de metros 2,50, aproximadamente, para cada equipo.

*Desarrollo:* Cada cuerda estará colocado detrás de la línea de toque (campo de llegada), frente al respectivo equipo. Los

jugadores correrán hasta el campo de llegada donde efectuarán tantos saltos a la cuerda como se haya establecido, luego de los cuales dejarán nuevamente la soga en su lugar para correr y poner en juego al compañero siguiente.

*Variante 1:* Cada jugador se desplazará saltando a la cuerda hasta el campo de llegada. Aquí la tomará por sus dos extremos y regresará corriendo para entregarla a su compañero de turno.

*Variante 2:* Cada jugador se desplazará saltando a la cuerda hasta el campo de llegada, regresando de la misma manera. Dos metros antes de la línea de salida procurará tomar la cuerda por sus dos extremos para entregarla correctamente al compañero de turno.

## RELEVOS CON PALO

*Elemento:* Un palo de superficie redondeada ("testimonio") de 30 cm. de largo, para cada conjunto.

*Desarrollo:* A la carrera, cada competidor conducirá el testimonio asiéndolo por uno de sus extremos. Al pisar la línea de toque golpeará con el mismo el suelo del campo de llegada y regresará velozmente con el testimonio en posición vertical y a la altura de la cabeza de su compañero en turno. Este, al pasar el anterior, le arrebatará el objeto por su parte libre, con ambas manos, para conducirlo luego en la forma explicada.

Para evitar inconvenientes y facilitar la destreza en el manejo del testimonio, se aconseja al maestro hacer practicar su conducción correcta, antes de la competencia.

## CARRERA CON BANDERITAS

*Elementos:* Cada equipo competidor dispondrá de una banderita con distinto color preparada como sigue: Un palo redondeado de 50 cm. de largo ("asta"); de éste, 20 cm. estará ocupado por el ancho del paño y el resto quedará libre para su correcta conducción, entrega y toma.

*Desarrollo:* El mismo explicado en: "Carrera con testimonio". Se aconseja al maestro evitar el uso de banderitas con astas delgadas, metálicas o de escaso peso.

## SALVAR EL PALO

*Elemento:* Un palo de escoba de 90 cm. de largo para cada equipo, el que estará colocado en el suelo en el campo de llegada, frente a cada conjunto competidor.

*Desarrollo:* Cada jugador correrá hasta el campo de llegada donde, después de tomar el palo con ambas manos, una en cada extremo, sin soltarlo pasará sus piernas por sobre él y entre sus brazos, volviendo a pasarlas en sentido contrario. Cumplida correctamente esta acción, depositará nuevamente el palo en el mismo lugar y regresará velozmente a poner en juego al compañero de turno.

## SALTAR EL PALO

*Elemento:* Un palo de 90 cm. de largo para cada equipo.

*Desarrollo:* El mismo que en: "Carrera con banderitas" con el siguiente agregado: Al regresar cada competidor a la línea de salida conduciendo el palo con su mano derecha, facilitará la toma del extremo opuesto al compañero en turno, quien lo hará asiéndolo con su mano izquierda, para lo cual estará ya ubicado al costado izquierdo de su hilera. Ambos conducirán el bastón horizontalmente a una altura no mayor de 15 cm. del suelo, desplazándose hasta el final de su hilera, mientras los integrantes lo saltarán uno a continuación del otro.

Una vez que haya saltado el último jugador, el que terminó su acción se ubicará al final de su hilera soltando el palo. El otro que aún lo sostiene con su mano izquierda, lo pasará a la derecha y repetirá la misma jugada del compañero anterior, corriendo por el costado izquierdo de su conjunto hasta la línea de toque.

## RELEVOS CON AROS

### ATRAVESAR EL ARO

Ver explicación en: "Grados inferiores".

### ATRAVESAR Y PASAR EL ARO (en hilera)

*Elemento:* Un aro de mimbre de 50 cm. de diámetro, aproximadamente, para cada conjunto competidor.

*Distribución:* Los integrantes de cada conjunto estarán de pie, sobre marcas señaladas en el suelo, a una distancia de 1,50 metros entre sí. El primer alumno de cada equipo tendrá en sus manos un aro.

*Desarrollo:* A una indicación, el primer jugador atravesará el aro con su cuerpo de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba, según se establezca. Luego, mediante una torsión del tronco hacia la derecha o izquierda, lo entregará a su compañero de atrás, quien realizará la misma acción y, así sucesivamente, hasta que la cumplan todos. De inmediato, el último alumno se adelantará a la carrera, por el costado derecho de su hilera, llevando el aro en una mano, y a fin de ocupar la primera marca, que encontrará libre porque, para el efecto, todos habrán retrocedido un lugar. Se repetirán las acciones anteriores en forma sucesiva hasta que vuelva a ocupar la primera marca el alumno que inició el juego. Este elevará, entonces, el aro para determinar al equipo vencedor.

### LAS LANGOSTAS

*Elementos:* De 10 a 20 aros.

*Distribución:* Entre las líneas de salida y la de toque se colocarán, en zig zag, frente a cada equipo, 5 a 10 aros, de manera que ocupen todo el trayecto.

*Desarrollo:* Cada jugador se trasladará, desde la línea de salida hasta la de toque y viceversa, saltando sobre un pie dentro de todos los aros, en forma sucesiva.

línea de toque, para regresar después a ocupar la marca libre y realizar la acción especial de cada uno de ellos.

### PELOTA AL CAPITAN (en hilera)

*Elementos:* Una pelota chica, rellena o de goma, para cada conjunto.

*Distribución:* Los integrantes de cada conjunto, menos uno, formarán en hilera, sobre marcas cercanas una de otra. Frente a cada equipo, a distancia prudencial, se marcará un círculo o una línea, dentro o detrás de los cuales se ubicará el alumno que no integra la hilera ("capitán") quien tendrá en sus manos la pelota.

*Desarrollo:* El capitán de cada equipo arrojará la pelota al primer jugador de su conjunto; éste se la devolverá en la misma forma y de inmediato se agachará con el objeto de no obstaculizar la acción y la visual del jugador siguiente. La misma jugada se repetirá correlativamente por la totalidad de integrantes del grupo hasta que el último, en posesión de la pelota, correrá por el costado derecho de su hilera para permutar, en el círculo o detrás de la línea correspondiente, con el capitán. Este pasará a ocupar el primer lugar en su equipo por haber retrocedido una marca. El juego continuará de idéntica manera hasta que cada integrante del grupo haya actuado como capitán. Finalizará cuando el primer capitán vuelva a ocupar el círculo o la ubicación detrás de la línea destinada a esa función.

Vencerá el equipo que termine antes.

**NOTA:** Ante cualquier pase impreciso, la pelota será buscada solamente por el jugador a quien iba dirigida, y éste la devolverá cuando haya vuelto a ocupar su lugar.

#### VARIANTE 1

Para evitar la dificultad que crea la insuficiencia de fuerza para hacer llegar la pelota a manos de los últimos jugadores de los equipos en juego, el maestro podrá establecer que al recibir el elemento el alumno que se halla en primer lugar, luego de devolverla al capitán correrá por la derecha para ubicarse al final,

### PELOTA POR ARRIBA Y POR ABAJO

*Elementos:* Una pelota inflada o rellena para cada conjunto competidor.

*Distribución:* La misma de "pelota por sobre la cabeza".

*Desarrollo:* El pase de la pelota se hará, alternativamente, por arriba de la cabeza y por entre las piernas de los jugadores de cada conjunto, siendo las demás acciones similares a la del juego antes mencionado.

### PELOTA POR EL TUNEL

*Elementos:* Una pelota inflada o rellena para cada equipo.

*Distribución:* La misma que en: "Pelota por sobre la cabeza". Cada hilera formará un túnel manteniendo sus integrantes las piernas separadas. Para conservar la distancia y correcta formación del túnel, será conveniente señalar con una marca, al lado del pie derecho o izquierdo, la ubicación de los alumnos.

*Desarrollo:* El primer jugador de cada grupo arrojará la pelota por entre las piernas, hacia atrás, tratando de que, rasando llegue por el túnel a las manos del último compañero quien estará esperándola en posición media arrodillada. Al recibirla, correrá por la derecha de su conjunto para ocupar la primera marca libre por haberse efectuado un retroceso general. Repetirá, entonces, la acción del jugador anterior y así sucesivamente hasta que el primero vuelva a ocupar la marca inicial.

NOTAS: a) En los juegos denominados: "Pelota por el aro", "Pelota por sobre la cabeza", "Pelota por arriba y por bajo" y "Pelota por el túnel", cuando el elemento se desvíe en su trayectoria por tropezos o impulsión imperfecta, deberá salir a buscarlo el alumno por delante del cual se desvió, quien lo jugará luego de ocupar su lugar. Del mismo modo obrará el jugador frente al cual se detuviera la pelota por no haber sido arrojada con fuerza suficiente.

b) Los cuatro juegos antes mencionados admiten la variante de agregarle una carrera hasta una

línea de toque, para regresar después a ocupar la marca libre y realizar la acción especial de cada uno de ellos.

### PELOTA AL CAPITAN (en hilera)

*Elementos:* Una pelota chica, rellena o de goma, para cada conjunto.

*Distribución:* Los integrantes de cada conjunto, menos uno, formarán en hilera, sobre marcas cercanas una de otra. Frente a cada equipo, a distancia prudencial, se marcará un círculo o una línea, dentro o detrás de los cuales se ubicará el alumno que no integra la hilera ("capitán") quien tendrá en sus manos la pelota.

*Desarrollo:* El capitán de cada equipo arrojará la pelota al primer jugador de su conjunto; éste se la devolverá en la misma forma y de inmediato se agachará con el objeto de no obstaculizar la acción y la visual del jugador siguiente. La misma jugada se repetirá correlativamente por la totalidad de integrantes del grupo hasta que el último, en posesión de la pelota, correrá por el costado derecho de su hilera para permutar, en el círculo o detrás de la línea correspondiente, con el capitán. Este pasará a ocupar el primer lugar en su equipo por haber retrocedido una marca. El juego continuará de idéntica manera hasta que cada integrante del grupo haya actuado como capitán. Finalizará cuando el primer capitán vuelva a ocupar el círculo o la ubicación detrás de la línea destinada a esa función.

Vencerá el equipo que termine antes.

NOTA: Ante cualquier pase impreciso, la pelota será buscada solamente por el jugador a quien iba dirigida, y éste la devolverá cuando haya vuelto a ocupar su lugar.

### VARIANTE 1

Para evitar la dificultad que crea la insuficiencia de fuerza para hacer llegar la pelota a manos de los últimos jugadores de los equipos en juego, el maestro podrá establecer que al recibir el elemento el alumno que se halla en primer lugar, luego de devolverla al capitán correrá por la derecha para ubicarse al final,

al mismo tiempo que sus compañeros se adelantarán en una marca, al frente. De esta manera el pase se hará siempre al alumno que en ese momento se encuentra adelante y, por tanto, la primera marca se trazará a una distancia acorde con la fuerza de la generalidad de los jugadores.

### PELOTA VOLADORA

*Elemento:* Una pelota inflada o rellena.

*Distribución:* Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales. Sus integrantes se distribuirán en distinto campo separados por una línea central.

En ambos extremos del campo de juego se trazarán, mediante líneas paralelas a la central, dos superficies de 2 a 4 metros de ancho, denominadas "zonas de tantos". Estas podrán ser reemplazadas por paredes finales.

En las mencionadas zonas de tantos se ubicarán tres o más jugadores del equipo defensor del campo y si aquéllas fueran reemplazadas por paredes finales, sus defensores se ubicarán en lugares cercanos a ellas. Ningún otro jugador podrá actuar allí.

*Desarrollo:* Establecido por sorteo el conjunto que debe iniciar el juego, un jugador del mismo se ubicará con la pelota en el centro del campo propio, quien a una señal, la arrojará al campo contrario. El elemento deberá pasar por sobre la cabeza de los adversarios impulsada por una o dos manos, según se establezca, procurando alcanzar la zona de tantos; los rivales tratarán de que esto no ocurra, interceptando la pelota. Si efectivamente fuera retenida en el aire, el jugador que está en posesión de ella podrá tomar impulso antes de hacer el lanzamiento; de lo contrario será arrojada desde el lugar en que fuera recogida.

De esta manera, la pelota irá de un campo al otro impulsada alternadamente por un jugador de uno u otro bando, motivando avances y retrocesos de los participantes, según lo requiera el juego, hasta que uno de los conjuntos consiga marcar un tanto. La nueva salida se hará entonces, desde el lugar ya indicado, por un jugador del equipo contrario al que obtuvo el tanto.

Durante los avances y retrocesos los equipos podrán incursionar en el campo rival procurando no dejar el propio sin defensa.

Toda pelota que toque el suelo en la zona de tantos, acreditará un punto al conjunto atacante. Esto podrá ser evitado sola-

mente por los tres o más jugadores defensores allí ubicados interceptando la pelota de manera que no caiga al suelo. Del mismo modo, en el caso de utilizarse una pared final, el tanto se anotará cuando el elemento, después de golpear en aquélla, tome contacto con el suelo, lo que también podrá evitarse con la intervención de los defensores indicados si consiguen interceptar el rebote.

Vencerá el conjunto que se adjudique más tantos.

#### VARIANTE 1

Este juego podrá ser adaptado como práctica predeportiva de FUTBOL, con el desarrollo antes explicado pero impulsando la pelota con los pies.

#### PELOTA CAZADORA

*Elementos:* Una pelota inflada o rellena para cada equipo. Si fuera posible de distinto color.

*Distribución:* Los alumnos, numerados correlativamente, formarán un círculo. Los impares serán rivales de los pares. La distancia entre un jugador y otro adversario colateral será de mts. 1 como mínimo, la que podrá aumentarse según la capacidad física y ejercitación de los participantes.

Antes de comenzar el juego, las pelotas estarán en posesión de dos jugadores rivales ubicados en lugares opuestos. El maestro indicará la dirección de los pases (derecha o izquierda) la que será alternada en cada partido.

*Desarrollo:* A un toque de silbato, los alumnos de cada conjunto se pasarán su respectiva pelota siguiendo el orden que ocupan. El elemento se recibirá con ambas manos; el pase se hará directamente evitando que tome altura, para facilitar lo cual, el jugador adversario que se interpone llevará un pie —sin desplazarse— y su cuerpo hacia atrás.

Si la pelota no fuera interceptada o recibida por un jugador en turno, éste deberá salir de su lugar para tomarla y pasarla correctamente; de lo contrario su bando perderá el partido.

Los jugadores irán aumentando la precisión y velocidad de los pases a fin de alcanzar la pelota adversaria y aventajarla. En el momento que esto ocurra, el maestro hará finalizar el partido.

Vencerá el equipo que gane más partidos.

## PELOTA ENVENENADA

*Elemento:* Una pelota de goma u otra pequeña inflada, recubierta de cuero suave.

*Distribución:* El patio se dividirá en tres secciones iguales, separadas por líneas transversales.

Los alumnos se distribuirán también en tres grupos iguales. Uno ocupará la zona central del campo y actuará como blanco de los atacantes. Los otros dos se ubicarán, respectivamente en las secciones de los extremos del patio y serán rivales en el ataque. La pelota se entregará a un jugador de uno de los equipos atacantes.

*Desarrollo:* A una señal, la pelota será arrojada contra uno o más alumnos del conjunto que actúa en el centro como blanco, tratando de tocarlos en forma directa o no. Si no hubiera impacto, el elemento llegará al campo atacante opuesto desde donde se volverá a lanzar al centro con el mismo propósito anterior. Los alumnos tocados pasarán a integrar el conjunto atacante desde el cual ha sido lanzada la pelota.

Así continuará el juego, respetándose además las siguientes condiciones:

Los integrantes de un equipo podrán pasarse la pelota entre sí para acertar en el tiro.

Después de un impacto, la pelota será lanzada por un jugador del bando contrario del beneficiado.

Un jugador atacante no podrá entrar al campo central para arrojar la pelota. Si lo hiciera, se entregará el elemento al bando oponente.

Todo lanzamiento que alcance a un jugador del campo central fuera de su zona es válido; por tanto procurará no salir de sus límites.

Vencerá el conjunto que al finalizar el partido cuente con más jugadores del equipo que actúa en la zona central.

**NOTA:** El conjunto que actúa como blanco en la zona central permutará funciones con cualquiera de los dos atacantes al finalizar un partido.

## LOS PRISIONEROS

Los elementos, distribución y desarrollo de este juego son los mismos indicados en PELOTA A CUATRO FRENTES, con la única variación de que quedan eliminadas las "prisiones" laterales.

Esta variante podrá considerarse como de transición gradual para la posterior práctica de PELOTA A CUATRO FRENTES o cuando este juego no pueda practicarse por la reducida dimensión del ancho del campo.

### PELOTA A CUATRO FRENTES

*Elemento:* Una pelota inflada o rellena recubierta de cuero suave.

*Distribución:* El campo de juego se dividirá en dos secciones iguales separadas por una línea transversal. Cada sección tendrá una línea final y dos laterales.

Los jugadores formarán dos conjuntos iguales que se ubicarán en los campos respectivos. La línea divisoria de éstos constituirá uno de los frentes.

Detrás de las líneas laterales y finales de cada campo habrá caminos o zonas donde se irán ubicando los prisioneros adversarios. Estos animarán, a la vez, tres frentes adicionales de ataque pertenecientes a sus propios compañeros libres.

*Desarrollo:* El juego consiste en arrojar la pelota de un campo a otro, tratando de tocar con ella a un jugador oponente en forma directa. Se considerará salvado al atacado que consiga interceptar la pelota con sus manos sin que se le caiga. El alumno tocado deberá abandonar su campo y ubicarse en cualquiera de los tres frentes que su equipo posee por fuera y alrededor del campo rival. Desde allí podrá seguir atacando a sus adversarios si por las líneas laterales o final, la pelota traspasa la zona enemiga y llega a sus manos o bien recibe un pase de cualquier compañero prisionero o libre.

En síntesis, la toma y cesión de prisioneros determina a cada equipo el ataque y defensa en cuatro frentes sin que le sea permitido a ningún jugador que actúa en esas zonas, tomar la pelota en el sector enemigo vecino.

Vencerá el conjunto que logre eliminar a la totalidad de los jugadores del campo rival.

*Penalidades:* a) Si un jugador tomara la pelota fuera del sector donde actúa, el maestro la entregará a un oponente. b) Si la pelota saliera del campo central y fuera del mismo no hubiera ningún prisionero rival, el maestro determinará cuál jugador libre podrá incursionar al frente enemigo para tomarla y regresar a su propia zona, desde donde realizará el lanzamiento. La infracción se penará entregando la pelota a un adversario; c) Si un jugador arrojara bruscamente la pelota a un rival que se encuentra muy cerca, aquél pasará a ser prisionero; si fuera prisionero el que incurre en la brusquedad, se penará a su equipo con la pérdida de un compañero libre el que pasará a ser prisionero.

### PELOTA DE IDA Y VUELTA

*Elemento:* Una pelota inflada o rellena.

*Distribución:* Los jugadores se repartirán en dos grupos iguales que actuarán en distinto campo. Ambos campos estarán separados por dos líneas paralelas que limitarán una zona neutral. El ancho de esta zona podrá variar según la capacidad física de los jugadores y el peso de la pelota.

Los integrantes de cada equipo se distribuirán en el respectivo campo procurando no dejar lugar sin defensa.

*Desarrollo:* El alumno que inicia el juego arrojará la pelota al campo contrario, con una mano o con las dos, según se establezca. Los jugadores que defienden el campo procurarán tomarla en el aire, pues, en caso de tocar el suelo, el equipo rival se adjudicará un tanto. De inmediato y sin esperar orden alguna, el alumno que tomó la pelota la lanzará al campo contrario en igual forma. Si tocara el suelo, le corresponderá jugarla al que se encuentra más cerca de ella. Si cayera en la zona neutral, se considerará mala para el equipo que la envió.

Vencerá el conjunto que se haya adjudicado más tantos al finalizar el juego.

*Observaciones:* A los efectos de acrecentar el interés de los alumnos, podrán aplicarse también, las siguientes reglas:

- a) Jugar cada partido a dos etapas ganadas, estableciendo el número de tantos de cada una.
- b) Cambiar de campo al finalizar cada etapa así como la ubicación de los jugadores dentro de aquél.

- c) Permitir la ejecución de hasta tres pasos dentro del mismo campo, cuidando de que durante ellos, la pelota no caiga al suelo.
- ch) Prohibir a un mismo jugador arrojar la pelota al campo adversario dos veces seguidas, pudiendo sin embargo, pasarla a un compañero para no incurrir en falta.
- d) Sancionar todo lanzamiento al campo rival en el que la pelota llegue a una altura más baja de la cabeza del primer adversario que encuentra en su trayectoria.
- e) Determinar que las paredes finales (cuando el patio cuenta con éstas) formen parte del campo de juego, estando obligados los jugadores próximos a aquéllas a tomar la pelota en el aire en el caso de rebote por la fuerza del lanzamiento.
- f) Habilitar a un jugador que intercepta el elemento en el aire a tomar impulso para arrojarlo, no así después de haberlo asignado tanto por falta o en el momento de iniciar o reanudar el juego.

*Penalidades:* Las infracciones a estas reglas se sancionarán con un tanto en contra.

### PELOTA AL ARCO

*Elemento:* Una pelota inflada. Distintivos para diferenciar a los integrantes de cada equipo.

*Campo de juego:* Un patio o campo rectangular con líneas laterales y finales; estas últimas podrán ser reemplazadas por paredes. Tomando como centro el punto medio de cada línea final, se trazarán dos semicircunferencias concéntricas de mts. 1 y 2,50 de radio, respectivamente. La superficie comprendida dentro de la primera será el arco y la determinada entre éste y la segunda será la zona de defensa y movilidad del arquero. Ambas zonas podrán reemplazarse por un cuadrado y un rectángulo, respectivamente, de dimensiones aproximadas a las indicadas anteriormente.

Cuando se usen paredes finales se marcarán en ellas, en su parte media, un arco rectangular de mts. 2,50 de largo por metros 2 de altura. La zona de movilidad del arquero se marcará en el suelo con un semicírculo de mts. 1,50 de radio, el que podrá ser reemplazado por un rectángulo.

A 5 metros de distancia del arco trazado en el suelo o en la pared se marcará una línea de "tiro libre".

*Distribución:* Los jugadores se repartirán en dos conjuntos iguales, distribuidos libremente por el campo de juego, de manera que cada uno sea marcado por un adversario. Un alumno de cada equipo actuará como arquero en la zona de tantos.

*Desarrollo:* A una señal, el maestro pondrá en juego la pelota en el centro del campo arrojándola al aire entre dos jugadores rivales. Estos tratarán de tomarla y pasarla de inmediato a cualquier compañero; los adversarios procurarán interceptar los pases e iniciar, a la vez, avances, con el propósito de convertir tantos. Logrados éstos, el arquero reanudará el juego a una orden.

El jugador que está en posesión de la pelota no podrá caminar con ella y solamente le estará permitido el desplazamiento a que lo obligue el impulso de la carrera que efectuare para recibirla.

Dos o más rivales podrán disputar la posesión de la pelota, sin llegar a la violencia. Si fuera retenida simultáneamente por ellos, el juez la pondrá en juego en el mismo lugar arrojándola al aire entre dos adversarios.

Si el elemento saliera del campo será puesto en juego desde afuera y en el lugar de la salida, por un alumno rival del último que la tocó.

Cada vez que la pelota, lanzada desde cualquier lugar situado fuera de la zona de movilidad, toque la superficie del arco o zona de tantos, el equipo que lo logre se adjudicará un punto.

Los partidos se jugarán en dos tiempos de igual duración, debiendo los arqueros permutar sus respectivas zonas al finalizar el primero. El juego se reanudará entonces, en el centro del campo, como al iniciarlo.

Vencerá el conjunto que se haya acreditado mayor número de tantos.

#### FALTAS:

- a) Caminar estando en posesión de la pelota.
- b) Arrebatar la pelota de las manos de un rival.
- c) Interceptar una pelota lanzada con pase a una distancia menor de un metro.
- ch) Permanecer a distancia menor de 2 mts. de un jugador que ejecuta un "tiro libre".

- d) Golpear la pelota con el puño, pie o cabeza. Excepto el arquero, que podrá hacerlo.
- e) Tomar contacto con la zona de movilidad del arquero, cualquier otro jugador que actúa en el resto del campo.
- f) Incurrir en brusquedad o acción violenta.
- g) Tomar, el arquero, contacto con la pelota fuera de la zona de movilidad.

*Penalidades:* Las faltas: a), b), c), ch) y d) se sancionarán entregando la pelota a un adversario quien reanudará el juego en el mismo lugar de la infracción.

La e) se penará entregando la pelota a un rival, para ponerla en juego desde la línea del tiro libre. Si el que ejecuta el tiro es un atacante, podrá lanzar el elemento al arco.

Las infracciones f) y g) se sancionarán con un penal efectuado desde atrás de la línea del "tiro libre".

#### VARIANTE 1 (Pelota al arco con zonas)

*Elementos:* Los mismos que en PELOTA AL ARCO. Al campo de juego se le agregará una línea transversal que lo divida en dos mitades.

*Distribución y desarrollo:* Cada equipo se dividirá en dos grupos iguales (atacantes y defensores). Los atacantes de un conjunto actuarán en el campo del otro, marcados por los defensores rivales.

Los jugadores deberán accionar en la zona que atacan o defienden siéndoles vedada su entrada en la otra. Si esto último ocurriera, perderá la posesión de la pelota que será entregada entonces al jugador que lo marque.

Las restantes alternativas se regirán por las mismas reglas establecidas para PELOTA AL ARCO.

#### VARIANTE 2 (Pelota al arco con cestos)

*Elemento:* Una pelota rellena (preferentemente para Pelota al Cesto).

*Campo de juego:* El mismo que en PELOTA AL ARCO. Variante 1. Si existen paredes finales se ubicarán en cada una, en su parte media y a mts. 3,20 de altura, un aro o un cesto. En caso contrario se colocará un arco para Pelota al Cesto, en cada zona de tantos.

*Distribución y desarrollo:* En esta variante quedan eliminados los arqueros y zonas de movilidad.

El juego se desarrollará conforme a las reglas establecidas para Pelota al ARCO. (Variante 1), con excepción de los tantos que se marcarán con emboques al cesto o aro.

### CAZADOR CAZADO

*Elemento:* Una pelota de goma o inflada recubierta con cuero suave.

*Distribución:* Los alumnos formarán dos conjuntos de igual número de integrantes. Un grupo se ubicará dentro de un círculo suficientemente amplio como para permitir que los jugadores puedan desplazarse para esquivar la pelota. Concéntricamente y a dos metros de distancia de la circunferencia límite, se trazará otra. El anillo así formado será zona neutral.

El otro grupo se ubicará fuera de la zona neutral, circundándola. Uno de sus componentes tendrá en sus manos la pelota.

Ambas circunferencias podrán ser reemplazadas por dos cuadrados disponiéndose las mismas zonas antes mencionadas.

*Desarrollo:* A indicación del juez, el jugador que tiene la pelota la arrojará contra los rivales (que se hallan en el círculo central) tratando de golpear a cualquiera de ellos en forma recta. Los atacados (ubicados afuera y alrededor de la zona neutral) podrán hacerse pases para tener éxito en los tiros. Los atacados procurarán esquivar la pelota desplazándose o saltando a voluntad. También podrán quedar eximidos del efecto del impacto si consiguieran retener con sus manos, la pelota, antes de un bote.

Si la pelota tocara a alguno de los atacados, el conjunto cazador se anotará un punto. Si por el contrario lograran esquivarla o retenerla, serán los atacados quienes se lo acrediten.

Vencerá el conjunto que se anote mayor cantidad de puntos.

NOTA: Siendo distinta la acción de cada equipo, el maestro permutará sus respectivas funciones cuando uno de ellos alcanzara el número preestablecido de puntos o cuando lo considere conveniente.

## CAUTIVOS Y GUARDIANES

*Elemento:* Una pelota inflada o rellena de regular tamaño.

*Campo de juego:* Un patio o campo de 15 por 15 mts. En el centro se trazarán dos circunferencias concéntricas con radios de mts. 1 y mts. 4 respectivamente, que limitarán una zona central y otra denominada neutral (anillo).

Alrededor de la circunferencia exterior y a la distancia que lo permita la superficie del campo, se trazarán tantos círculos de 1 metro de diámetro como la mitad menos 2 de los jugadores participantes. Estos círculos se denominarán "bases".

Las zonas "central", "neutral" y "bases" podrán ser reemplazadas por cuadrados de superficies aproximadas a las indicadas anteriormente.

*Distribución:* Actuarán dos conjuntos iguales. En cada uno se designará un "capitán" y los restantes, por partes iguales al comienzo, serán "cautivos" y "guardianes".

Antes de iniciarse el juego, los participantes se ubicarán como sigue:

- a) Cada base será ocupada por un cautivo situándose alternadamente los pertenecientes a un mismo bando.
- b) Fuera de cada base se ubicará un guardián adversario que la defiende.
- c) En la zona central permanecerán ambos capitanes.

*Desarrollo:* Un capitán estará en posesión de la pelota obtenida por sorteo o disputa con el rival. La lanzará en dirección a cualquier compañero cautivo; el guardián procurará interceptar el elemento, fuera de la base, antes de llegar a su destinatario. Si el cautivo obtiene la pelota, permutará funciones con su guardián adversario y entonces, desde afuera, tratará de pasar el elemento a otro compañero, sea cautivo, guardián o al propio capitán, según convenga para evitar su toma por un rival. La misma acción, motivada por idéntico propósito, será realizada por el guardián enemigo, si por el contrario fuera él quien obtenga la pelota.

El juego continuará con sujeción a las alternativas antes mencionadas hasta que cumplido el tiempo prefijado para el partido, el maestro acredite el triunfo al equipo que, en ese momento, tuviera menos cautivos y, por tanto, más guardianes.

REGLAS: Se regirá por las siguientes:

- a) Los cautivos tendrán derecho a su liberación (salida de su base) siempre que retengan la pelota en el aire sin salir de la base que ocupan.
- b) La pelota podrá ser interceptada por cualquier guardián afuera de las bases y sin pisar la zona neutral.
- c) La pelota lanzada a un capitán por un compañero de su equipo, no podrá ser interceptada por ningún otro jugador, ni aún por el otro capitán.
- ch) Cuando la pelota toque el suelo, de inmediato será enviada al capitán del conjunto contrario del que la dejó caer.
- d) La pelota será jugada sin dilaciones estando prohibido demorar el pase o caminar con ella en las manos.
- e) Los compañeros de un equipo podrán hacerse todos los pases que consideren conveniente.
- f) Cuando un cautivo logra salir de la base en que se encuentra, pasará a ser guardián de la misma, volviendo a ser cautivo de esa base, en caso de que el guardián que los sustituyó sea nuevamente liberado por su conjunto.

*Penalidad:* Cualquier infracción a las reglas precedentes se sancionará entregando la pelota al capitán del equipo adversario del que cometió la falta.

### C I N C H A D A

*Elemento:* Una soga gruesa. En la parte media de su largo se hará una marca o se colocará una cinta.

*Distribución:* En el suelo se trazará una línea "central". Paralelamente a ésta y a 2 mts. de distancia, a uno y otro lado, se trazarán rectas denominadas líneas de "formación".

La soga se extenderá en el suelo, perpendicularmente a las tres paralelas mencionadas antes, debiendo coincidir la marca que aquélla tiene en su mitad, con la paralela central.

Los alumnos formarán dos grupos iguales, dispuestos en hileras enfrentadas. Cada uno será integrado teniendo en cuenta el peso y fuerza de sus componentes a los efectos de equilibrar la "cinchada".

*Desarrollo:* El primer alumno de cada equipo se ubicará so-

bre su correspondiente línea de formación; los siguientes a un lado y otro de la cuerda, alternadamente, ocupando la respectiva mitad del elemento.

A un toque de silbato, ambos conjuntos tomarán la soga sosteniéndola tensamente y cuidando de que la marca media no se desplace hacia una u otra línea de formación.

A otro toque, se iniciará la cinchada.

Vencerá el conjunto que consiga hacer desplazar la marca de la parte media de la cuerda hasta pasar su propia línea de formación.

**NOTA:** A los efectos de organizar el juego con el aprovechamiento máximo de la fuerza de cada equipo, sus integrantes deberán adoptar la siguiente posición:

Los que se encuentran al costado izquierdo de la soga, adelantarán el pie izquierdo, colocando la mano izquierda adelante de la derecha. Los que estén en el costado derecho, adelantarán el pie derecho y colocarán la mano derecha delante de la izquierda.

El último alumno de cada conjunto no deberá arrollar a su cintura u otra parte del cuerpo, la sección final de la cuerda.

## JUEGOS PREDEPORTIVOS

1. — *Con elementos y destrezas técnicas para PELOTA AL CESTO Y BALON* (de gimnasio):

### RELEVO CON LANZAMIENTO

*Elementos:* Una pelota usual para cesto o balón para cada conjunto competidor. *Campo:* La línea de toque estará a 5 metros de distancia, aproximadamente, de la línea de salida. La zona ubicada detrás de la primera será el campo de lanzamiento.

*Distribución:* La misma que en RELEVO.

*Desarrollo:* Cada jugador que corre con la pelota se detendrá en el campo de lanzamiento y, desde allí, sin pisar la línea de toque, la lanzará al compañero siguiente quien deberá interceptarla, antes de realizar su propia corrida, detrás de la línea de

salida. En caso de no poder retener la pelota irá a buscarla por sus medios siéndole prohibida la ayuda o intervención de otro compañero.

El jugador que realizó el lanzamiento regresará de inmediato para ocupar el último lugar de su hilera y en el cruce con el compañero que recibió el pase, ambos respetarán la dirección de su mano izquierda.

Vencerá el equipo que termine antes.

### RELEVO CON EMBOQUE AL CESTO

*Elementos:* Un aro colocado a metros 3,20 de altura o un arco para pelota al cesto para cada equipo. (Podrá usarse uno solo para ambos). Se ubicarán en la pared final o detrás de la línea de toque. Cada equipo dispondrá de una pelota para cesto.

*Distribución:* La misma que en: "Relevo con pelota".

*Desarrollo:* Cada jugador, al llegar a la línea de toque, realizará una tentativa de emboque al aro o al cesto; convertido o no, regresará con la pelota a poner en juego al compañero siguiente.

Vencerá el equipo que termine antes.

### RELEVO CON LANZAMIENTO Y EMBOQUE

*Elementos:* Pelotas, aros o cestos indicados anteriormente.

La línea de toque estará a 5 metros, aproximadamente, de la de salida.

*Distribución:* La misma que en RELEVO.

*Desarrollo:* Al comenzar el juego, la pelota estará en manos del segundo jugador de cada equipo. A una señal, correrá el primer alumno hasta pasar la línea de toque; allí se detendrá para recibir la pelota que le lanzara el segundo desde la línea de salida y, de inmediato, intentará un emboque al cesto. Mientras tanto, el segundo compañero estará corriendo para ubicarse en la zona de emboque.

Realizado o no el emboque por el primer jugador, éste regresará con la pelota que estará esperando el tercero quien la lanzará al segundo que ya se encuentra detrás de la línea de toque. Este

repetirá la acción del Nº 1 y así sucesivamente, todos los que integran cada equipo.

Con estas acciones, cada competidor cumplirá, pues, las siguientes alternativas: un lanzamiento de pelota; una corrida; una toma de pelota y una tentativa de emboque al cesto..

A los efectos del resultado final se computará:

Por cada tiro al cesto, convertido ..... 1 punto

Por cada falta en que incurriera el equipo rival

al lanzar y recibir la pelota ..... 1 „

Vencerá el conjunto que se acredite más puntos a favor.

#### FALTAS:

- a) Realizar un lanzamiento o pase pisando o trasponiendo la línea de salida.
- b) Recibir el lanzamiento o pase pisando o transponiendo la línea de toque.
- c) Tocar o tomar la pelota fuera de turno.

### PELOTA AL ARCO

(Variantes 1 y 2)

Desarrollados con el mismo nombre en JUEGOS DE COMPETENCIA.

2. — *Con elementos y destrezas técnicas para BASQUETBOL*

#### RELEVO CON DRIBLE, TIRO AL ARCO Y PASES

*Elementos:* Una pelota de básquetbol para cada equipo. Uno o dos tableros de básquetbol. Podrán reemplazarse por aros o cestos engrampados en la pared o sostenidos por pedestales.

*Campo de juego:* Igual que en RELEVO. A 2 ó más metros de distancia de la línea de salida se trazará otra de pases.

*Distribución:* La misma que en RELEVO.

*Desarrollo:* La conducción de la pelota se hará mediante botes de la misma contra el suelo, en forma sucesiva y con una sola mano ("Drible").

Desde abajo del aro se realizará una tentativa de emboque

para regresar de inmediato, con drible, hasta la línea de pase. Desde aquí, el jugador que conduce la pelota la pasará al compañero siguiente en la forma que se establezca:

- a) Pase corto de frente (con impulso giratorio de la pelota).
- b) "Gancho".
- c) Pase con bote en el suelo.
- ch) Pase largo, desde la línea de toque.

Vencerá el equipo que termine antes.

NOTA: Las destrezas técnicas de básquetbol que incluye este juego, podrán practicarse separadamente con el desarrollo de RELEVOS. El resultado final de este juego podrá computarse, también con el régimen de puntos que figura en RELEVO CON LANZAMIENTO Y EMBOQUE.

### BASQUETBOL INFORMAL

*Elementos:* Una pelota de básquetbol.

*Campo de juego:* El mismo que en PELOTA AL ARCO. La zona de tantos que se marca en el suelo, será un semicírculo de 0,50 cm de radio.

*Distribución:* La misma que en PELOTA AL ARCO.

*Desarrollo.* El juego se iniciará con un salto en el centro del campo efectuado por dos jugadores adversarios que disputarán la pelota lanzada al aire por el juez. Podrá ser empujada en dirección a un compañero o bien tomada y pasada luego, con el propósito de avanzarla hacia el semicírculo contrario donde se intentará convertir un tanto. Este se logrará cada vez que un jugador, sin pisar la zona de tantos, deposite la pelota en su superficie o la alcance mediante un lanzamiento directo o no.

El conjunto adversario intentará, a la vez, interceptar la pelota y desbaratar los pases y dribles con el mismo propósito del oponente.

La movilidad del grupo y la conducción de la pelota se harán conforme a las reglas y técnicas del básquetbol.

Cada vez que un equipo obtiene un tanto, se reanudará el juego desde el centro de la cancha en la forma explicada para la iniciación.

Vencerá el equipo que en dos etapas de igual duración, se acredite, sumados, el mayor número de tantos.

#### REGLAS:

El jugador no podrá caminar estando en posesión de la pelota pero le estará permitido:

- a) Pasarla (con pase corto; largo; con rebote; con gancho)
- b) Avanzarla con drible (caminar o correr ejecutando, simultáneamente con la pelota, botes sucesivos en el suelo, con una u otra mano). El drible cesará en cuanto se apoyen ambas manos en el elemento, debiéndose, en este caso, pasarla o arrojarla de inmediato.
- c) Retenerla más 3 segundos, siempre que se desplace una o más veces un pie en cualquier dirección mientras el otro, el de pivote, se mantiene en el mismo lugar y en constante contacto con el suelo.
- ch) Depositarla o lanzarla dentro de la zona de tantos.

#### FALTAS:

- 1) Caminar estando en posesión de la pelota.
- 2) Retener más de 3 segundos la pelota.
- 3) Ejecutar el drible con ambas manos simultáneamente.
- 4) Enviar la pelota fuera de los límites laterales y finales de la cancha.
- 5) Tocar, detener o impulsar intencionalmente la pelota con los pies.
- 6) Disputar violentamente la pelota estableciendo contacto personal.
- 7) Marcar a un jugador por la espalda, agarrarlo, bloquearlo, impidiéndole la libertad de acción.
- 8) Pasar los límites laterales o finales del campo.
- 9) Interceptar un tiro al arco a menos de 1 metro de distancia.
- 10) Demorar intencionalmente el juego.

*Penalizaciones:* Para las faltas: 1, 2, 3, 4, 5, 8 y 10 se entregará la pelota a un adversario, quien la pondrá en juego desde afuera de la cancha, en el lugar más próximo al sitio donde se cometió la infracción.

Para las faltas: 6, 7 y 9 se sancionará penal que se ejecutará desde atrás de la línea de tiro libre, sin pisarla.

NOTA: La pelota podrá ser quitada a un jugador mientras esté realizando un drible, o interceptada en el momento de realizar un pase, siempre que no se establezca contacto personal.

### *BASQUETBOL INFORMAL (Variante 1)*

(Con zonas)

*Elementos:* Una pelota de básquetbol.

*Campo de juego:* El mismo que en PELOTA AL ARCO. Variante 1 (con zonas) eliminándose el defensor del sector de tantos.

*Desarrollo:* Igual que en "Básquetbol informal". No se permitirá a los defensores y atacantes que actúan en una mitad del campo, incursionar en la otra mitad. La penalidad para esta falta será entregar la pelota a un adversario que la pondrá en juego desde el mismo lugar en que aquélla se cometió.

### *BASQUETBOL INFORMAL (Variante 2)*

(Con aro móvil sostenido por un alumno)

*Elementos:* Una pelota de básquetbol; dos aros (que podrán ser reemplazados por cestos o bolsas).

*Distribución:* La misma que en BASQUETBOL INFORMAL (Variante 1). Dentro de la zona de tantos (semicírculo) se ubicará un alumno compañero de los atacantes que, de pie, sostendrá elevándolo con ambas manos, un aro, cesto o bolsa. Ese jugador podrá ubicarse también sobre una silla o mesa colocada dentro de la zona citada.

*Desarrollo:* Igual que en BASQUETBOL INFORMAL (Variante 1). Los tantos se convertirán embocando la pelota en el aro que sostiene el alumno ubicado en el semicírculo. Dicho jugador podrá mover sus brazos y el cuerpo para facilitar el emboque, pero no podrá desplazar ninguno de sus pies.

## FALTAS:

Se consideran como tales, además de las indicadas en "básquetbol informal", las siguientes:

- a) Entrar un jugador en la zona de tantos.
- b) Desplazar uno o ambos pies el jugador que sostiene el aro.

*Penalidades:* Para la falta a): Si es un atacante, se le anulará el tiro entregándose la pelota a un rival. Si fuera un defensor, se entregará a un atacante cercano quien no podrá hacer emboque directo sino pasarlo previamente.

Para la falta b): Se sancionará con la anulación del tanto.

### BASQUETBOL INFORMAL (Variante 3)

(Con aro fijo)

*Elementos:* Una pelota de básquetbol. Dos tableros de básquetbol o aros fijos aplicados a la pared final del patio de juego. Estos últimos podrán reemplazarse por cestos en suspensión o con pedestales.

*Distribución:* Igual que en BASQUETBOL INFORMAL. Variante 2. Se suprime el semicírculo o zona de tantos, reemplazados ahora por aros fijos.

*Desarrollo:* El mismo que en BASQUETBOL INFORMAL (Variante 2).

### 3. — Con elementos y destrezas técnicas para VOLEIBOL

## GENERALIDADES

Los diversos juegos que se desarrollan a continuación tienden, con la práctica de las destrezas técnicas que incluyen, a acercarlos al VOLEIBOL, especialmente al dominio de la pelota. La adquisición de la técnica de los golpes reglamentarios a la pelota ("golpe de arriba" y "golpe de abajo") debe ser la resultante de un proceso que, a menudo requiere largo tiempo. Concretado en etapas progresivas sería el siguiente:

- 1) Tomar la pelota con ambas manos para pasarla, después, impulsándola "de pecho" o por "sobre la cabeza", hacia arriba y adelante.
- 2) Impulsar la pelota con velocidad.
- 3) Impeler la pelota elásticamente, como si quemara, reduciendo el tiempo de retención.
- 4) Lograr la ejecución del golpe reglamentario con la yema de los dedos, con las manos abiertas (como "garras").

### SIEMPRE ARRIBA

*Elementos:* Un globo grande o una cámara neumática para cada conjunto competidor.

*Distribución:* Dos o más grupos de igual número de alumnos, ubicados en distinto sector del patio y separados por una distancia que les permita moverse sin encontronazos ni molestias entre sí. Un integrante de cada conjunto tendrá el globo en sus manos.

*Desarrollo:* Se iniciará el juego simultáneamente en todos los grupos arrojando los globos al aire y, mediante golpes sucesivos por parte de los integrantes, se procurará mantener el propio en el aire el mayor tiempo posible. El elemento podrá ser golpeado con una o ambas manos, permitiéndose el desplazamiento o necesario para alcanzarlo.

Cada vez que un globo toque el suelo o se incurra en una falta se suspenderá momentáneamente el juego en todos los grupos, se anotará un punto en contra al conjunto perdedor, para reanudar enseguida las acciones.

Vencerá el equipo que al finalizar el tiempo cuente con menos puntos en contra.

#### FALTAS:

- a) Golpear dos veces seguidas el elemento, un mismo jugador.
- b) Retener el globo en lugar de golpearlo.
- c) Molestar a un contrario invadiendo su sector o golpear un globo que no le corresponde.

*Penalidad:* Se computará un punto en contra al equipo infractor.

## LLUVIA DE GLOBOS

*Elementos:* Varios globos grandes distribuidos en número igual para cada equipo.

Una red o una soga larga.

*Campo de juego:* Se dividirá en dos mitades por una línea transversal. Sobre ésta y a una altura de mts. 1,50 se colocará, suspendida y tensamente, la red o la soga.

*Distribución:* Cada equipo ocupará una mitad del patio. Sus integrantes formarán dos o tres filas enfrentando la red o soga. Los globos estarán distribuidos entre los alumnos que integran la fila más alejada de la línea central.

*Desarrollo:* Dada la señal de comienzo, los globos serán golpeados en el aire con el propósito de enviarlos al campo adversario por sobre la red. Los jugadores de cada conjunto podrán hacerse pases entre sí procurando que los globos no toquen el suelo ni pasen por debajo de la red o la soga.

Cuando el juez lo crea conveniente indicará la cesación de los golpes. Los globos caerán, entonces, y serán tomados por los jugadores más próximos a ellos, en su propia cancha. En este momento se acreditará un punto a favor del equipo que retiene menor número de globos. La suma de globos retenidos se incrementará con los puntos computables por faltas.

El juego se repetirá, las veces que el maestro considere conveniente.

Vencerá el equipo que se hubiere acreditado mayor número de triunfos.

### FALTAS:

- a) Retener el globo en lugar de golpearlo.
- b) Pasar el globo por debajo de la red o la soga.
- c) Impulsar el globo con los pies.

*Penalidad:* Sumar a los puntos que correspondan por globos detenidos en la propia zona, los perdidos por faltas.

## EL GLOBO VOLANTE

*Elementos:* Una cámara esférica neumática, de goma o de material plástico.

*Campo de juego:* Igual que en PELOTA DE IDA Y VUELTA, excepto la dimensión de la zona neutral que medirá de mts. 0,50 a 1 de ancho.

*Distribución:* La misma que en PELOTA DE IDA Y VUELTA.

*Desarrollo:* Como en PELOTA DE IDA Y VUELTA. El esférico podrá ser retenido para evitar su caída al suelo pero deberá ser impulsado de inmediato mediante un "golpe de arriba" (o "de abajo"). (Ver GENERALIDADES para Juegos predeportivos de vóleibol).

#### FALTAS Y PENALIDADES:

Las mismas que figuran en PELOTA DE IDA Y VUELTA. Vencerá el conjunto que se adjudique dos etapas ganadas.

#### EL GLOBO VIAJERO

*Elementos:* Una cámara neumática o globo, grande, (Pelota de vóleibol gigante).

*Campo de juego:* Dividido por una línea transversal en dos mitades. En sus extremos habrá pared o línea final.

*Distribución:* Como en PELOTA AL ARCO. Variante 1 (con zonas).

*Desarrollo:* El juez arrojará el esférico al aire entre dos rivales situados en el centro del campo. Estos tratarán de golpearlo para pasarlo a un compañero y éste a otro y así sucesivamente, con el propósito de impulsar el elemento, siempre en el aire, mediante golpes, hasta hacerle tocar la pared o pasar la línea final del campo adversario. Si esto ocurriera se anotará un tanto el equipo que lo haya logrado.

Después de cada tanto se reanudará el juego en el centro del campo como al comienzo.

Cada vez que la cámara toque el suelo o salga de los límites laterales de la cancha, será puesta en juego en el mismo lugar de la falta por un rival del último jugador que la golpeó.

Vencerá el conjunto que se acredite más tantos.

## FALTAS:

- a) Retener el globo en lugar de golpearlo.
- b) Golpear el elemento dos veces seguidas al mismo jugador.

*Penalidad:* Se entregará el elemento a un jugador rival, que lo pondrá en juego desde el lugar en que se cometió la falta.

## PELOTA A LAS ESQUINAS

*Elementos:* Una pelota de vóleibol. Una red de sogas larga.

*Campo de juego:* Medirá mts.  $8 \times 12$ , aproximadamente, con líneas laterales y finales y una transversal que lo divida en dos zonas iguales. Sobre la transversal central se suspenderá a una altura de mts. 1,80 la red o la sogas que la reemplace. En cada uno de los cuatro ángulos del campo se trazará un cuadrado de metros 1,50 por lado ("esquinas").

*Distribución:* Cada equipo se distribuirá en la mitad del campo que le hubiera correspondido, procurando no dejar lugar sin defensa. Dos alumnos de cada bando serán los "capitanes" y se ubicarán en las esquinas del campo adversario.

*Desarrollo:* Sorteada la salida, un jugador cualquiera del grupo que inicia el juego, lanzará la pelota por arriba de la red o la sogas en dirección a uno de sus capitanes ubicados en las esquinas opuestas. Los jugadores adversarios tratarán que la pelota no llegue a su destino, interceptándola. Si lo logran harán lo propio en dirección opuesta y con idéntica finalidad.

La pelota será lanzada con ambas manos desde arriba del pecho o desde atrás de la cabeza o en la forma que el maestro determine, según el estado de ejercitación y práctica indicada en "generalidades". (Ver: Elementos y destrezas para voleibol).

Si la pelota saliera de los límites del campo, tocada o no por un defensor o un capitán enemigo, sólo podrá salir a tomarla un jugador del campo por donde salió, quien la pondrá en juego conforme regrese a su zona.

Los jugadores de un mismo equipo podrán pasarse la pelota entre sí reiteradamente. Cada vez que un capitán toma la pelota en forma directa o no, su conjunto se anotará un tanto.

Vencerá el conjunto que se acredite el mayor número de tantos o el que gane dos etapas. En este último caso, cada etapa se limitará a un número preestablecido de tantos.

#### FALTAS:

- a) Tocar la red con la pelota en su pase de un campo a otro.
- b) Arrojar la pelota en forma distinta a la indicada.
- c) Salir un capitán de su correspondiente esquina en el momento de tomar la pelota.
- ch) Pisar la línea central o entrar los defensores en una esquina.
- d) Caminar estando en posesión de la pelota.

*Penalidad:* Todas las faltas se sancionarán entregando la pelota a un defensor rival.

#### PELOTA VOLEADA

*Elementos:* Los mismos que en: PELOTA A LAS ESQUINAS, con excepción del campo de juego en el que se eliminarán las "esquinas".

*Distribución:* Los jugadores de cada conjunto ocuparán la zona que les hubiere correspondido distribuídos en tres líneas: delanteros, medios y zagueros.

*Desarrollo:* La iniciación del juego se realizará con el lanzamiento de la pelota por uno de los zagueros y desde cualquier lugar afuera de la línea final. El elemento deberá llegar directamente al campo contrario, por arriba de la red, sin tocarla.

Si fuera interceptada por un rival, éste la devolverá al campo de origen, y así sucesivamente en la misma forma y condiciones establecida para PELOTA A LAS ESQUINAS, excepto la siguiente modificación:

Cada vez que la pelota toque el suelo dentro de los límites del campo contrario, se anotará un punto a favor del bando que la envió.

Señalado un tanto se reanudará el juego por intermedio de un zaguero contrario, de la misma manera que en la iniciación.

Los pases entre jugadores de un mismo equipo se limitarán a tres como máximo, debiéndose, en el último, arrojar la pelota al campo rival. Si en uno de ellos la pelota cayera al suelo en el propio sector, se perderá igualmente el tanto.

Se podrá saltar cerca de la red, sin tocarla, para empujar la pelota a fin de botarla violentamente en el suelo de la zona

adversaria, sin que le sea permitido a los defensores impedirlo con los pies.

Los partidos se jugarán a dos etapas ganadas con el número de tantos que se establezca.

Cada vez que un equipo se acredite un punto como remate de una jugada (impacto en el suelo), sus jugadores cambiarán posiciones, por líneas completas, como sigue: los zagueros pasarán a ser medios; los medios a delanteros y éstos a zagueros.

#### FALTAS:

- a) Las establecidas en PELOTA A LAS ESQUINAS, eliminando la relacionada con los capitanes.
- b) Tocar la red con cualquier parte del cuerpo al impulsar la pelota al campo contrario.
- c) Golpear la pelota con los pies o en forma distinta a la establecida.
- ch) Caer la pelota al suelo en el propio campo al ejecutar un pase a un compañero.
- d) Efectuar más de tres pases en el propio sector.
- e) Salir la pelota de los límites de la zona rival sin haber tocado su suelo ni a un jugador adversario.

*Penalidad:* Todas las faltas se penarán con la pérdida de un punto.

#### PELOTA DEVUELTA ("New Come Ball")

*Elementos:* Una pelota de vóleibol y una red.

*Campo de juego:* Superficie rectangular de 9 × 18 mts., dividida en dos mitades por una red colocada a 2 metros de altura aproximadamente. En el suelo se marcará transversalmente una línea, divisoria de ambas zonas. El sector existente detrás del tercio derecho de cada línea final será la "zona de saque".

*Distribución:* Dos equipos ubicados a ambos lados de la red, de seis jugadores cada uno.

*Desarrollo:* El propósito es hacer pasar la pelota sobre la red, de manera que la misma bote en el campo rival o no sea devuelta.

El juego lo inicia un equipo por intermedio de un jugador

que actúa, en ese momento, como zaguero derecho, realizando un saque desde la zona correspondiente. Para el efecto dará un golpe fuerte a la pelota, con una mano, procurando hacerla pasar por encima de la red, sin tocarla. Los rivales intentarán la devolución, sin dejarla botar en el suelo, y estarán habilitados para efectuarse, en el propio campo, hasta tres pases, antes de impulsar el elemento a la zona opuesta.

Los pases podrán efectuarse con una o dos manos pero un mismo jugador no podrá tocar la pelota dos veces consecutivas.

Para obtener un tanto es necesario que el equipo esté en posesión del saque.

Cuando éste incurriera en una falta, el derecho al saque pasará al conjunto rival sin acreditarse tanto alguno.

Previamente al cambio de posesión del saque, el equipo realizará una rotación de jugadores que consistirá en cambiar, ordenadamente un lugar en la línea de delanteros y zagueros, en la dirección de las agujas de un reloj.

Cada etapa de juego se limitará a 15 tantos. Si se produjera un empate en 14 puntos, se la adjudicará el conjunto que primero obtenga dos tantos de diferencia sobre el rival.

Vencerá el equipo que se adjudique dos etapas seguidas o alternadas.

#### FALTAS:

- a) Tomar contacto la pelota con el suelo.
- b) Botar la pelota fuera de los límites del campo sin ser tocada por un adversario.
- c) Pasar la pelota más de tres veces seguidas dentro del mismo campo.
- ch) Tocar la pelota dos veces seguidas un mismo jugador.
- d) Caer la pelota en el propio campo.
- e) Establecer contacto con la red o franquear la línea central, un jugador.
- f) Ejecutar un saque fuera de la zona indicada.
- g) Realizar un saque haciendo rozar la pelota con el borde superior de la red.

*Penalidad:* a) Para el equipo que está en posesión del saque: pérdida de ese derecho. b) Para el equipo que no está en posesión del saque: obtención del derecho al saque.

NOTA: Este juego se diferencia del vóleibol formal en la forma de manejar e impulsar la pelota. (Ver: Elementos y destrezas para vóleibol en GENERALIDADES).

4. — *Con elementos y destrezas técnicas para FUTBOL REDUCIDO (Baby fútbol) y FUTBOL*

*SORTEAR OBSTACULOS*

*Elementos:* Clavas, cubos o cualquier otro objeto que se puedan utilizar como obstáculos. La cantidad debe ser igual para cada conjunto. Una pelota de fútbol para cada equipo competidor.

*Distribución:* La explicada en RELEVOS.

Frente a cada hilera, entre la línea de salida y la de toque, se colocarán varios obstáculos separados entre sí por una distancia que permita sortearlos con la pelota. El primer objeto se colocará a 3 metros de la línea de salida y el último sobre la línea de toque. La ubicación de cada objeto se señalará con tiza.

*Desarrollo:* El primer alumno de cada conjunto correrá hacia la línea de toque conduciendo la pelota rasando el suelo, mediante impulsos sucesivos dados con los pies y conservando su dominio. Sorteará los obstáculos correspondientes, pasando por todos los espacios que media entre ellos. Circundado el objeto que está en la línea de toque, regresará de la misma manera a poner en juego al N<sup>o</sup> 2. Este repetirá la acción y así sucesivamente.

Vencerá el equipo que termine antes.

*PASE VELOZ*

*Elementos:* Una pelota de fútbol para cada conjunto.

*Distribución y desarrollo:* Los mismos que en PELOTA VELOZ explicada en grados inferiores. La pelota será impulsada con un pie.

Vencerá el equipo que termine antes.

*LA CIUDADELA*

*Elementos:* Una pelota de fútbol y un arco rectangular de metros 2 X 2,50 dibujado en la pared final, para cada conjunto. El

arco estará a una distancia mínima de metros 5 de la línea de toque la que, en este juego, se denominará línea de tiro.

*Distribución:* Como en RELEVOS. Un jugador de cada conjunto será el arquero, encargado de interceptar los tiros en el arco adversario.

*Desarrollo:* El primer alumno de cada conjunto iniciará su desplazamiento hacia la línea de tiro, llevando la pelota, mediante impulsos sucesivos, con los pies.

Sobre dicha línea se detendrá para patearla en dirección al arco.

Logrado o no el tanto, regresará a la carrera conduciendo la pelota en sus manos para dejarla junto a los pies del compañero Nº 2 en la línea de salida. Este repetirá la acción y así sucesivamente.

Vencerá el equipo que obtenga mayor número de tantos.

### PELOTA VOLADORA. Variante 1

*Elemento, distribución y desarrollo:* Iguales que en PELOTA VOLADORA pero impulsando el elemento con los pies. Los jugadores que actúan como zagueros en la zona de tantos, podrán interceptar los tiros con sus manos.

### LA FORTALEZA

*Elementos:* Una pelota de fútbol. Tres palos de escoba unidos por un extremo con una cuerda. Los extremos libres se separarán a manera de trípode ("fortaleza").

*Distribución:* Todos los jugadores, menos uno, formarán un círculo de 10 a 15 metros de diámetro; estarán sobre marcas y, en el centro, se ubicará la fortaleza custodiada por el alumno libre ("Guardián"), quien tendrá en sus manos la pelota.

*Desarrollo:* Siguiendo un orden, el guardián pasará la pelota a uno de los integrantes del círculo, el que al tomarla la depositará sobre su marca. Desde aquí la impulsará con un pie, tratando de derribar la fortaleza. Si lo logra, pasará a ser guardián.

El guardián procurará interceptar con sus manos o sus pies, la pelota, para evitar el derribo del trípode.

## LA FORTALEZA. Variante 1

Con los mismos elementos y distribución anteriormente explicados, se jugará con dos o más guardianes, dando libertad para ejecutar los tiros desde las marcas o más lejos. Para el efecto bastará que la pelota sea rechazada o enviada por los guardianes para que el jugador que la intercepte pueda patearla de inmediato.

Si el trípode fuera derribado, se cambiarán los guardianes, pasando a ser uno de éstos el que hizo el impacto.

*Con elementos y destrezas técnicas para SOFTBOL*

### PELOTA AL CAMINO

*Elementos:* Una pelota de goma.

*Campo de juego:* Un terreno o patio grande, atravesado longitudinalmente por dos líneas paralelas ("camino"); este camino separará dos zonas iguales ("Zona de cazadores").

En un extremo del camino se marcará una zona denominada "refugio"; en el opuesto, otra similar llamada "de saque".

*Distribución:* Los cazadores se distribuirán en ambos campos situados a los costados del camino, no pudiendo entrar en este último.

Los corredores, se ubicarán en la zona de saque.

*Desarrollo:* A la voz de comienzo, se adelantará un corredor para ubicarse en el lugar de saque, con la pelota en sus manos.

De inmediato la hará botar en el suelo y la golpeará con una mano para enviarla lo más lejos posible a cualquiera de ambos campos de cazadores.

Enseguida correrá por el camino, tratando de alcanzar el refugio. Los cazadores procurarán tomar la pelota y arrojársela contra el corredor, directamente o haciéndose pases entre ellos para acertar en el tiro. Si la pelota tocara al corredor antes de llegar a su refugio, quedará eliminado; en caso contrario habrá dado un punto a su equipo.

En cualquiera de los dos casos, corresponderá a otro corredor repetir la acción del anterior y, de la misma manera los demás hasta que hayan actuado todos. Los corredores permutarán entonces con los cazadores, sus lugares y funciones.

Vencerá el conjunto que se haya anotado más tantos.

Si una pelota quedara detenida en el camino, corresponderá repetir el saque. Si por el contrario quedara en el camino después de haber sido tocada por un cazador, ninguno de los atacantes podrá entrar a esa zona para tomarla.

**FALTAS.** De los corredores:

Salir del camino para esquivar la pelota.

De los cazadores:

b) Caminar estando en posesión de la pelota.

c) Entrar al camino para tomar la pelota.

*Penalidades:* Para la falta a): El corredor quedará eliminado. Para la b) se anulará el impacto si fuera logrado.

Para la c): El corredor no podrá ser eliminado.

### PELOTA A CUATRO BASES

*Elementos:* Una pelota de sóftbol que podrá ser reemplazada por una de tenis o una de goma. Cuatro tablas o almohadillas cuadrangulares ("bases") ubicadas en los vértices de un cuadrado imaginario cuyos lados serán de un largo acorde con las dimensiones del patio y con la capacidad física de los alumnos.

*Distribución:* Se formarán dos conjuntos de igual número de jugadores. De uno de los conjuntos se designarán cuatro alumnos que defenderán las bases (uno en cada una). Estos podrán ser reemplazados por otros cuatro del mismo grupo cuando el maestro lo considere conveniente.

Los integrantes del conjunto rival actuarán como corredores en forma individual y, a la espera de su turno de acción, permanecerán agrupados a un costado del campo de juego. Uno de los corredores se ubicará al costado de la base N<sup>o</sup> 1 y el defensor de ésta tendrá la pelota en sus manos.

*Desarrollo:* Dada la orden de comienzo, el primer corredor iniciará la carrera debiendo pasar por detrás de las bases Nos. 2, 3 y 4; finalizando su corrida al llegar a la base N<sup>o</sup> 1. Con la misma orden, el defensor de la base N<sup>o</sup> 1 pasará la pelota al de la N<sup>o</sup> 2; éste al de la N<sup>o</sup> 3 y éste al de la 4 quien finalizará los lanzamientos enviando la pelota al de la número 1.

En cada jugada será vencedor uno u otro conjunto según llegue primero a la base N<sup>o</sup> 1 el corredor o la pelota.

En orden correlativo y en la misma forma actuarán los demás corredores.

Finalizada la acción de todos éstos, permutarán funciones con los pertenecientes al equipo defensor.

Vencerá el conjunto que se adjudique más puntos.

Si durante los pases la pelota no fuera retenida por el defensor que corresponda, sólo éste deberá ir a tomarla, efectuando el pase luego que haya vuelto a su base.

### T R E S B A S E S

*Elementos:* Una pelota de sóftbol, de tenis o de goma.

*Campo de juego:* Se trazará un cuadrado de 8 metros de lado. Un ángulo del mismo será la "casa"; los otros tres ángulos se denominarán "bases". La casa y las bases se señalarán con cuadrados de 0,50 metros de lado.

Los lados del ángulo indicador de la casa se prolongarán hasta donde lo permita el campo de juego. Dicho campo de juego, pues, estará constituido por la superficie del cuadrado grande y por la que resulte de la prolongación de los dos lados antes mencionados.

*Distribución:* Dos conjuntos iguales que estarán, alternativamente, en la defensa y en el ataque. Son ataques los que realizan las corridas y defensas los que procuran eliminarlos.

Los corredores actuarán uno por vez y los defensores se situarán así: Uno en la casa; uno en cada base y los demás por el campo, a voluntad procurando no dejar lugar sin defensa.

*Desarrollo:* Colocado el primer corredor de la casa, golpeará la pelota con la mano o una paleta, luego de hacerla botar en el suelo y la enviará al campo de juego. Enseguida correrá a tocar con un pie en la base N<sup>o</sup> 1 y las siguientes por orden correlativo, procurando llegar nuevamente a la casa, en cuyo caso habrá ganado un punto para su equipo.

Mientras el corredor procura realizar la acción antes explicada, los defensores tratarán de tomar la pelota, y pasarla al defensor de la base que está por ser alcanzada. El defensor, ya en poder de la pelota, deberá tocar con ella al corredor siendo indispensable que al hacerlo esté en contacto con la base que defiende, por lo

menos con un pie. Si lograra tocar al corredor antes que éste pise la base, lo habrá eliminado.

El corredor, ante el peligro de ser tocado, podrá regresar a la base anterior (excepto si ésta fuera la casa); entretanto, los defensores de bases y de campos podrán pasarse la pelota para procurar eliminarlo de la manera antes explicada.

Si el corredor fuera eliminado, otro compañero se ubicará en la casa y repetirá la acción.

Si el corredor quedara en la base 1, 2 ó 3 por no convenirle continuar la corrida, por temor a ser eliminado, un compañero suyo ocupará la casa actuando como lanzador de la pelota hasta tanto el corredor en acción consiga llegar a la casa o sea eliminado.

Cuando todos los integrantes del conjunto corredor hubieran actuado, pasarán a ser defensores y viceversa.

Vencerá el conjunto que haya completado mayor número de corridas.

### *PLANES DE INICIACION DEPORTIVA*

Los diversos juegos pre-deportivos desarrollados en esta publicación, que conjuntamente con los de otro tipo pueden integrar la clase normal de actividades físicas, ofrecen la ventaja de proveer al maestro un material útil para que mediante su aplicación, pueda ejercitar en sus alumnos, elementos y destrezas básicas que los conduzcan natural y recreativamente a la práctica de juegos y deportes formales como los denominados: "Pelota al cesto", "Handbol o Balón" (de gimnasio), "Básquetbol", "Vóleibol", "Fútbol", "Sóftbol", etc.

Para el efecto se ofrecen seis planes de juegos predeportivos que pueden ser tenidos en cuenta para un proceso gradual que facilite la ulterior práctica deportiva de los escolares.

La Inspección de Educación Física aclara que en el caso que el grado o la escuela deba abocarse a la práctica de un juego o deporte formal, su desarrollo se ajustará a la reglamentación que lo rige oficialmente y a las previsiones didácticas y físicas que convengan al ambiente escolar y a la edad de los participantes.

PLAN A: 1) Pelota voladora. 2) Pelota de ida y vuelta. 3) Relevé con lanzamiento. 4) Relevé con emboque al cesto. 5) Relevé con lanzamiento y emboque. 6) Pelota arco. (Variante 2) Pelota al cesto.

PLAN B: 1) Los prisioneros. 2) Pelota a cuatro frentes. 3) Relevos con lanzamiento y drible. 4) Cautivos y guardianes. 5) Pelota al arco. (Variante 1) HANDBOL O BALON (de gimnasio).

PLAN C: 1) Pelota al arco. 2) Pelota cazadora. 3) Pelota envenenada. 4) Cazador cazado. 5) Pelota a cuatro frentes. 6) Cautivos y guardianes. 7) Relevos con drible, tiro al aro y pases. 8) Básquetbol informal (Variante)... BASQUETBOL.

PLAN CH: 1) Pelota de ida y vuelta. 2) Siempre arriba. 3) Lluvia de globos. 4) El globo volante. 5) El globo viajero. 6) Pelota a las esquinas. 7) Pelota voleada. 8) Pelota devuelta (New Come Ball)... VOLEIBOL.

PLAN D: 1) Relevos tipo. 2) Sortear obstáculos. 3) La ciudadela. 4) Pelota voladora (Variante 1). 5) La fortaleza. 6) La fortaleza (Variante 1). 7) La rueda (Variante 1) FUTBOL REDUCIDO (Baby fútbol) y... FUTBOL.

PLAN E: 1) Relevos con lanzamiento. 2) Perseguidor perseguido. 3) Cazador cazado. 4) Pelota a cuatro frentes. 5) La rueda (Variante 1). 6) Cautivos y guardianes. 7) Pelota al camino. 8) Pelota a cuatro bases. 9) Tres bases... SOFTBOL.