

3 PLANIFICACIÓN DE LOS FUNDAMENTOS EN LA ETAPA DE MINIBASQUET.

PROGRAMA GENERAL DE TRABAJO EN LA EDAD DE MINIBASQUET

CALENTAMIENTO	8/9	9/10	10/11	11/12
1. <i>Acondicionamiento Orgánico</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. <i>Calentamiento y reconocimiento del terreno</i>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
FUNDAMENTOS	8/9	9/10	10/11	11/12
1. <i>Posición básica de ataque</i>				
1.1. Sin balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1.2. Con balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. <i>Agarre y manejo de balón</i>				
2.1. Agarre del balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.2. Manejo de balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.3. Protección del balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. <i>Movimientos de pies en ataque</i>				
3.1. Arrancadas			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.1.1. Directa				
3.1.1.1. Sin balón				
3.1.1.2. Con balón				
3.1.2. Cruzada				
3.1.2.1. Sin balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.1.2.2. Con balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.2. Paradas			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.1. En dos tiempos			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.1.1. Sin balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.1.2. Con balón				<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.1.2.1. Después de bote				<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.1.2.2. Después de recepción				<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.2. En un tiempo			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.2.1. Sin balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.2.2. Con balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.2.2.1. Después de bote			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.2.2.2.2. Después de recepción				<input checked="" type="checkbox"/>
3.3. Cambios de ritmo			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.4. Cambios de dirección sin balón			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.4.1. Salida directa			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.4.2. Salida cruzada			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.5. Pivotes			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.6. Fintas de recepción			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.6.1. Normal			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. <i>Bote</i>				
4.1. Posicional			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.2. Movimiento			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.3. Velocidad			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.4. Protección			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. <i>Pases</i>				
5.1. Pase de pecho			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.2. Pase a una mano			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.3. Pase con bote (una y dos manos)			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.4. Pase por encima de la cabeza			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.5. Pase de béisbol				<input checked="" type="checkbox"/>

6. Cambios de dirección con balón				
6.1. Sin cambio de mano				
6.2. Con cambio de mano				
6.2.1. Por delante				
6.2.1.1. En velocidad				
6.2.1.2. En estático.				
7. Entradas				
7.1. Mecánica				
7.2. Entradas normal después de bote				
7.3. Entradas después de pase				
7.4. Entrada con parada en dos tiempos bajo canasta.				
8. Tiro				
8.1. Mecánica				
8.2. Tiro libre				
9. Recepciones				
9.1. Pivote interior				
9.2. Pivote exterior				
10. Defensa				
10.1. Posición básica				
10.2. Desplazamientos laterales				
10.3. Defensa al jugador con balón				
10.3.1. El jugador no ha botado				
10.3.2. El jugador está botando				
10.3.3. El jugador ha dejado de botar				
10.4. Defensa al jugador sin balón				
10.4.1. Jugador en lado fuerte				
10.4.2. Jugador en lado débil				
10.4.3. Defensa al corte				
10.5. Bloqueo de rebote				
11. Situaciones de ventaja				
11.1. Ventaja ofensiva				
11.1.1. 2 contra 1				
11.1.2. 3 contra 1				
11.1.3. 4 contra 2				
11.1.4. 4 contra 3				
11.1.5. 5 contra 3				
11.1.6. 5 contra 4				

JUEGO COLECTIVO		8/9	9/10	10/11	11/12
1.	2 contra 2			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	3 contra 3				<input checked="" type="checkbox"/>
3.	5 contra 5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Durante toda la época de Minibasquet se trabajan todos los fundamentos, pero los dos primeros años se trabajan con juegos, con esto queremos decir, que se le deja al niño/a que los trabaje libremente sin correcciones y participando sin ningún condicionante del juego. Una cruz en una casilla quiere decir que ya se debería trabajar la técnica correspondiente a cada fundamento.

3.1. EL JUEGO A LA HORA DE LA ENSEÑANZA DE LOS FUNDAMENTOS.

3.1.1 Introducción.

“Hace muchos años cuando la primera vez que entrené un equipo en la edad benjamín, a la hora de plantear el trabajo a realizar lo hice de la misma manera que me habían enseñado a mí. Una de las preguntas que más frecuentemente me venían a la cabeza era ¿se lo pasarán bien? Aquel año intenté hacerlo lo mejor posible con ellos variando entre algunos juegos que yo sabía y el trabajo de Técnica Individual. Con el paso de los años llegaron a mis manos unos cuadernos del Profesor Mondoni y después de estudiar su manera de trabajar y ponerlo en práctica, me di cuenta que los fundamentos se podían trabajar por medio de los juegos y además los niños/as se lo pasaban bien. Sabía que al año siguiente volverían a escoger el baloncesto como deporte.”

Después de esta pequeña introducción y después de llevar muchos años trabajando con equipos de alevines y benjamines con diferentes experiencias y después de haber hablado con otros entrenadores sobre su trabajo y experiencias en estas categorías coincido con ellos plenamente a la hora de plantear el juego como medio de enseñanza de los fundamentos. Tenemos que conseguir que los niños/as se lo pasen bien entrenando, por ello consideramos el juego como elemento indispensable en el desempeño de nuestra labor pedagógica. Un juego contextualizado en nuestro deporte, con objetivos técnicos definidos y que aúne o lo vez las vertientes lúdica y pedagógica.

Los juegos harán que todos los niños/as participen en la actividad y dada la amplia gama que hay en ellos podremos encontrar mucho de los fundamentos que utilizamos a la hora de jugar a baloncesto, además contribuye a que se entienda el orden y la disciplina, fomentando el trabajo en grupo y el reconocimiento del rendimiento de los demás.

El niño/a necesita jugar y ésto a su vez produce efecto sobre su personalidad e integración social y afectiva. A diferencia del adulto, el niño/a, debe de atravesar varias etapas; juego de exploración, juego espontáneo, juego con reglas, juego deporte y deporte. El paso del juego al deporte, deberá venir sin la especialización precoz, que puede causar que el niño/a abandone.

Si el niño/a no se divierte, es seguro que su interés por mejorar será mínimo. Si son mayoría los que no se divierten, cada sesión de trabajo puede convertirse en una especie de tortura tanto para los niños/as como para el propio educador/a-entrenador/a. Y la pregunta es; ¿compensa realmente enseñar los fundamentos a este precio? Nos hallamos, pues, ante el nudo del debate: conseguir que el niño/a aprenda y a la vez se divierta.

3.1.2 Juegos aplicados a fundamentos

En este apartado voy a exponer algunos juegos aplicados por cada tipo de fundamento. Dentro de cada juego encontraréis los siguientes apartados:

3.1.2.1 Descripción: Explicación del juego. Es aconsejable que la primera vez que realicen el juego lo hagan sin balón, para facilitar su comprensión. Una vez lo hayan entendido introduciremos el balón.

3.1.2.2 Gráfico: Explicación por medio de una imagen; generalmente de la situación inicial del ejercicio.

3.1.2.3 Especificaciones:

- 3.1.2.3.1 Material necesario.** En la descripción del ejercicio. Se explica el material ideal a la hora de realizarlo, eso no quiere decir que todos los educadores/entrenadores dispongan de este tipo de material, en ese caso se utilizará el material del que se pueda disponer y adecuarlo a las situaciones que se dan en el juego.
- 3.1.2.3.2 N° de jugadores.** A partir de cuantos jugadores se puede realizar el ejercicio.
- 3.1.2.3.3 Fase del entrenamiento.** Las sesiones/entrenamientos tendrán tres partes, y en cada una de ellas introduciremos los juegos correspondientes al tipo de trabajo a realizar. A partir del tercer año de minibasquet hay juegos que podemos utilizarlos tanto en la fase inicial como en la fase media.
- 3.1.2.3.4 Exigencia Física.** Componente físico que requiere el ejercicio.
- 3.1.2.3.5 Tiempo Recomendado.** Esta marcado en unos valores, que siempre dependerán del número de niños/as que estén participando en el juego.
- 3.1.2.3.6 Posibles Variantes.** Otras situaciones que se pueden dar dentro del mismo juego. Una vez dominada la fase inicial del juego se pueden cambiar introduciendo otras normas.

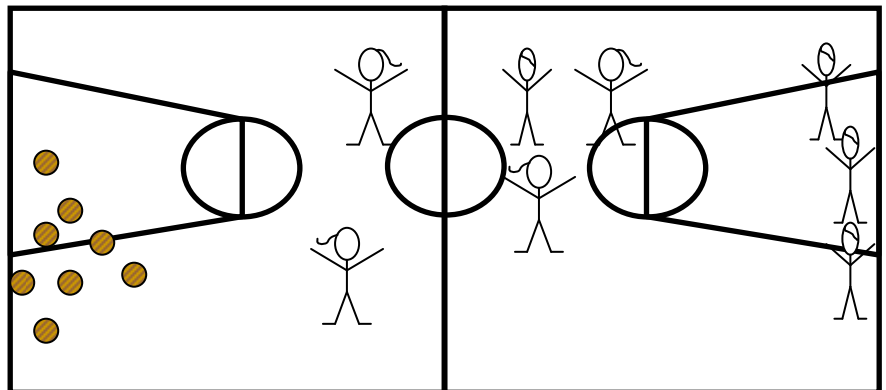
3.1.3 Juegos relacionados con el Calentamiento y el Reconocimiento del Terreno.

“A SALTAR”

1.-DESCRIPCIÓN: Con todos los niños/as en el campo realizaremos los siguientes ejercicios:

- a) Correr por el campo y a la señal pararse, realizar un salto hacia arriba (con dos pies o sobre una pierna), seguir corriendo.
- b) El mismo ejercicio, a la señal cambiar de sentido, de dirección, girarse, correr lateralmente, tijeretear, correr de espaldas, saltar continuamente, saltar en profundidad.
- c) Carrera con rodillas elevadas (skipping), carrera con talones a glúteos, teniendo el balón delante o detrás (cogido con las manos) y tratar de tocarlo con las rodillas o con los talones.
- d) Apretar el balón (2-3"), luego lanzarlo hacia arriba, hacia abajo, lateralmente y correr rápidamente a recogerlo. Lanzar el balón hacia arriba y cada bote que da, saltar con dos pies juntos o sobre una sola pierna, o bien dar palmadas (sensación rítmica), delante del pecho, detrás, delante y detrás, detrás de la rodilla, etc...
- e) Lanzar el balón hacia arriba y tratar de pasar por debajo el mayor número de veces que sea posible.

2.- GRÁFICO



3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** Tantos balones como niños/as.
2. **Nº JUGADORES:** De 4 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Inicio del niño/a a la actividad. Ejercicio de calentamiento.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' a 10'.

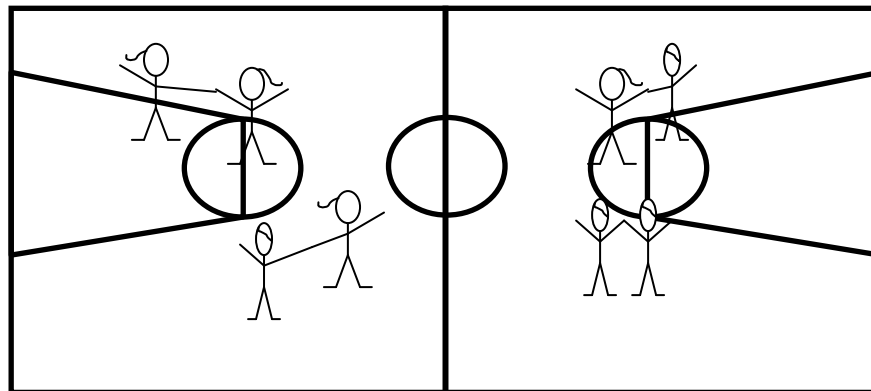
“LAS PAREJAS”

1.-DESCRIPCIÓN: Todos los niños/as colocados en parejas y agarrados de la mano corren por todo el campo.

Al oír la señal realizarán los siguientes ejercicios:

- a) Cambiar de pareja y seguir corriendo.
- b) Cambiar de pareja y seguir corriendo, pero ahora agarrando de la mano que tenían libre anteriormente.
- c) Sentarse en el suelo y al levantarse seguir con la misma pareja y seguir corriendo.
- d) Sentarse en el suelo y al levantarse buscar una pareja diferente y seguir corriendo.
- e) Sentarse en el suelo y al levantarse buscar una pareja de diferente sexo y seguir corriendo.
- f) Saltar, y en el aire chocar las manos con la pareja y seguir corriendo.
- g) Cada niño/a que forma la pareja, toca la línea que delimita el campo que manda el educador-entrenador.

2.- GRÁFICO



3.- ESPECIFICACIONES:

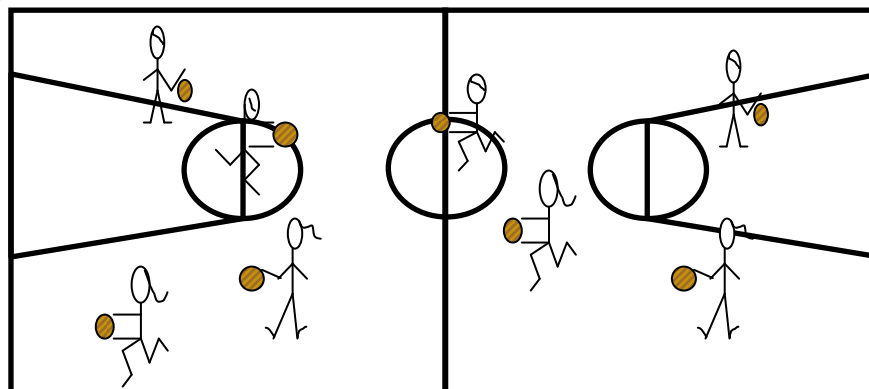
1. **MATERIAL NECESARIO:** Ninguno.
2. **Nº JUGADORES:** De 4 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Inicio del niño/a a la actividad. Ejercicio de calentamiento.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' a 10'.

“A DESCUBRIR EL CAMPO”

1.-DESCRIPCIÓN: Todos los niños/as con un balón realizarán los siguientes ejercicios a las indicaciones del educador-entrenador:

- a) Caminar o correr por el campo y a una señal (visual, auditiva) pararse, cambiar de velocidad, de dirección, de sentido, girar.
- b) Caminar, correr, saltar en medio del campo de juego, sobre las líneas exteriores o todas las líneas del campo, llevando el balón alto, bajo, etc...
- c) Caminar por el campo con el balón en la mano y cambiarlo con el compañero que se encuentra en movimiento.
- d) Caminar y "envolver" la pelota con las manos, apretarla y lanzarla en todas las direcciones.
- e) Avanzar hacia adelante, hacia atrás, lateralmente, llevando el balón sobre el abdomen.
- f) Hacer rotar el balón empujándolo con la cabeza (andar en cuadrupedia) en todas las direcciones.
- g) Caminar y correr por el campo con un ojo cerrado y el otro abierto.
- h) Hacer rodar el balón con la mano preferida, con la otra, cambiando de mano cuando se encuentra un compañero, cuando se encuentra una línea, una señal (auditiva, visual).
- i) El mismo ejercicio, haciendo rodar el balón con los pies.
- j) Hacer rodar el balón por el campo alternativamente con las manos y con los pies.
- k) Hacer rodar el balón y a la señal parar lo o con la mano, o con el pie, o con cualquier parte del cuerpo (en función de la señal del entrenador).

2.- GRÁFICO



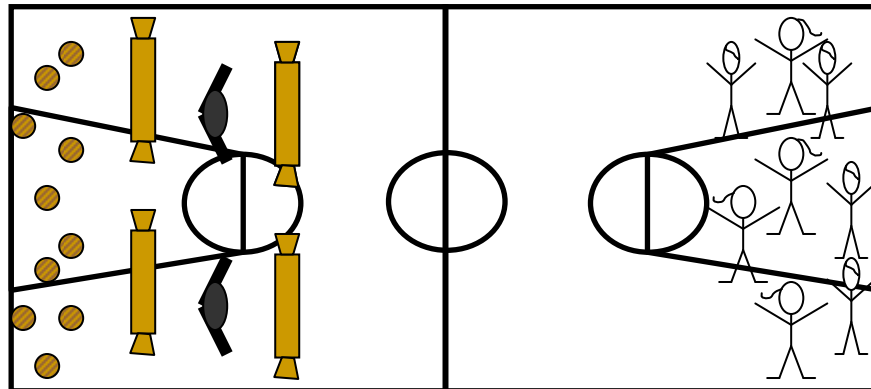
3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** Un balón para cada niño/a.
2. **Nº JUGADORES:** De 4 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Inicio del niño/a a la actividad. Ejercicio de calentamiento.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' a 10'.

“LA CACERÍA”

1.-DESCRIPCIÓN: Todos los niños/as colocados en la línea de fondo, menos dos (defensores) que estarán colocados entre los bancos suecos. El objetivo es intentar robar un balón sin ser “pillado” por el defensor y traerlo a su campo, colocándolo detrás de la línea de fondo. Si “el ladrón” es cogido con un balón debe devolverlo; si no tiene balón deberá devolver otro atrapado anteriormente; y si no tienen ninguno suma un punto negativo para su equipo. Ganará el que más balones tenga después de un tiempo determinado.

2.- GRÁFICO



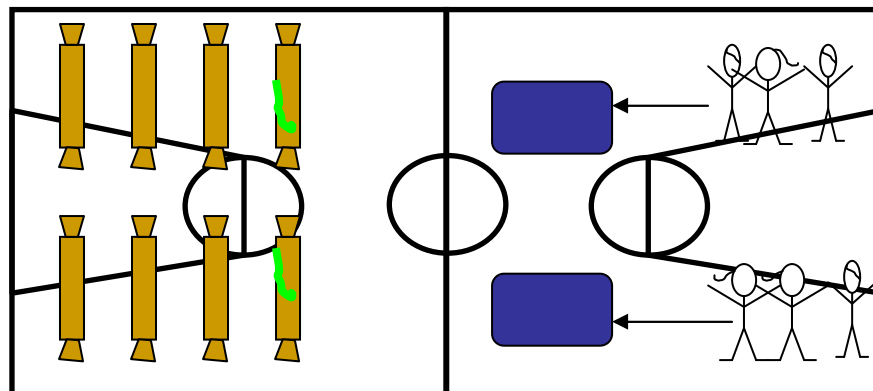
3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** De 10 a 12 balones, 4 bancos suecos.
2. **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Mejora de los desplazamientos laterales (perseguidores). Velocidad de movimientos.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5'
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - a) Sin bancos suecos y con más cazadores.
 - b) Al coger el balón deben volver botando.

“RELEVO CON BANCOS”

1.-DESCRIPCIÓN: Filas de 3 a 5 niños/as. A unos 8 metros de los bancos, (el primer banco tiene encima una cinta,) se coloca una colchoneta, y detrás de cada colchoneta una fila de niños/as. Al “ya” hay que reptar por la colchoneta y luego mover la cinta un banco, volver a saltar el banco y volver corriendo para dar una palmada al compañero que sale. Gana el equipo que antes coloque la cinta en el último banco.

2.- GRÁFICO



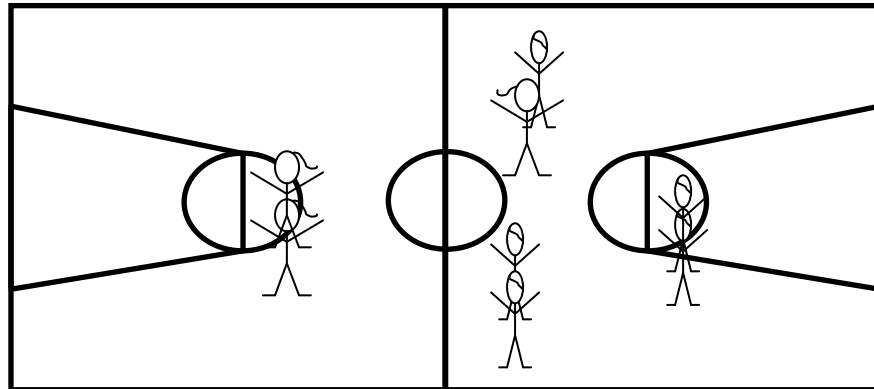
3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** Balones, mochilas, bancos suecos, cintas.
2. **Nº JUGADORES:** Mínimo 6 a máximo 12.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Trabajo de velocidad y destreza.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 8'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - a) En vez de bancos se pueden colocar mochilas.
 - b) En lugar de saltar hacer un recorrido determinado dentro del campo y luego mover un banco la cinta.
 - c) En todas las variantes se puede meter el balón para que vayan botando, con ambas manos.

“PERSECUCIONES A CABALLO”

1.-DESCRIPCIÓN: Por parejas, un niño/a montado sobre la espalda de otro/a. Las parejas persiguen a los demás contando cuantas parejas cogen en 3'. Cada vez que cogen algún caballo suman un punto e invierten los papeles (el que carga pasa a ser cargado).

2.- GRÁFICO



3.- ESPECIFICACIONES:

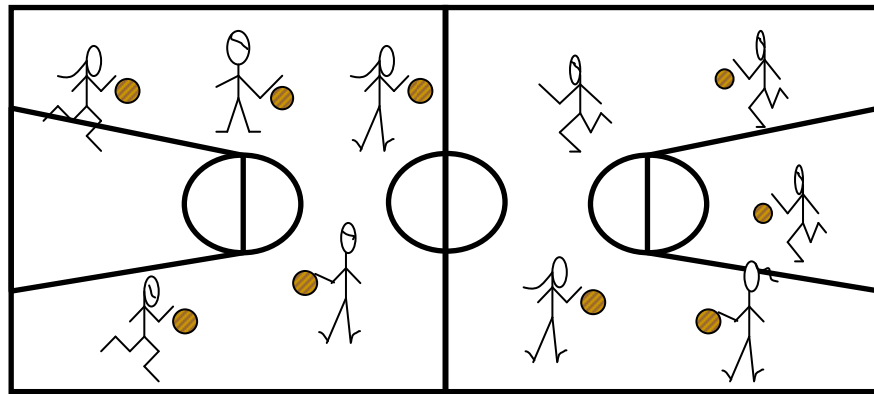
1. **MATERIAL NECESARIO:** Ninguno.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Trabajo de fuerza y coordinación.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media para los perseguidores, alta para los perseguidos.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 9' (que lo hagan por lo menos tres parejas).

3.1.4 Juegos relacionados con el Bote.

“LA MANO PEGADORA”

1.-DESCRIPCIÓN: Todos los niños/as con balón excepto uno que tendrá colocada una de las manos en el lugar que le indique el educador/entrenador, y será el encargado de ir a tocar a los demás. El niño/a que sea tocado entregará el balón a su perseguidor y colocará una de sus manos en el lugar donde ha sido tocado pasando en ese momento a ser perseguidor/a.

2.- GRÁFICO



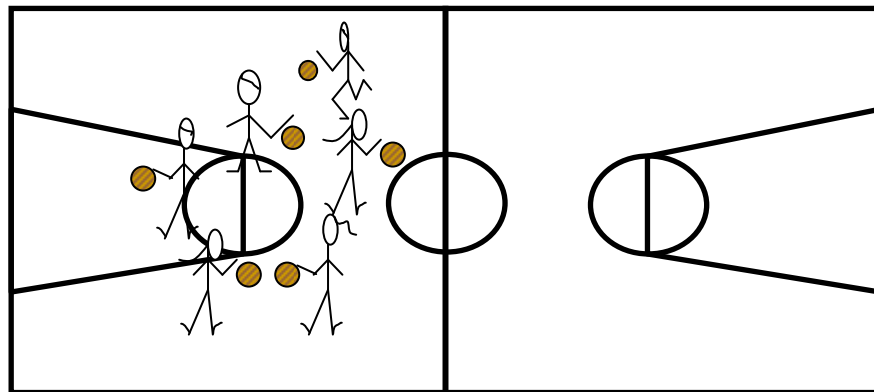
3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** Balón para cada niño/a.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Iniciación a la búsqueda de espacios libres. Ejercicio sin oposición ni colaboración en el que se desarrolla libremente el manejo del balón.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media-alta en función del número de niños/as.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 8'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - a) Determinar el número de niños/as a tocar.
 - b) Colocar a cada niño/a con dos balones.

“LA CAZA DEL RATÓN”

1.- DESCRIPCIÓN: Todos los niños/as colocados en torno a uno o dos círculos; un balón para cada niño/a. Uno de los niños/as, ratón, corre alrededor del círculo. En un momento dado toca a un niño/a del círculo, que saldrá corriendo detrás de él intentando cogerle antes que, dando una vuelta completa al círculo ocupe el espacio libre dejado por él/la. Si no le coge tendremos un nuevo ratón; si le coge, el que hacía de ratón al inicio repite.

2.- GRÁFICO



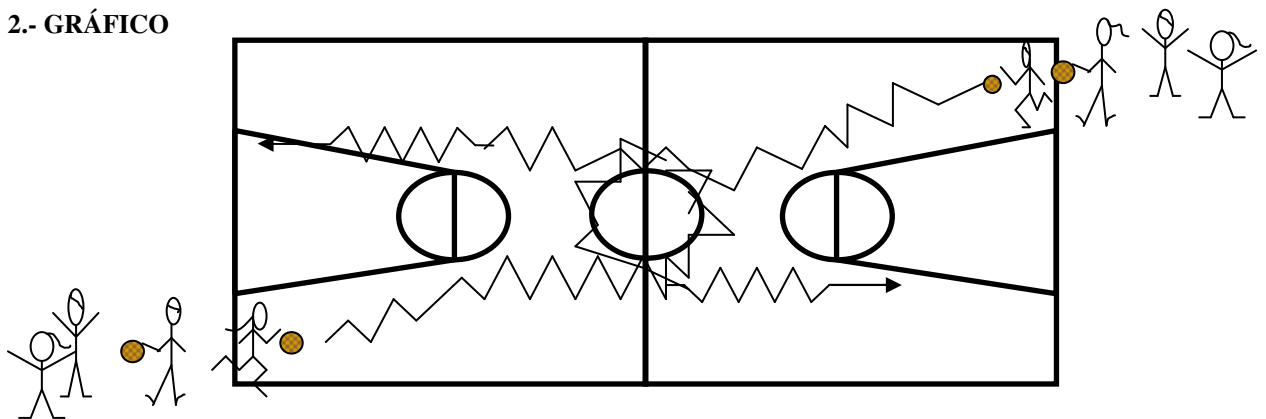
3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** Balones.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **FASE DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Juego de persecución con predominio de la arrancada y el bote de velocidad como componentes técnicos principales.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 3' – 5'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - a) Dar dos vueltas al círculo.
 - b) Utilizar la mano no dominante para botar.

“PERSECUCIÓN”

1.- DESCRIPCIÓN: Los niños/as se dividen en dos grupos que se colocan en fila en uno de los extremos de la línea de fondo. Cada grupo tiene dos balones. A la señal, los dos primeros niños/as de cada fila salen botando y realizan una vuelta al círculo central del campo, tras lo cual vuelven a su punto de partida, pero en el otro extremo de la línea y pasan el balón al primer compañero sin balón, y se sientan. En el momento de sentarse es cuando saldrá el siguiente compañero/a. Gana el grupo que sienta antes a todos sus componentes.

2.- GRÁFICO



3.- ESPECIFICACIONES:

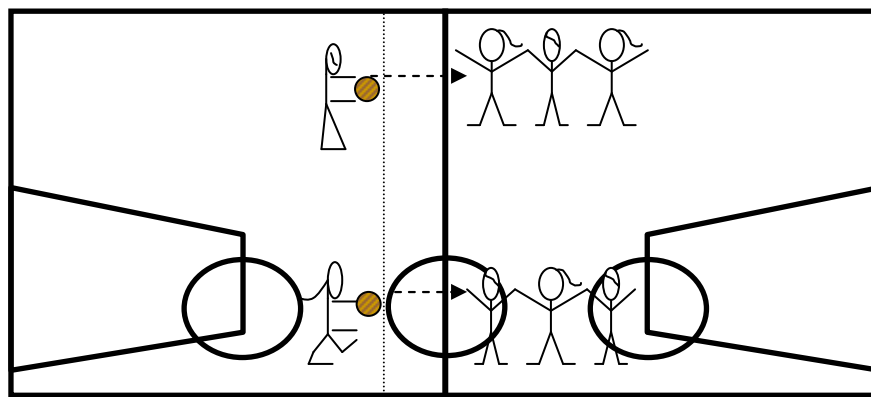
1. **MATERIAL NECESARIO:** 4 balones.
2. **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Iniciación competición por medio del balón. Progresión rápida por medio del bote de velocidad.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 6' – 10'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
Colocar a cada niño/a con dos balones.

3.1.5 Juegos para el desarrollo del Pase

“SENTARSE”

1.-DESCRIPCIÓN: Los niños/as divididos en dos grupos. Uno de los componentes de cada grupo tendrá un balón y se colocara a una distancia del resto del grupo. A la señal del educador/a-entrenador/a, el niño/a dará el pase al primero de la fila que una vez devuelto al compañero/a que le ha pasado, se sentará en el suelo y así con todos los componentes del grupo. Ganará el grupo en el que todos sus componentes se sienten antes en el suelo.

2.- GRÁFICO



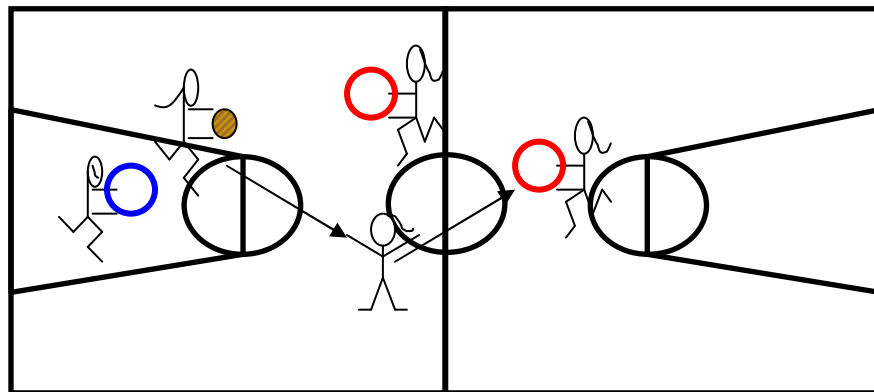
3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** 2 balones.
2. **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Iniciación al pase, y a la colaboración con los compañero/as dentro del grupo.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 7'.

“LOS AROS AMBULANTES”

1.-DESCRIPCIÓN: Un balón por pareja que intentarán introducir pasándolo el mayor número de veces posible a través los aros que transportarán tres niños/as, los cuales a su vez, estarán moviéndose por el campo. Los niños/as con el balón, deberán desplazarse mediante pases (sin hacer pasos). Cuando se mete el balón en un aro, se deberá ir a otro. Dispondrán de 1’.

2.- GRÁFICO



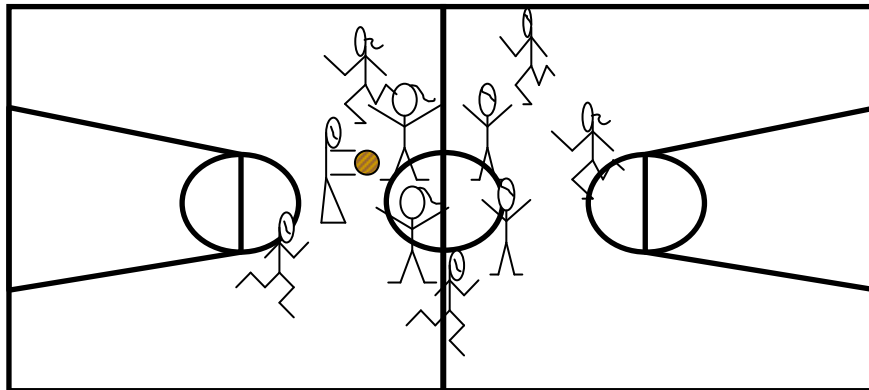
3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** Tres aros y un balón por pareja.
2. **Nº JUGADORES:** De 7 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Trabajo del pase en movimiento, evolucionando hacia un objetivo móvil.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 4’- 6’.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - a) Se puede realizar por grupos, uno con los aros y el otro con dos balones. Tras 1’ intercambio de papeles.
 - b) Además de pasar se pueden dar dos botes para progresar.
 - c) Para meterlo por el aro hay que dar un mínimo de cinco botes.

“CORRE A TOCAR LA ESQUINA”

1.-DESCRIPCIÓN: Los niños/as se colocan en dos círculos, uno de los círculos dentro del otro. La mitad de los niños/as en cada uno. En el círculo interior un balón que se pasa entre los niños/as. En el círculo exterior todos los niños/as corren. A la señal del educador/a-entrenador/a/a, los niños/as exteriores tienen que llegar a una de las cuatro esquinas del campo. Los niños/as del círculo interior tienen que cogerlos antes de que lleguen a la esquina.

2.- GRÁFICO



3.- ESPECIFICACIONES:

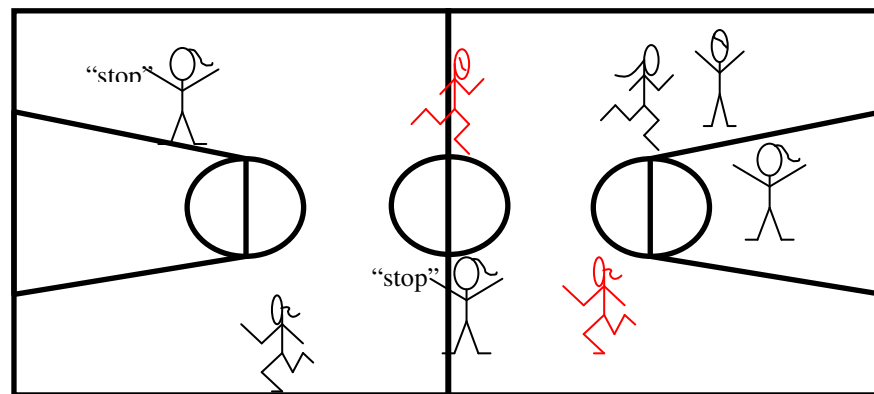
1. **MATERIAL NECESARIO:** Tantos balones como compongan el círculo exterior mas uno.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Trabajo del pase en estático y de velocidad de reacción.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja, para lo que se pasan el balón y alta para los que botan.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 7'.
7. **VARIANTE.-**
Los niños/as que van por el círculo exterior, todos llevan balón.

3.1.6 Juegos para el desarrollo del Control y Ajuste Corporal

“STOP”

1.-DESCRIPCIÓN: Todos los niños/as sin balón. Dos de ellos se la paran, y para librarse tiene que tocar a un compañero-a. Los demás, corren libremente por el campo y pueden evitar que el que se la para les toque si dicen la palabra “STOP” y se quedan quietos con los brazos abiertos. Podrán volver a moverse en cuanto un compañero/a toque una de sus manos.

2.- GRÁFICO



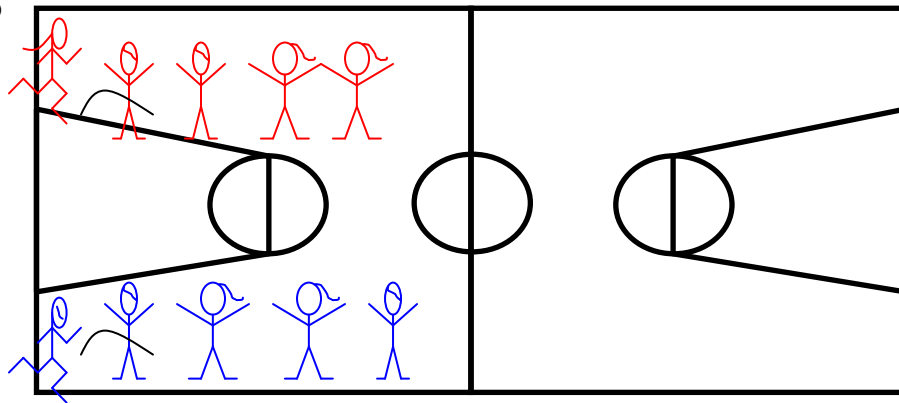
3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** Ninguno.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Trabajo de carrera, libre, y todas las situaciones que dentro de ella se generan; paradas, arrancadas, cambios de ritmo.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja, depende de los niños/as que haya (podemos colocar a mas para que se la paren.)
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 7'.

“DORMILÓN”

1.-DESCRIPCIÓN: Dividimos a los niños/as en dos grupos que competirán entre sí. Los grupos estarán formados por un número de seis a diez niños/as tumbados boca arriba formando una fila y dejando entre ello/as el espacio suficiente para que entre otro compañero/a. El participante que se encuentre el último de la fila salta a todos los compañero/as de uno en uno (cuidado con pisar al que esta tumbado) y se coloca el primero. En cuanto éste se tumba totalmente, saldrá el siguiente y así sucesivamente hasta que el grupo llegue a la meta que tendrán marcada previamente. El primer grupo en llegar es el que gana.

2.- GRÁFICO



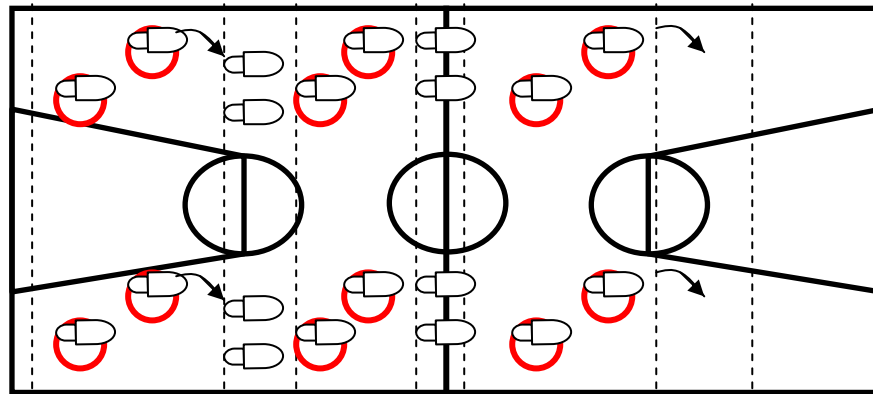
3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** Ninguno.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Juego de carácter motórico que fomenta la coordinación, fuerza y ajuste corporal.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Depende de la distancia que utilicemos.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - a) Saltando con los dos pies a la vez.
 - b) Saltando con un solo pie.
 - c) Pasando entre los compañeros entre los compañero/as en forma de zig-zag.
 - d) Lo mismo que en la anterior pero botando un balón, incluso dos.

“SALTAMONTES”

1.-DESCRIPCIÓN: Dividimos a los niños/as en dos grupos. Cada uno de los grupos se situará en el inicio de su calle, en la cual habrá una especie de circuito colocado como se puede apreciar en el gráfico. El objetivo del juego consistirá en hacer una carrera de relevos a la vez que se está introduciendo a los niños/as a la técnica de entrar a canasta. Cada uno/a de los participantes tendrá que efectuar un paso de caída con la pierna derecha en el primer aro y seguidamente un 2º paso con la pierna izquierda en el segundo aro, que le servirá de impulso par elevarse y caer al otro lado de la línea. Esta misma operación la realizará cada niño/a en cada una de las estaciones procurando rebasar las líneas lo más rápido posible con la intención de llegar más rápido que su contrincante. Cada uno de los participantes que vuelva a la fila de su grupo deberá pasarle el testigo (una palmada) al siguiente compañero/a.

2.- GRÁFICO



3.- ESPECIFICACIONES:

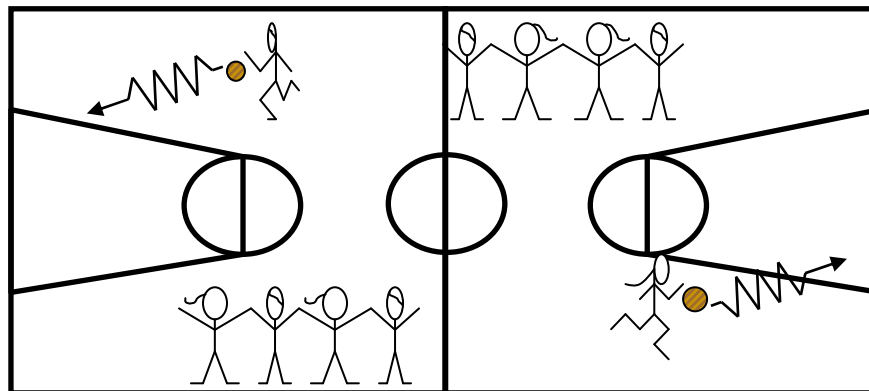
1. **MATERIAL NECESARIO:** Aros, tizas o cuerdas para marcar el espacio de caída.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Interiorizar los pasos de batida indispensables para ejecutar correctamente las entradas.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Variables según el tiempo de recuperación.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - a) Invertir la posición de los aros.
 - b) Introducir un balón.

3.1.7 Juegos para el desarrollo del Tiro en Carrera.

”A VER QUIEN GANA”

1.-DESCRIPCIÓN: Dos filas de niños/as colocados en la mitad del campo; cada fila mira hacia una canasta; un balón por cada fila. A la señal del educador/a-entrenador/a sale el primero/a de cada fila con balón, se acerca a la canasta y realiza un tiro; tiene tres oportunidades para encestar. Luego coge el balón, va a su fila y le pasa el balón al primero/a de la misma. Gana el grupo que consigue antes que todos sus niños/as metan canasta.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

3.1.7.1.1 **MATERIAL NECESARIO:** Balones.

3.1.7.1.2 **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.

3.1.7.1.3 **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.

3.1.7.1.4 **CARÁCTER DEL JUEGO:** Iniciación a la entrada a modo de competición. Juego sin oposición y con colaboración.

3.1.7.1.5 **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja.

3.1.7.1.6 **TIEMPO RECOMENDADO:** 3' – 8'.

3.1.7.1.7 **POSIBLES VARIANTES:**

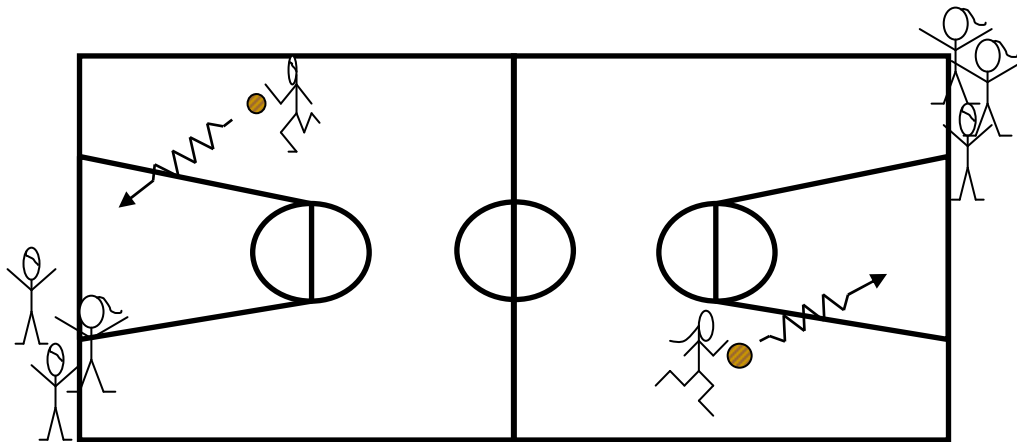
3.1.7.1.7.1 Gana el grupo que en determinado periodo de tiempo mete más canastas.

3.1.7.1.7.2 Meter en ambos lados.

“PALMIRA”

1.-DESCRIPCIÓN: Se dividen los niños/as en dos grupos que se colocarán detrás de la línea de fondo a un lado del campo. Cada grupo tiene un balón. A la señal del educador, saldrá el primer niño/a de cada fila, intentará hacer canasta en el aro contrario al que se encuentra, tirando las veces que sea necesario hasta que logre la canasta. Una vez lo haga, volverá a la canasta donde se encuentra su grupo e intentará meter de nuevo. En cuanto lo haga, pasará el balón al siguiente de la fila. Gana el grupo cuyos integrantes terminen antes de meter en las dos canastas.

2.-GRÁFICO



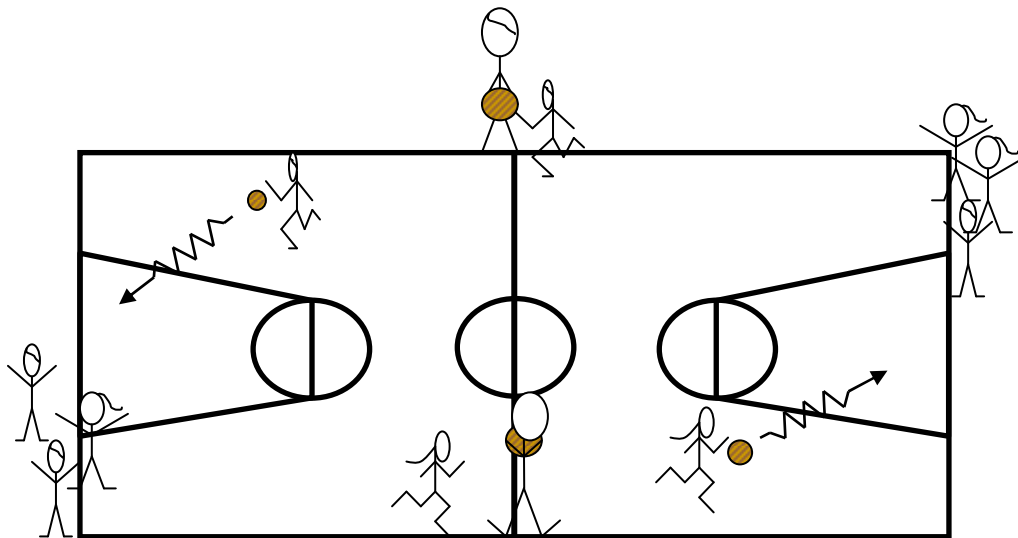
3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** 2 balones.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Combinación de bote de velocidad y entrada a canasta, en la que la precisión es una variable decisiva.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 3' – 6'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.7.1.7.3 Cuando llegue a su canasta pasará al primer compañero/a de la fila, que le devolverá para entrar en carrera.
 - 3.1.7.1.7.4 Dos vueltas.

“PAÑUELITO”

1.-DESCRIPCIÓN: Se dividen los niños/as en dos grupos, colocándose cada uno detrás de la línea de fondo a un lado del campo. Cada niño/a del grupo escoge un número; el número mayor será igual al número de niños/as que tiene el grupo. Dos educadores/entrenadores a ambos lado de la línea de $\frac{1}{2}$ campo con un balón cada uno. Uno de ellos dirá un número y en ese momento saldrán de cada grupo los niños/as con el correspondiente número, cogerán el balón del educador/a-entrenador-a que les corresponde e intentarán lo más rápido posible convertir en la canasta contraria a la que se encuentran sus compañero/as. Puntúa el primero de los niños/as que realice la canasta (1 punto). Se juega a conseguir una puntuación concreta.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

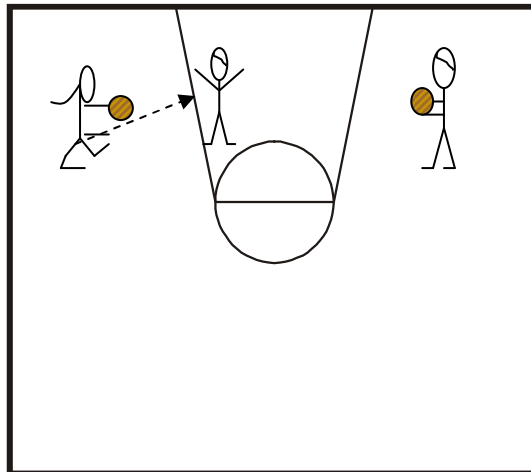
1. **MATERIAL NECESARIO:** 2 balones.
2. **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Trabajo de velocidad de reacción, bote de velocidad y entrada a canasta.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.7.1.7.5 Aumentar o disminuir la puntuación.

3.1.8 Juegos para el desarrollo del Lanzamiento.

“DÁMELA”

1.-DESCRIPCIÓN: Ejercicio simple de tiro corto. Un/a niño/a a uno o dos metros de la canasta, y dos pasadores. El tirador/a, recibe balones sucesivamente de cada uno de los pasadores y debe hacer canasta, coger el rebote y devolver el balón al pasador/a. Después de conseguir 10 canastas se rota.

2.-GRÁFICO



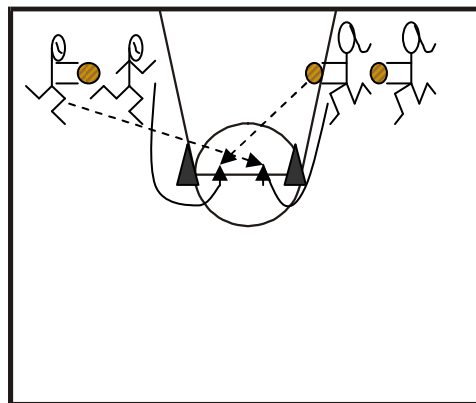
3.-ESPECIFICACIONES:

- 3.1.8.1.1 **MATERIAL NECESARIO:** 1 balón para cada grupo.
- 3.1.8.1.2 **Nº JUGADORES:** De 3 en adelante.
- 3.1.8.1.3 **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial o media.
- 3.1.8.1.4 **CARÁCTER DEL JUEGO:** Tiro en estático tras recepción y sin oposición.
Dificultad baja o media dependiendo del tipo de movimiento que se pida al niño/a en la ejecución del mismo.
- 3.1.8.1.5 **EXIGENCIA FÍSICA:** Media.
- 3.1.8.1.6 **TIEMPO RECOMENDADO:** Alrededor de 10’.
- 3.1.8.1.7 **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.8.1.7.1 Se puede dificultar el tiro (metiendo bote tras la recepción) o pivotes.
 - 3.1.8.1.7.2 Se puede convertir en una rueda simple. El pasador/a pasa a ser tirador/a y el tirador/a reemplaza la posición del pasador/a del que recibió.

“CASCADA”

1.-DESCRIPCIÓN: Tiro en movimiento, en grupo. Se hacen dos filas con los niños/as. El primero/a de una de las filas no tiene balón; los demás pueden tener todos los balones que queramos. El-la que no tiene balón se mueve para recibir, hacer una parada y tirar. Posteriormente, el pasador/a (que se ha quedado sin balón) recibirá en el lado contrario repitiendo la misma operación. Podemos adaptar el ejercicio con pivotes para realizar el tipo de parada que queramos. Después de tirar coge su rebote y va a la otra fila.

2.-GRÁFICO



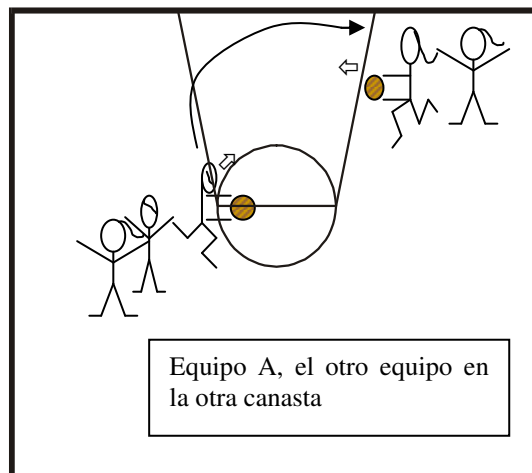
3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** A partir de 3 balones.
2. **Nº JUGADORES:** De 5 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial o media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Pase en estático, tiro en movimiento tras parada sin oposición.
Dificultad media.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media - baja.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 10’.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.8.1.7.3 Se puede hacer el mismo ejercicio con una sola fila de niños/as, el-la primero/a sin balón.
 - 3.1.8.1.7.4 Se puede convertir el juego en una competición por grupos, con un grupo en cada canasta.

“ESQUINAS”

1.-DESCRIPCIÓN: Dos grupos; cada grupo en una canasta. Los miembros de cada grupo se distribuirán en dos posiciones: extremo de la línea de personal y la última posición de demarcación de rebote en el tiro libre. Los primeros de cada fila con balón tirarán. Después de tirar se cogerá el rebote y se pasará a la otra posición, colocándose el niño/a que tiró al final de la fila a la que ha pasado. Cada grupo contará sus canastas convertidas.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

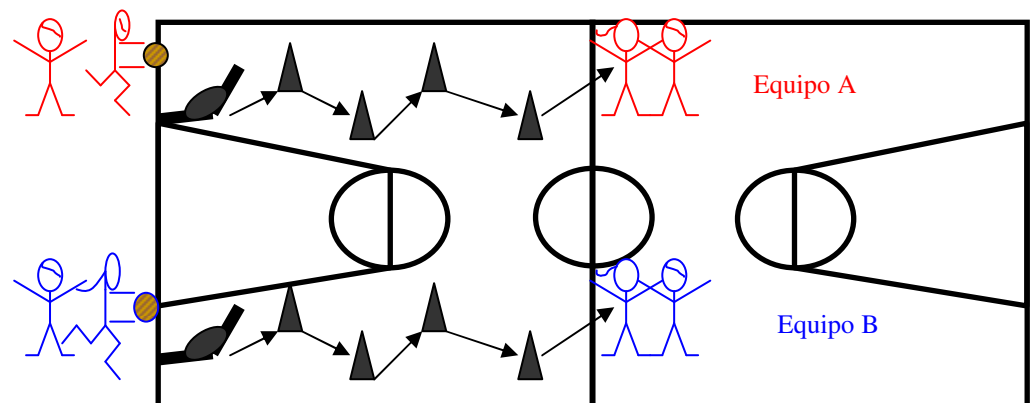
1. **MATERIAL NECESARIO:** Dos o tres balones por grupo.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Tiro en estático tras recepción sin oposición. Dificultad baja o media dependiendo del tipo de movimiento que se pida al niño/a en la ejecución del mismo.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja o media, dependiendo del número de niños/as por equipo.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** Alrededor de 10’.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.8.1.7.5 Posibilidad de rebotear.
 - 3.1.8.1.7.6 Tras bote y parada.
 - 3.1.8.1.7.7 Contar las que entrene y se cojan sin que le balón toque el suelo.

3.1.9 Juego para el desarrollo de la Defensa

“A BAJAR EL CULO”

1.-DESCRIPCIÓN: La mecánica del juego será la misma que la de cualquier carrera de relevos. La carrera se efectuará en una mitad del campo. Los niños/as forman grupos y compiten entre ellos/as. El nº de grupos dependerá de la cantidad de niños/as que haya. Cada grupo estará separado en dos y se colocaran uno enfrente del otro. Entre ellos situaremos unos 5 o 6 pivotes en una trayectoria intermitente que obligara a los niños/as a desplazarse en “zig-zag”. Ese desplazamiento de pivote a pivote lo deberán realizar practicado unos adecuados desplazamientos laterales con una correcta técnica defensiva. El niño/a que se vaya desplazando deberá de llevar en sus manos un balón que de lo dará a su correspondiente compañero/a del grupo. Esa será la señal que posibilitará salir al siguiente niño/a. El juego prosigue hasta que uno de los grupos logra llevar el balón de un lado a otro tantas veces como se les haya marcado.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

3.1.9.1.1 **MATERIAL NECESARIO:** 1 o 2 balones por grupo, y pivotes.

3.1.9.1.2 **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.

3.1.9.1.3 **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial.

3.1.9.1.4 **CARÁCTER DEL JUEGO:** Aprendizaje y asimilación de la técnica de desplazamiento lateral...

3.1.9.1.5 **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.

3.1.9.1.6 **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'.

3.1.9.1.7 **POSIBLES VARIANTES:**

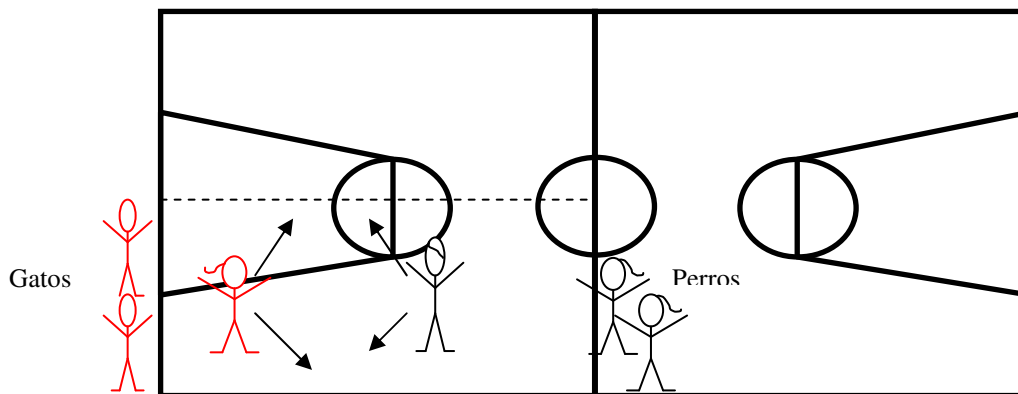
3.1.9.1.7.1 Hacerlo sin balón y utilizar el contacto de la mano como testigo.

3.1.9.1.7.2 Llevar dos balones en vez de uno.

“GATOS Y PERROS”

1.-DESCRIPCIÓN: Dividimos el campo en cuatro partes. Colocados en $\frac{1}{4}$ del campo, situamos a los niños/as del equipo A, “los perros” en la línea de $\frac{1}{2}$ campo sin balón. Los niños/as del equipo B, “los gatos”, colocados en la línea de fondo, tienen que lograr cruzar la línea de $\frac{1}{2}$ campo sin que los niños/as del equipo A, los cojan. “Los gatos” que son cogidos acumulan un punto y “los perros” que no cojan al gato correspondiente también.

2.- GRÁFICO



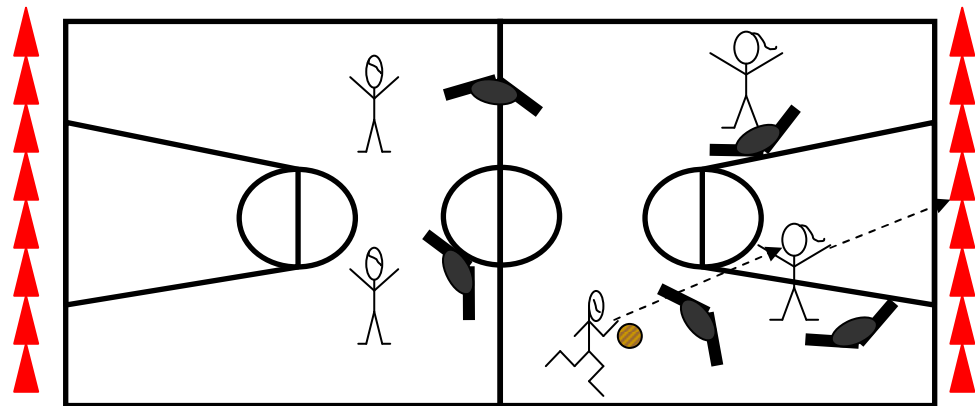
3.- ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:**
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Trabajo de la posición básica y movimientos de pies en defensa y en ataque.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Baja-media, depende de los niños/as que haya (podemos colocar a más para que se la paren.)
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 7'.
7. **VARIANTES:**
 - 3.1.9.1.7.3 Lo realizamos con balón.

“EN BUSCA DEL PIVOTE PERDIDO”

1.-DESCRIPCIÓN: Dividimos a los niños/as en dos grupos, diferenciados por petos de colores. Detrás de cada una de las líneas de fondo, paralelamente respecto a cada una de ellas y a 2 mts. de distancia colocaremos unos pivotes (depende del número que tengamos). El juego consistirá en que cada uno de los grupos deberá de llegar a la línea de fondo contraria portando el balón, con la intención de derribar cada uno de los pivotes. El objetivo del otro equipo, será intentar recuperar el balón con la intención de hacer lo mismo en la línea contraria. Las reglas y dinámica del juego serán las mismas que las de un partido normal de baloncesto, con la salvedad de que en este juego no se permitirá la utilización del bote. Ganará el grupo que antes derribe los conos del otro grupo.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

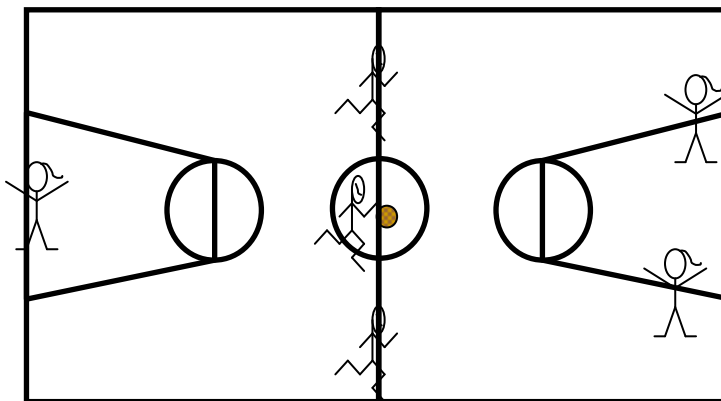
1. **MATERIAL NECESARIO:** Pivotes, uno o más balones y petos de colores.
2. **Nº JUGADORES:** De 8 (4c4), 10 (5c5), 12 (6c6)...
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media - final.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Estructurado a partir de las reglas del juego y en el que tratamos de fomentar la defensa de equipo en busca de un objetivo común. A su vez estaremos trabajando otros aspectos del juego como pueden ser el pase o los desplazamientos sin balón.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.9.1.7.4 Posibilidad de introducir mas balones en el terreno de juego.
 - 3.1.9.1.7.5 Aumentar o disminuir el número de pivotes.
 - 3.1.9.1.7.6 Permitir el bote.

3.1.10 Juegos para el desarrollo de Situaciones de Ventaja

“CONTRAATAQUE DE SEIS”

1.-EXPLICACIÓN: Este es un juego de contraataque continuo en superioridad. Se inicia con tres atacantes en el medio campo (con un balón), dos defensores en una de las canastas y uno en la otra. Los tres atacantes juegan en el lado de los dos defensores (3x2), hasta conseguir canasta o rebote defensivo. Una vez acabada esta acción, los dos defensores atacan a la canasta donde hay un defensor (2x1). De los tres primeros atacantes, dos se quedan a defender y uno va, por fuera del campo a ser el siguiente defensor en el lado izquierdo del campo.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

3.1.10.1.1 **MATERIAL NECESARIO:** 1 balón.

3.1.10.1.2 **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.

3.1.10.1.3 **FASE DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media.

3.1.10.1.4 **CARÁCTER DEL JUEGO:** Iniciación al ataque en superioridad; ejercicio de colaboración-oposición.

3.1.10.1.5 **EXIGENCIA FÍSICA:** Media-alta. Si se dispone de más de 6 niños/as, la exigencia baja al alargarse los tiempos de descanso entre esfuerzos.

3.1.10.1.6 **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' - 10'.

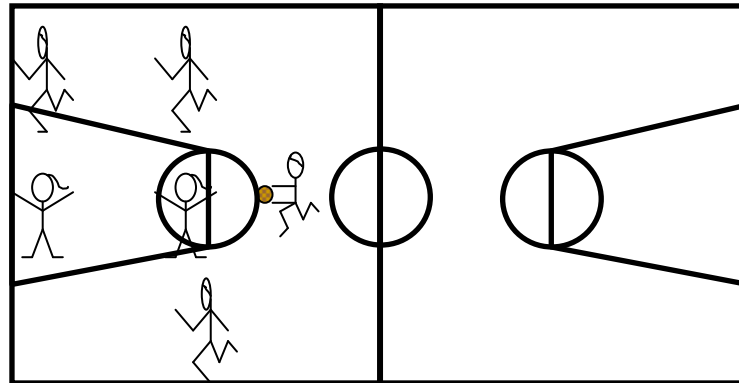
3.1.10.1.7 POSIBLES VARIANTES:

3.1.10.1.7.1 Se puede jugar 4x3x1 con la misma dinámica, con 8 niños/as como mínimo.

“NO ME TOQUES”

1.-DESCRIPCIÓN: Cuatro atacan y dos defienden. Hay que dar un mínimo de 10 pases y la tienen que tocar todos los atacantes antes de jugar a canasta. Si un defensor toca al atacante que tiene el balón, pasa a atacar y el tocado a defender y vuelve a empezar la cuenta. Después de jugar a canasta, los dos defensores y los dos últimos atacantes en tocar el balón hacen contraataque normal contra los otros dos en la otra canasta.

2.-GRÁFICO



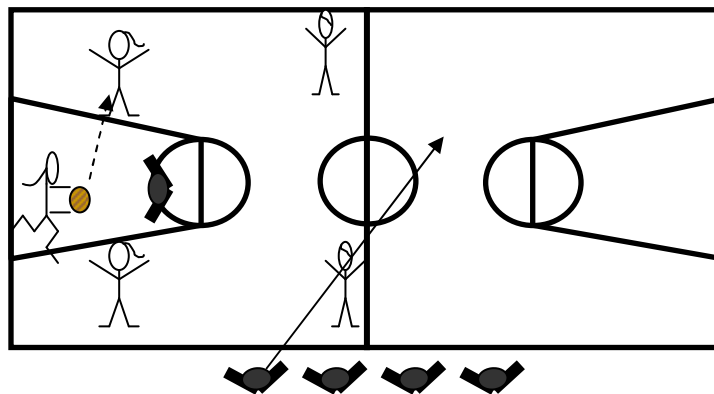
3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** 1 balón.
2. **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.
3. **FASE DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial o media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Ocupación de espacios libres. Pase en movimiento. Contraataque en superioridad.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media – alta, dependiendo de la distribución de los descansos.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** Alrededor de 10’.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.10.1.7.2 Si se hace en situación de 3x2 es más difícil no ser tocado.
 - 3.1.10.1.7.3 Se puede hacer fijando el número de botes por ataque.

“EL MINUTO”

1.-EXPLICACIÓN: Contraataque en superioridad. Se trata de meter todas las canastas posibles en 1 minuto. Cuando hay rebote defensivo el grupo que ataca (siempre es el mismo) lo hace en la otra canasta. Empezamos jugando 5x1, y cada 15 segundos el educador/a-entrenador/a deja entrar a otro defensor, hasta llegar al 5x5 (con el minuto cumplido, sólo se juega un ataque). Hacer competición entre los dos grupos para ver quién hace más canastas.

2.-GRÁFICO



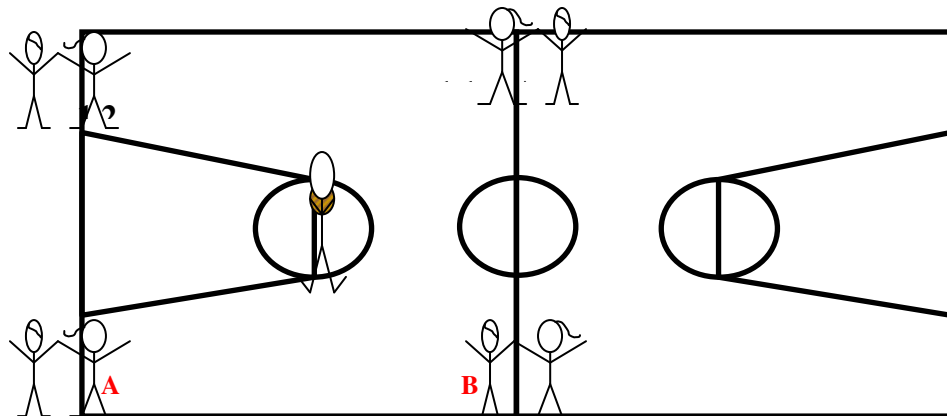
3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** 1 balón.
2. **Nº JUGADORES:** De 10 en adelante.
3. **FASE DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial o media.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Pase en carrera, juego en superioridad, ocupación de espacios libres. Juego con colaboración y oposición. Dificultad media.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media-alta.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** Alrededor 10’.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.10.1.7.4 Se puede hacer con menos niños/as. Grupos de 4 ó de 3. Se puede empezar con 3x0. Se puede hacer con números impares, quitando el ataque en igualdad numérica del final.
 - 3.1.10.1.7.5 Se puede hacer el mismo ejercicio pero sin botar o fijando el número de botes por ataque...

3.1.11 Juegos de 2 contra 2.

1.-DESCRIPCIÓN: Formamos dos equipos: **A** y **B**. Cada equipo se divide en dos grupos y se distribuyen en dos campos. El educador/a-entrenador/a, con el balón, se colocará en el medio y lo lanzará al aire, en ese momento saldrán los primeros de cada fila. Los niños/as que cojan el balón atacan y los otros defienden. Juegan hasta que una de las parejas consigue dar cinco pases seguidos

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

3.1.11.1.1 **MATERIAL NECESARIO:** Balones.

3.1.11.1.2 **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.

3.1.11.1.3 **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media-final.

3.1.11.1.4 **CARÁCTER DEL JUEGO:** Velocidad de reacción. Trabajo de pase con defensa en situación 2c2.

3.1.11.1.5 **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.

3.1.11.1.6 **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'

3.1.11.1.7 **POSIBLES VARIANTES:**

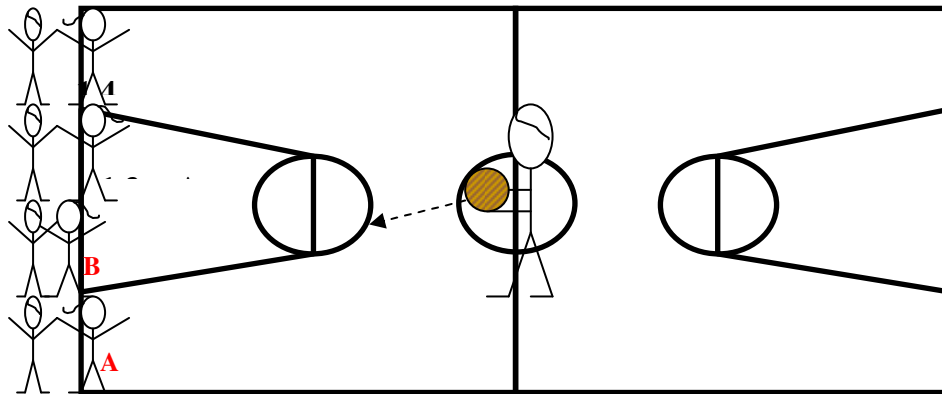
3.1.11.1.7.1 Jugar sin botar.

3.1.11.1.7.2 Tras dar los cinco pases, hay que hacer canasta en el aro que designe el educador/a-entrenador/a.

2 CONTRA 2

1.-DESCRIPCIÓN: Formamos dos equipos **A** y **B**. Cada grupo, a su vez, se divide en dos grupos y se colocan en la línea de fondo del campo. El educador/a-entrenador/a frente a ellos, lanza rodando el balón. A la señal, salen los primeros de cada fila; el equipo que recoge el balón ataca hacia la canasta de cuya línea de fondo han partido, mientras el otro defiende.

2.-GRÁFICO



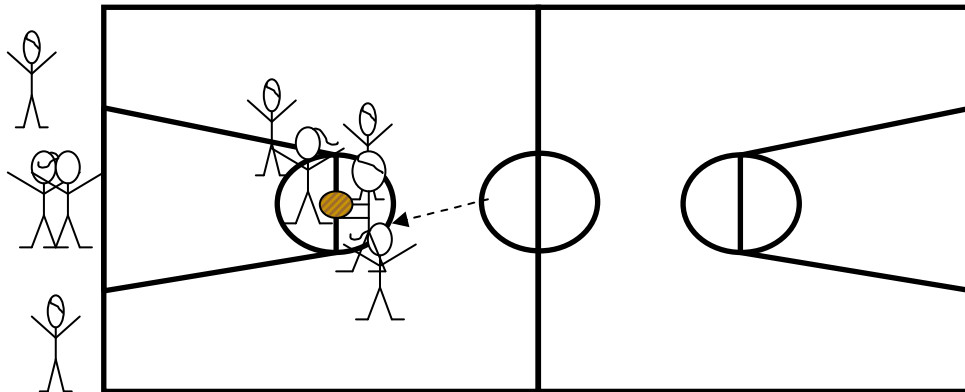
3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** 1 balón.
2. **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.
3. **FASE DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media-final.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Juego de oposición y colaboración, en el que entrarían los fundamentos técnicos elementales para jugar 2c2.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.11.1.7.3 Jugar sin botar.
 - 3.1.11.1.7.4 Poner número de canastas convertidas para terminar el ejercicio.
 - 3.1.11.1.7.5 Cambiar la colocación de los niños/as en diferentes posiciones en el campo.

2 CONTRA 2

1.-DESCRIPCIÓN: Dividimos a los niños/as en dos equipos, **A** y **B**. Colocamos a dos niños/as en el círculo central preparados para saltar. El educador/a-entrenador/a lanza el balón al aire. El niño/a que coge el balón ataca con su compañero, los otros dos niños/as defienden.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

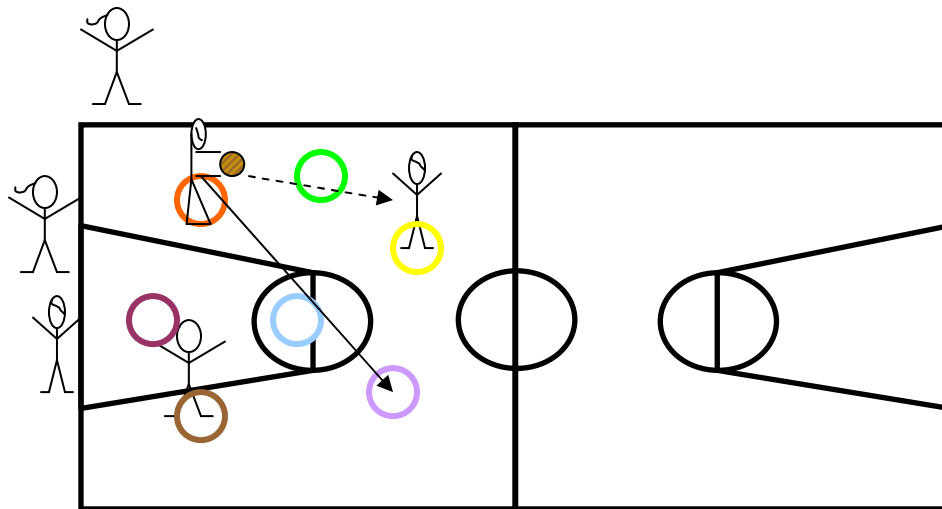
1. **MATERIAL NECESARIO:** 1 balón.
2. **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media-final.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Juego 2c2 en situación de juego normal, ataque y defensa en todo el campo.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.11.1.7.6 Jugar sin botar.
 - 3.1.11.1.7.7 Poner número de canastas convertidas para terminar el ejercicio.
 - 3.1.11.1.7.8 Pueden jugar en ½ o campo entero.
 - 3.1.11.1.7.9 Efectuar el salto en diferentes partes del campo.

3.1.12 Juegos de situaciones de 3 contra 3.

3 CONTRA 3 Y ACLARAR

1.-DESCRIPCIÓN: Colocamos aros en el suelo de una forma dispersa. Llamar al campo a tres niños/as cada vez. El balón en posesión de uno de ellos/as. Una vez el niño/a con balón pasa a un compañero/a tiene que ir a ocupar un aro libre antes de volver a recibir el balón. Progresivamente vamos incorporando a un defensor en los espacios libres hasta llegar al 3c3. Los niños/as terminaran el ejercicio al realizar un número concreto de pases.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

3.1.12.1.1 **MATERIAL NECESARIO:** 1 balón y aros.

3.1.12.1.2 **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.

3.1.12.1.3 **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media-final.

3.1.12.1.4 **CARÁCTER DEL JUEGO:** Juego sin balón y concepto de pasar y moverse, que se va dificultando a medida que surge la oposición.

3.1.12.1.5 **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.

3.1.12.1.6 **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'.

3.1.12.1.7 POSIBLES VARIANTES:

3.1.12.1.7.1 Pases en un tiempo determinado.

3.1.12.1.7.2 Jugar sin botar.

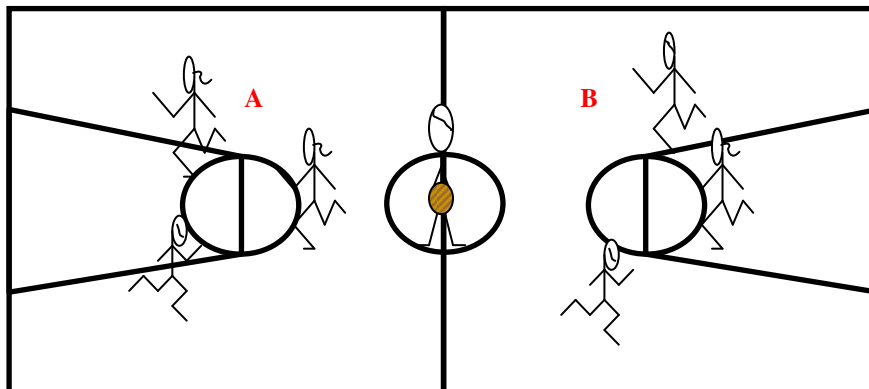
3.1.12.1.7.3 Jugar sin lanzar a canasta.

3.1.12.1.7.4 Poner número de canastas para terminar el ejercicio.

3 CONTRA 3

1.-DESCRIPCIÓN: Dividir a los niños en dos equipos y llamar al campo a tres niños/as de cada equipo. Balón en posesión del educador/a-entrenador/a. Los niños/as corren alrededor del círculo de la zona de tiro libre que se les asigna y cuando el educador/a-entrenador/a, colocado en ½ campo, lanza el balón, corren a capturarlo. Quien se haga con la posesión del balón debe realizar 5 pases consecutivos antes de concluir hacia canasta, que puede ser en cualquiera de las dos. Si la canasta la realiza antes de los cinco pases se comete infracción y el balón pasa al trío contrario.

2.-GRÁFICO



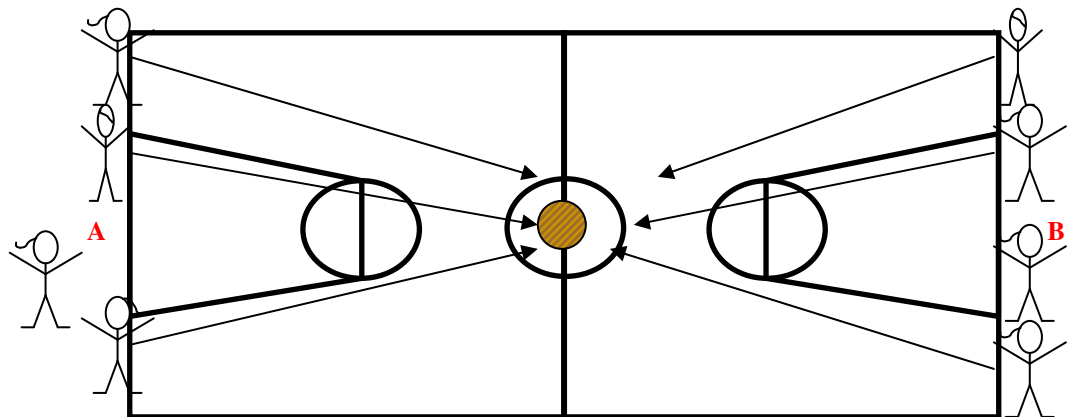
3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** 1 balón.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media-final.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Velocidad de reacción y juego 3c3. Trabajo de pase.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' - 10'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.12.1.7.5 Jugar sin botar.
 - 3.1.12.1.7.6 Jugar sin lanzar a canasta.
 - 3.1.12.1.7.7 Poner número de canastas para terminar el ejercicio.

3 CONTRA 3

1.-DESCRIPCIÓN: Dividimos a los niños/as en dos grupos, **A** y **B**; el educador/a-entrenador/a coloca el balón en ½ campo. Los niños se numeran del 1 al número de niños que haya en cada grupo y cuando el entrenador anuncie un número de tres cifras (cuyos guarismos, obviamente irán del 1 al nº de niños del grupo y no podrán ser repetidos), los niños con algún número comprendido en la cifra correrán a coger el balón. El equipo con balón ataca en la canasta que quiera, y el otro equipo defiende. El juego acaba cuando se consigue meter una canasta.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** 1 balón.
2. **Nº JUGADORES:** De 8 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte media-final.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Iniciación al juego real a partir del 3c3.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Alta.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' – 10'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.12.1.7.8 Pases en un tiempo determinado.
 - 3.1.12.1.7.9 Jugar sin botar.
 - 3.1.12.1.7.10 Jugar sin lanzar a canasta.
 - 3.1.12.1.7.11 Poner número de canastas para terminar el ejercicio.

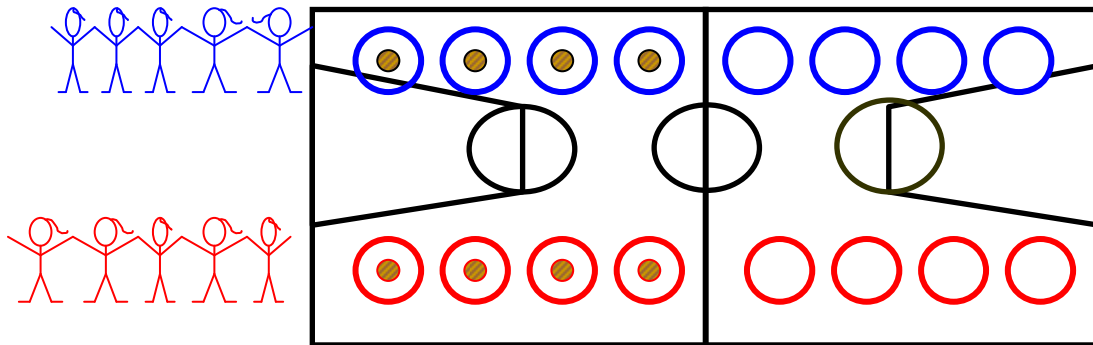
3.1.13 Juegos en el desarrollo de la Socialización del Juego

“CAMBIAR BALONES”

1.-DESCRIPCIÓN: Dos equipos. Se colocan aros con balones alineados frente cada equipo en una mitad del campo; en la otra mitad los aros se disponen igualmente pero sin balones en su interior. A la señal, un niño/a de cada equipo cogerá un balón e irá botando a la canasta contraria hasta anotar. Seguidamente cogerá el balón y se dirigirá botando hasta uno de los aros vacíos, para dejarlo en su interior. Esta será la señal para que salga otro compañero de su equipo, coja otro balón, y con la ayuda del compañero anterior, a quien podrá pasar el balón (y que se podrá situar como y donde quiera), conseguir el mismo objetivo. Ganará el equipo que antes consiga colocar todos los balones en el otro campo.

Nota: Antes de iniciarse el juego los equipos dispondrán de 1' para consensuar su organización.

2.-GRÁFICO



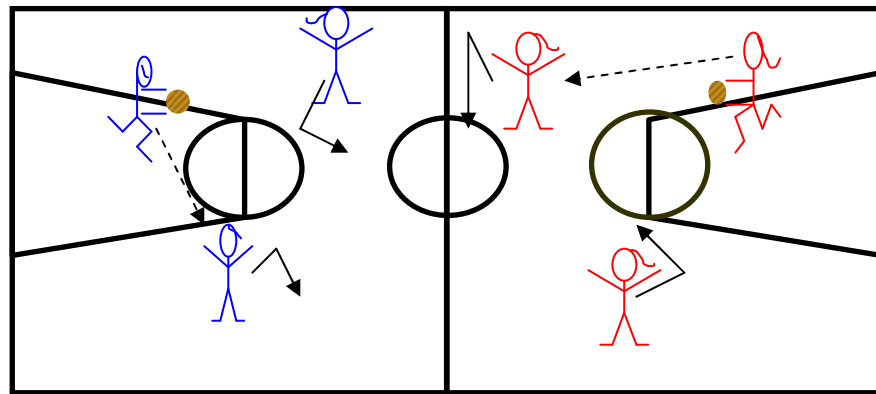
3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** Aros (si no hay pueden ser conos) y balones.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial o central.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Juego de velocidad de reacción, atención, precisión y de colaboración estratégica de todos los miembros del grupo de cara a utilizar sus recursos de manera eficiente para conseguir el fin propuesto.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 5' - 10'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.13.1.1.1 Marcar un orden para la recogida y colocación de balones.
 - 3.1.13.1.1.2 A partir del primer jugador, hay que hacer canasta sin botar.

“DAR LA CARA”

1.-DESCRIPCIÓN: Se juega dentro de los límites del campo de baloncesto. Se la paran dos niños/as que tendrán un balón cada uno. Su objetivo será ir botando y conseguir pegar a alguien con el balón en la espalda, lanzándolo desde la distancia que consideren más conveniente. Cada grupo es independiente, y cuando consiga pegar a alguien, éste será automáticamente miembro de su equipo; pudiéndose entre ellos pasarse el balón para conseguir captar más niños/as, con la salvedad que los niños/as a la para pueden salir de los límites del campo. Ganará finalmente el equipo que más niños/as haya conseguido captar para su equipo.

2.-GRÁFICO



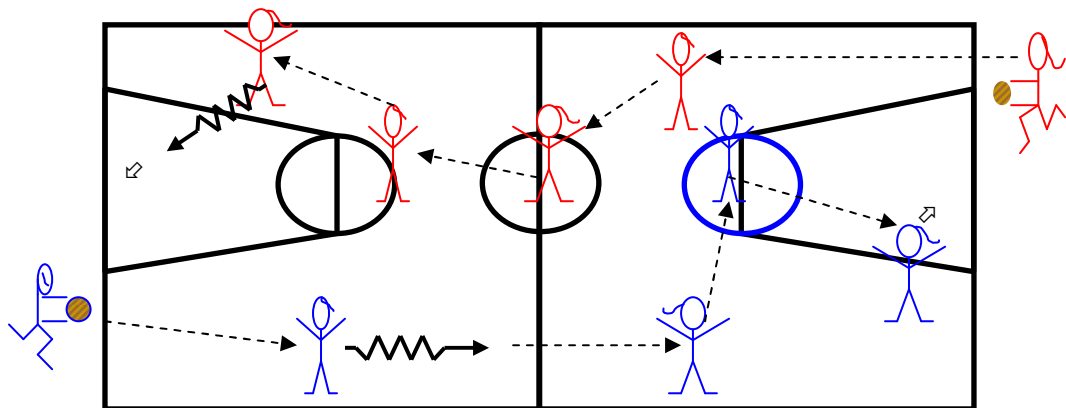
3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** 2 balones.
2. **Nº JUGADORES:** De 10 en adelante.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial o central.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Juego de velocidad de reacción, atención y de colaboración con predominio del componente técnico del pase a medida que avanza en su desarrollo.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 6' - 12'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.13.1.1.3 A partir de dos niños/as no se puede botar el balón.
 - 3.1.13.1.1.4 Para captar a un niño/a, habrá que darle en la espalda, pero sin que el portador pierda contacto con el balón.

“UNA CADA”

1.-DESCRIPCIÓN: Para este juego se deben disponer de dos equipos de igual número de niños/as. Cada equipo dispondrá de un balón que se sacará de la línea de fondo (líneas de fondo opuestas para cada equipo), tal como se hace tras canasta. A la señal, cada grupo sacará desde detrás de su línea de fondo e intentará anotar en la canasta contraria lo más rápido posible, utilizando para ello pases, botes y la disposición y distribución en la cancha que consideren más conveniente. Tras anotar deberán sacar de fondo (de la canasta que anotaron) y repetir la operación hacia la canasta contraria con el mismo objetivo, sólo que esta vez deberá finalizar un niño/a diferente. Una vez conseguido, continuarán igualmente hasta conseguir que el último niño/a del equipo anote. Ganará el equipo que antes logre que todos sus niños/as anoten.

2.-GRÁFICO



3.-ESPECIFICACIONES:

1. **MATERIAL NECESARIO:** 2 balones.
2. **Nº JUGADORES:** De 6 en adelante, pares.
3. **MOMENTO DEL ENTRENAMIENTO:** Parte inicial o central.
4. **CARÁCTER DEL JUEGO:** Comunicación y cooperación para conseguir un objetivo común. Bote, pase y fundamentos del contraataque.
5. **EXIGENCIA FÍSICA:** Media.
6. **TIEMPO RECOMENDADO:** 6' - 12'.
7. **POSIBLES VARIANTES:**
 - 3.1.13.1.1.5 No se puede botar el balón.
 - 3.1.13.1.1.6 Todos los componentes del equipo deben tocar el balón antes de tirar.