

Jugar para aprender. Aprender jugando

Juegos para desarrollar la inteligencia y la creatividad táctica del jugador de balonmano (JICT) (2ª Parte)

Prof. Dr. Pablo Juan Greco

Dr. en Psicología Educacional. Mestre en Ciencias del Deporte
Universidade Federal Minas Gerais, (Brasil)

Coordinador del Centro de Estudios en Cognición y Acción (CECA)

Entrenador de balonmano

Lector de la IHF



1. NOMBRE: El Trencito

Objetivo/edad inicial: 8 años en adelante

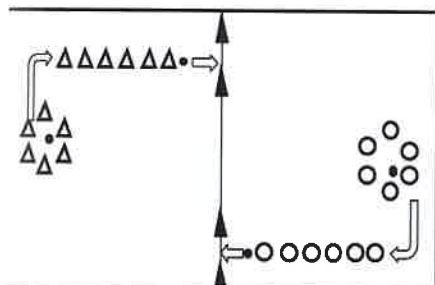
Táctico: Transportar el balón

Cognitivo: Desarrollar la atención.

Coordinativo: presión de tiempo y organización

DESCRIPCIÓN; Dividir el grupo en dos equipos formando cada uno un círculo, cada equipo deberá tener un balón de balonmano y un balón de fútbol. Los jugadores deben pasarse el balón de balonmano con las manos y el de fútbol con los pies simultáneamente. En un determinado tiempo el profesor irá levantar la mano; con esa señal deberá formarse un trencito, siendo que la "locomotora" debe desplazarse realizando dribbling con el balón de balonmano y el ultimo integrante debe conducir el balón de fútbol con los pies hasta los conos/pilones que estarán en el medio del campo de juego. MATERIAL: 02 balones de balonmano, 02 de fútbol y 04 conos/pilones

VARIACIÓN: driblar el balón de balonmano y pasar dos balones de fútbol con los pies; utilizar otros tipos de balones (básquet fútbol sala, etc.). Determinar que el balón sea pasado solamente con el pie izquierdo; pasar el balón solamente con una mano, etc.



LEGENDA:
 ▲ Equipo A
 ● Equipo B
 ▲ Cono
 ⇨ Dirección de la Fila

2. NOMBRE: Círculo rodante

Objetivo/edad inicial: 8 años en adelante

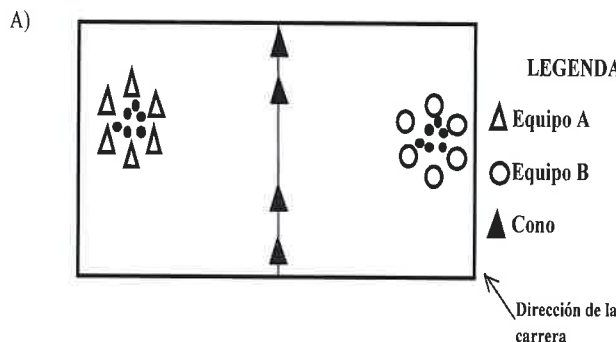
Táctico: Ofrecerse – orientarse transportar el balón.

Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente

Coordinativo: presión de tiempo y organización

DESCRIPCIÓN: Dividir el grupo en dos equipos, que deben posicionarse en círculo y de manos dadas. Colocar dos conos/pilones en cada lado del campo de juego. Colocar dentro del círculo 06 balones, donde todos los jugadores deben realizar 10 pases, contando en voz alta, sin dejar ningún balón salir del círculo. Al terminar los pases, un jugador deberá conducir un balón con el pie derecho y los otros alumnos de manos dadas, deben seguirlo sin dejar ningún balón salir del círculo hasta llegar a los conos/pilones en el centro del campo.

MATERIAL: 12 balones, 04 conos/pilones
 VARIACIÓN: utilizar balones de diferentes tamaños y pesos; conducir el balón hasta el objetivo en dribbling, cambiando pases entre los jugadores del equipo, etc...



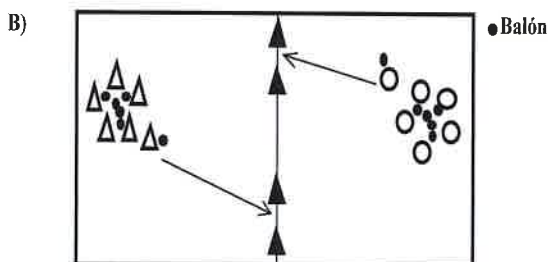
LEGENDA

▲ Equipo A

○ Equipo B

▲ Cono

⇨ Dirección de la carrera



● Balón

3. NOMBRE DEL JUEGO: cuatro arcos/metras

Objetivo/edad inicial: 8 años en adelante

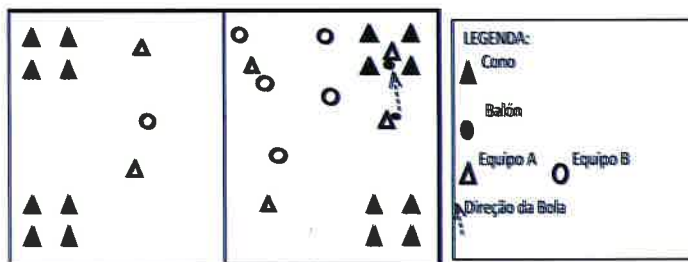
Táctico: Ofrecerse – orientarse, transportar el balón. Salir de la marcación

Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente

Coordinativo: presión de tiempo y organización

DESCRIPCIÓN: Formar 02 equipos. Organizar 04 arcos/metras con dos conos/pilones, en cada esquina del campo de juego. Existirá un balón de balonmano en juego donde el equipo que tenga el balón deberá hacer el gol en el campo de juego del adversario, en uno de los arcos/metras (se establece previamente cual es de cada equipo). Para hacer gol un integrante del equipo deberá recibir el balón del otro lado del arco. Solamente de esta forma es posible validar el punto-gol, siendo que el equipo que esta em defensa, sin balón podrá intentar tomar el balón del equipo adversario en cualquier momento del juego, desde que sea pasándose un segundo balón (preferentemente de otro color) y que el defensor en pose del balón toque al adversario. Cuando el juego es mejor comprendido pueden formarse duplas de defensores cada una con un balón para perseguir a los atacantes, solo puede recuperar el balón para atacar quien toca al adversario en pose de balón. Jugar con balones de diferentes colores, peso y tamaño. Aplicar las reglas de balonmano adaptándolas en relación al área del portero en los sectores donde se colocan los pilones- arcos

Diagrama del Juego:



MATERIAL: Balones de Balonmano, Balones de goma o basquetbol (como balón de los defensores) y Conos/pilones;

VARIACIONES:

1º Variación – Adicionar 01 balón de goma (o un balón de una modalidad diferente) en el juego, siendo ese balón conducido (dribling o pasando) con las manos y servirá para defender el arco en el campo de juego del equipo que este con el balón de goma (el otro balón

debe ser de otro color). Este segundo balón será el que los jugadores de defensa se pasan entre si, para un integrante de su equipo dentro del campo de juego. Si tocan un atacante con él, no será validado punto para el ataque. El integrante que esté con el balón de goma podrá desplazarse en dribling o entonces hacer un pase al colega. El balón de goma estará em disputa a cualquier momento, siendo que jugadores del equipo que no este con pose de balón en ataque podrán tentar tomarlo del adversario. Si consiguen evitan que la defensa, tenga chances de evitar goles

NOMBRE: Juego del “Ta-te-ti”, o de colocar “tres en línea”, o “jogo da velha”

Objetivo/edad inicial: 8 años en adelante

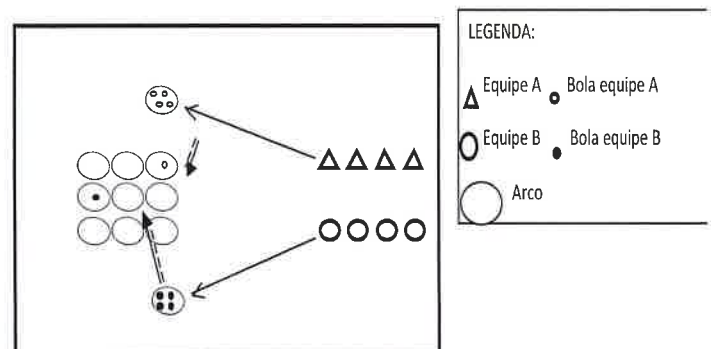
Táctico: Desarrollar a inteligencia táctica. Transportar el balón. Se ofrecer se orientar, reconocer espacios. Anticipación táctica.

Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Percepción y anticipación. Toma de decisión. Pensamiento divergente y convergente

Coordinativo: presión de tiempo, organización, complejidad

DESCRIPCIÓN: Alumnos en columna, forman dos equipos, los equipos deben usar balones de colores diferentes. A la señal del profesor, el 1º alumno sale en dirección al juego de “ta-te-ti” y coloca el balón en uno de los arcos/metras, retorna a la columna y cuando tocar en la mano del compañero, sale el próximo y e así sucesivamente; en la forma de juego de relevos, hasta que uno de los equipos complete donde está el “ta-te-ti” o los “tres en línea” una columna con tres balones en secuencia. Así se gana el juego (coloca tres en línea); caso ningún equipo consiga formar en el juego tres en línea, vence aquel equipo que colocar mas balones (son 9 espacios en disputa).

Diagrama:



Materiales: 9 arcos, 10 balones, con 5 balones de colores o de modalidades diferentes para cada equipo
Variación: a) El alumno sale conduciendo un balón de Balonmano, retorna a la fila también con dribbling o retorna hasta un determinado sector en dribbling y después pasa para el primer colega del equipo en la fila.

b) Juego de relevos con varias estaciones. Colocar varias estaciones de pase y cambio de posiciones antes de llegar a colocar el balón

NOMBRE: Juego de 3 x 3 con el "Ta-te-ti, o de colocar tres en línea"

Objetivo/edad inicial: 8 años en adelante

Táctico: Desarrollar la inteligencia táctica. Salir de la marcación. Percepción y anticipación. Toma de decisión. Se ofrecer se orientar.

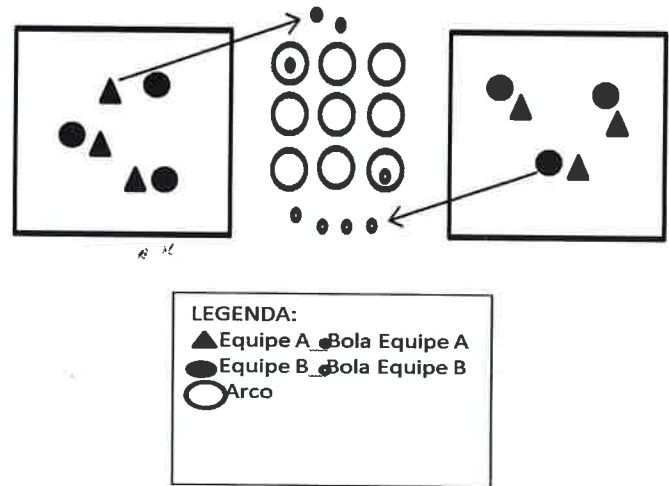
Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente

Coordinativo: presión de tiempo y organización

DESCRIPCIÓN: se juega en la constelación de 3x3, siendo que cada equipo es constituido por seis jugadores que se dividen en dos grupos de 3 jugadores cada, sea en ataque o en defensa.

Este juego puede ser realizado de varias formas, elevándose el nivel de dificultad en el mismo de acuerdo con la experiencia de los participantes y su nivel técnico-táctico. Inicialmente se forman dos equipos de seis jugadores cada uno. Cada equipo es dividido en dos grupos de 3 jugadores de ataque y tres de defensa (una vez realizado el juego, se invierten los papeles para que ambos grupos de tres jugadores tengan oportunidad de vivenciar ambos momentos). Se delimitan a cada lado de los arcos que marcan el juego de ta-te-ti/tres en línea, dos cuadrados de aproximadamente 9 x 9 metros. En cada uno de estos juegan dos equipos en la constelación 3 x 3. El equipo en ataque debe realizar, por ejemplo, 5 pases. Cada vez que consiguen realizar los pases, uno de los integrantes se desplaza para colocar un balón en el ta-te-ti, volviendo rápidamente a participar del ataque. Sus otros compañeros en la defensa en el otro cuadrado, deben evitar que los atacantes realicen los pases establecidos, evitando que corran a hacer el "ta-te-ti" La defensa debe procurar evitar, anticipando, recuperando balón. Cuando consigue, los atacantes reinician la cuenta. Cuanto más los defensores interceptan pases, mas tiempo tienen sus colegas de ataque que están en el otro cuadrado de hacer puntos.

Diagrama



Materiales: 9 arcos, 10 balones, con 5 balones de colores o de modalidades diferentes para cada equipo

Variaciones: se puede jugar con comodines del lado de afuera del cuadrado, y quien va a colocar el balón en el "ta-te-ti" al retornar ocupa el lugar del comodín. A cada 5 pases del equipo de ataque el comodín entra en el juego.

Material:

NOMBRE: Gol Móvil

Objetivo/edad inicial: 8-10 años en adelante

Táctico: Desarrollar la inteligencia táctica, acertar el objetivo, transportar el balón para el objetivo, juego colectivo y reconocer espacios.

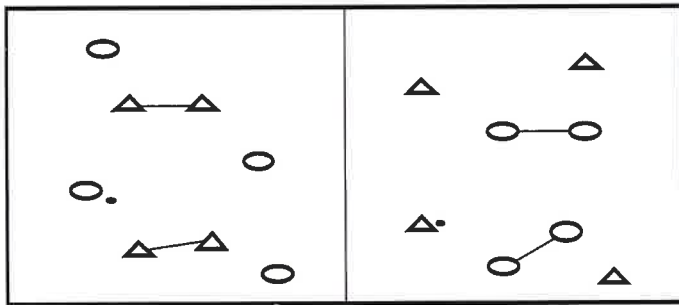
Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente

Coordinativo: presión de tiempo y organización

DESCRIPCIÓN: el objetivo o meta será formado por dos jugadores asegurando un bastón de forma a construir un "puente", o un arco o meta móvil. Ambos no pueden impedir el gol con el pie, o soltar el bastón, usar el cuerpo para cubrir el arco etc.; el único recurso para dificultar el lanzamiento de adversario es desplazarse con el arco/meta por todo el espacio de defensa.

Dos equipos, de un lado del campo de juego, un equipo ataca y el otro forma los dos goles/metos móviles, del otro lado del campo se invierten las funciones; se marca gol cuando un jugador pasa el balón por debajo de los bastones y otro compañero la recibe del otro lado.

Diagrama:



Materiales: 4 bastones, 2 balones

Variación:

NOMBRE: Juego de 3 Equipos

Objetivo/edad inicial: 10-12 años en adelante

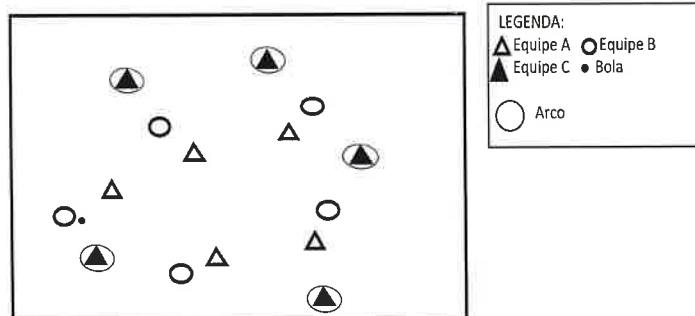
Táctico: Desarrollar la inteligencia táctica. Salir de la marcación. Percepción y anticipación. Transportar el balón, reconocer espacios. Toma de decisión. Se ofrecer se orientar.

Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente

Coordinativo: presión de tiempo y organización.

DESCRIPCIÓN: En un espacio demarcado por el profesor se realizará la actividad con la participación simultanea de 3 equipos en el campo de juego. El objetivo es que cada equipo realice un número determinado de pases entre si, con la oposición de otro equipo adversario. Después de realizar el gol, el equipo que está en ataque y consigue marcar un punto pasando el balón al jugador del equipo que está en los arcos/metras, se procede a la rotación y cambio de funciones. El equipo que está en los arcos metras, pasa a atacar, el que estaba en defensa, como "castigo" continua en defensa y los atacantes que hicieron el gol, "descansan" posicionándose dentro de los arcos/metras. El balón debe ser pasado o se puede driblar. El equipo que realizó el pase marca un punto y se coloca en los arcos/metras. El equipo que estaba en los arcos/metras pasa a atacar.

Diagrama:



Materiales: Uno o mas balones y número de arcos/metras igual al número de jugadores década uno de los equipos

Variación:

NOMBRE: Gol común

Objetivo/edad inicial: 10-12 años en adelante

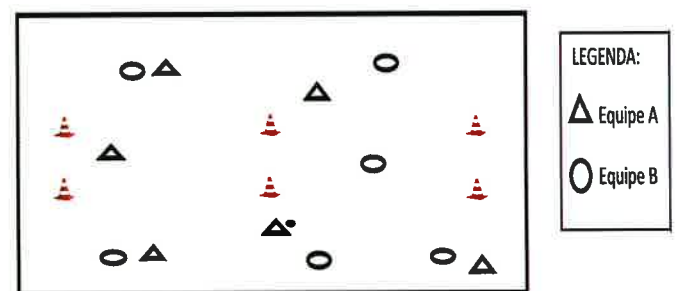
Táctico: Desarrollar la inteligencia táctica. Salir de la marcación. Percepción y anticipación. Transportar el balón, reconocer espacios. Toma de decisión. Se ofrecer se orientar.

Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente

Coordinativo: presión de tiempo y organización

DESCRIPCIÓN: Dos equipos juegan, en el campo todo, cada uno tiene un arco/meta para defender y otro para atacar, o sea, un local para para defender y otro para marcar puntos. Estas metas/arcos están localizadas en las áreas de los porteros. Em el médio del campo, dentro de un sector que no se puede invadir se coloca el denominado "GOL COMUM", em este arco/meta, cualquier uno de los equipos puede marcar gol/puntos. Los jugadores no pueden entrar em el circulo central; é considerado gol cuando a balón pasa entre os conos/pilones.

Diagrama:



Materiales: 6 conos/pilones, chalecos/petos 1 balón

Variación:

NOMBRE: Juego de los sectores 3x3 definir con lanzamiento.

Objetivo/edad inicial: 10-12 años en adelante

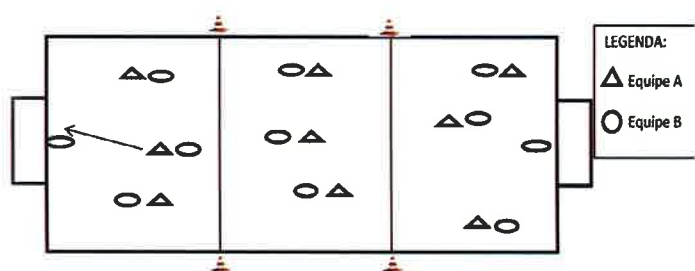
Táctico: Desarrollar la inteligencia táctica. Salir de la marcación. Percepción y anticipación. Transportar el balón, reconocer espacios. Toma de decisión. Se ofrecer se orientar.

Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente

Coordinativo: presión de tiempo y complejidad

DESCRIPCIÓN: se divide el campo de juego de un área de portero a la otra, en tres sectores, denominados de defensa-pase (en el medio) y ataque. En cada sector deben estar posicionados 3 jugadores de cada equipo. Marca-se punto cuando un jugador sin entrar en el área de seis metros lanza superando la oposición del portero. En este juego no es permitido hacer ligación directa ataque-defensa, em todo momento el balón debe pasar por cada uno de los sectores. En todas las acciones el balón tiene que pasar pelo sector del medio. Cuando en un sector un equipo pierde el balón, igual que en balonmano, los jugadores deben procurar recuperarlo. Es importante se cambiar los jugadores de cada uno de los sectores por tiempo. De forma que todos pasen por todas las funciones.

Diagrama:



Materiales: 4 conos/pilones, pecheras/petos y balón
Variación: Jugar con dos balones
 Jugar con curinga / comodines en los laterales

NOMBRE: Juego de los sectores con invasión.

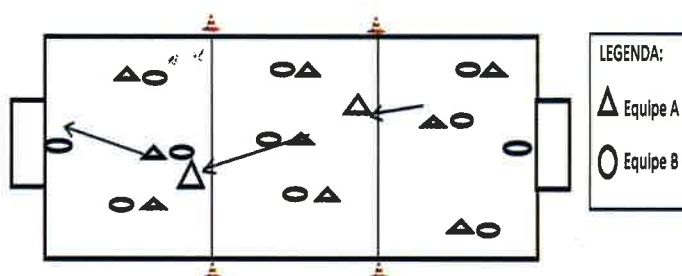
Objetivo/edad inicial: 10-12 años en adelante
Táctico: Desarrollar la inteligencia táctica. Salir de la marcación. Transportar el balón, reconocer espacios. Toma de decisión. Superioridad numérica.
Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente. Percepción y anticipación.
Coordinativo: presión de tiempo, precisión y organización

DESCRIPCIÓN: Este juego es una variación del anterior, mas tiene objetivos diferentes, y se trabaja intensamente el aprovechamiento de situaciones de superioridad numérica.

El jugador que consigue hacer un pase para el otro sector, puede invadir ese nuevo espacio, avanzando. De esta forma se produce una situación de superioridad numérica. Cuando se pierde el balón se retorna al sector, cuando un colega pasa el balón a otro sector,

él debe regresar a su sector original, m si quien está en defensa, invade el sector de pase, y después él pasa al sector de ataque puede continuar avanzando, y hasta hacer gol.... Caso se pierda el balón, debe volver a su sector original.

Diagrama:



Materiales: 4 conos/pilones, pecheras/petos y balón balonmano

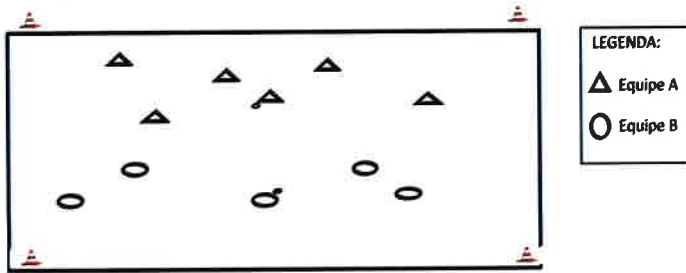
Variación: - Jugar con comodín
 - Jugar con invasión del comodín
 - Jugar con 2 balones
 - Jugar con cambios de posiciones entre los jugadores del sector y los comodines

NOMBRE: Fut Hand Rugby Bunda Gol

Objetivo/edad inicial: 10-12 años en adelante
Táctico: Desarrollar la inteligencia táctica. Salir de la marcación. Transportar el balón, reconocer espacios.
Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente. Percepción y anticipación.
Coordinativo: presión de tiempo, precisión, complejidad, variabilidad

DESCRIPCIÓN: dos equipos juegan entre si, con dos balones simultáneamente en campo. Uno de Balonmano y el otro de otra modalidad (también con las manos), Los puntos son obtenidos o convertidos cuando se apoya el balón en cualquier sector de la línea final del campo de juego. Ambos equipos marcan punto con cualquier uno de los dos balones, siendo que caso exista un pase de un compañero para otro y este rebate el balón con la "cola" haciendo que el balón ultrapase la línea de final de campo, vale dos puntos. Durante el juego el balón de Balonmano puede ser conducido en dribling o con pase, ya el de la otra modalidad solamente con pase. Los defensores pueden retornar el balón interceptando un pase, o robando el mismo a quien realiza dribling.

Diagrama:



Materiales: 4 conos/pilones, pecheras/petos, balón de otra modalidad y uno de balonmano

Variación: Colocar comodines /coringas en las líneas laterales del campo de juego. 2 balones de otra modalidad, uno para cada equipo, que no puede perderlo y un balón de balonmano. Para se marcar goles/puntos el jugador que realiza un pase para o "curinga" que está posicionado em las laterales del campo de juego, siendo 3 por equipo, mas, solamente puede hacer gol el jugador que está con balón de otra modalidad.

NOMBRE: "Ponte Aérea"/ Fly

Objetivo/edad inicial: 10-12 años en adelante

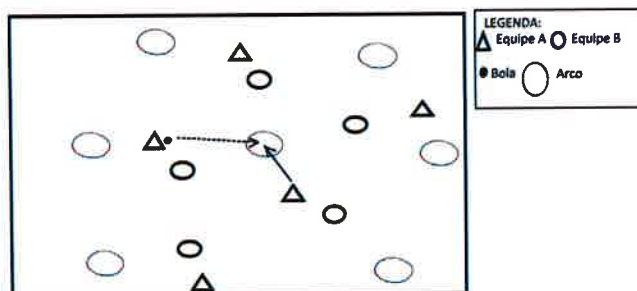
Táctico: Desarrollar la inteligencia táctica. Salir de la marcación. Transportar el balón, reconocer espacios. Superioridad numérica. juego colectivo superar adversario.

Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente. Percepción y anticipación. Toma de decisión

Coordinativo: presión de tiempo, precisión y organización

DESCRIPCIÓN: Campo de juego con arcos/metras distribuíos em el suelo, em diversos lugares (se recomienda tantos arcos cuanto jugadores de un equipo, mas pueden ser mas arcos que jugadores). Dos equipos juegan pasándose el balón mas no se puede correr con el em las manos, o realizar dribling. La defensa recupera el balón solamente si consigue interceptar un pase. Se marca un punto cada vez que los jugadores de ataque conseguir recibir em el aire un pase del compañero y caen con un pie dentro de los arcos/metras distribuidos aleatoriamente no campo de juego.

Diagrama:



Materiales: Arcos/metras, pecheras/petos balón de balonmano y de otra modalidad

Variación: jugar con dos balones

Jugar con comodines em las líneas laterales como apoyo. Jugar con balones mas pesados.

NOMBRE: Juego dos 4 Gols

Objetivo/edad inicial: 10-12 años em adelante

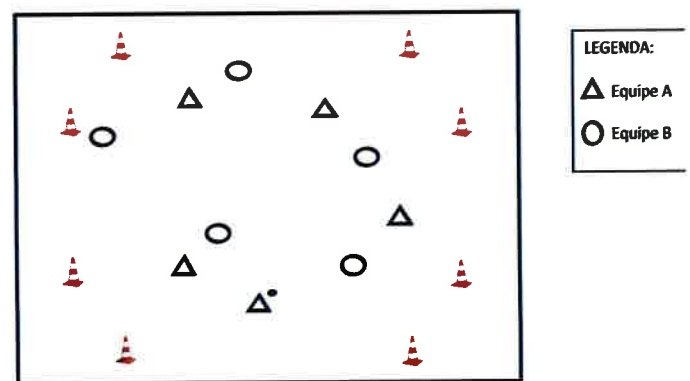
Táctico: Desarrollar la inteligencia táctica. Salir de la marcación. Transportar el balón, reconocer espacios. Superioridad numérica juego colectivo, criar superioridad numérica.

Cognitivo: Desarrollar la distribución de la atención. Pensamiento divergente y convergente. Percepción y anticipación.

Coordinativo: presión de tiempo, precisión y organización, variabilidad

DESCRIPCIÓN: Dos equipos juegan, tentando marcar goles, con un pase emtre dos jugadores por emtre los conos/pilones para un compañero del mismo equipo que a recibe do otro lado; siendo que cada equipo pode marcar goles em dos lugares diferentes, siempre nas diagonais.

Diagrama:



Materiales: 1 balón, chalecos/petos y 8 conos/pilones

Variación: jugar con dos balones,

Jugar con comodines,

Jugar con espacios restrictos

Jugar con comodines em espacios móviles.