

# EL JUEGO ES COSA SERIA

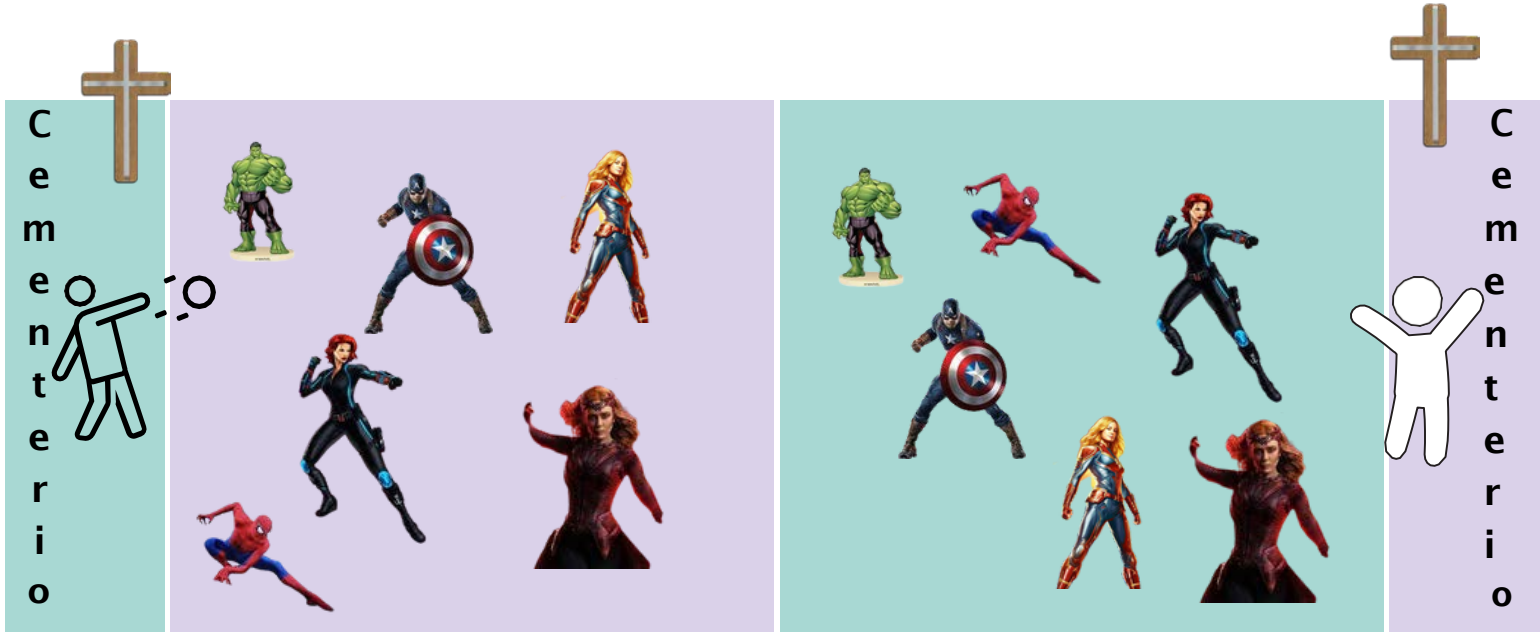


DOSSIER DE JUEGOS  
MOTRICES INVENTADOS

# CEIP LEPANTO



- **Nombre:** Balón Prisionero de Superhéroes.
- **Organización:** dos equipos, cada equipo en un campo y un representante de cada uno en el Cementerio.
- **Material:** 2 frisbees, 2 petos verdes, 2 petos rojos, 2 petos azules, 2 petos amarillos y 2 petos rojos.



- **Normas:** hay superhéroes que tienen una tarjeta con el súper poder y personas comunes sin tarjeta. Si el balón me golpea , cojo el balón y voy al cementerio (dependiendo de si tengo un poder o no y cuál). Cada súper héroe tiene un color de peto y el cartel. Una vez eliminados pierden el poder.



**SPIDERMAN**

Si coge la pelota en el aire la persona que le ha lanzado se tiene que estar quieta un lanzamiento. Spiderman tiene que lanzar desde la posición donde ha cogido el balón



**HULK**

Sólo será eliminado si le dan de cintura para arriba. Por lo tanto si le dan en las piernas **NO ES ELIMINADO**



**CAPITÁN AMÉRICA**

Estará armado con un escudo. Esto significa que puede parar la pelota con el escudo sin ser eliminado. Sólo lo eliminan si le dan en el cuerpo.



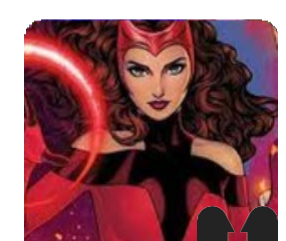
**VIUDA NEGRA**

Este personaje tiene una **VIDA EXTRA**. Si le dan, se tiene que quitar el cartel y dejarlo a un lado. a la siguiente vez que le den, queda aliminado.



**CAPITANA MARVEL**

Cada vez que coge la pelota en el aire grita: **PIES QUIETOS** y el equipo contrario se tiene que quedar en el sitio, **PUEDEN MOVER EL CUERPO PERO NO LOS PIES**.



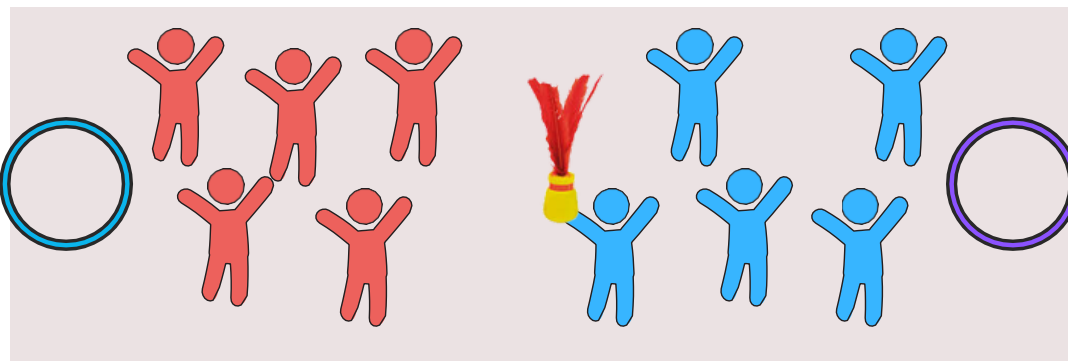
**BRUJA ESCARLATA**

Este personaje puede salvar a dos personas que estén en el cementerio. **IMPORTANTE:** sólo lo puede hacer mientras esté viva.

# CEIPCAMÍ DEL ´HORTA



- **Nombre:** El Camí de la Indiacca.
- **Organización:** dos equipos, cada equipo en un campo y un aro al final de cada campo
- **Material:** 2 aros, 1 indiacca y petos.

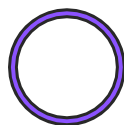


- **Normas:** el objetivo es pasarse una indiacca entre los miembros del equipo con el objetivo de anotar el punto. Este se anota lanzando la indiacca dentro del aro contrario. Los jugadores no pueden desplazarse con la indiacca en la mano.



- **Variantes QUINTO Y SEXTO:**

- El aro puede ser móvil o fijo



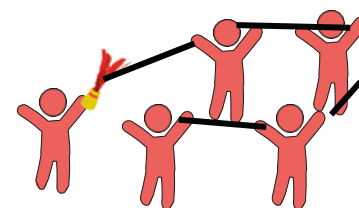
- Si la  cae al suelo, la posesión cambia

- Para anotar el punto, en lugar de lanzamiento se realizará golpeo.



- La posesión por jugador será de  2-3 segundos.

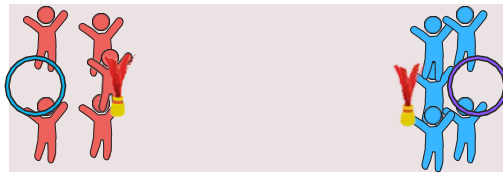
- La indiacca tiene que pasar por todos los jugadores para anotar



- No se puede devolver la indiacca al compañero que ha hecho el pase.



- Cada equipo sale desde su aro con su indiacca, el equipo que la introduzca primero en el aro contrario, anota punto. si a indiacca es interceptada, se vuelve al aro a empezar.

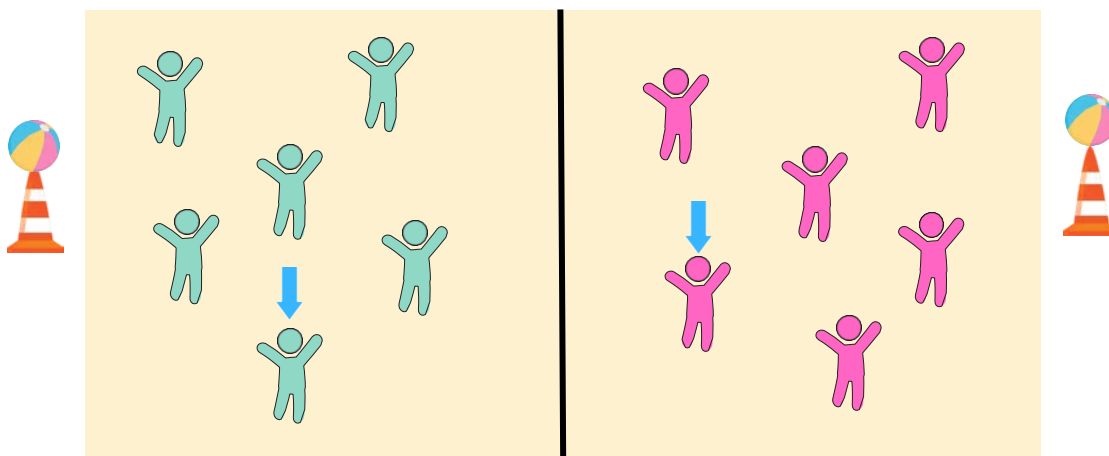


- Si no disponemos de aros, podemos anotar realizando un número de pases determinados.





- **Nombre:** Atrapa la Snich.
- **Organización:** dos equipos, cada equipo en un campo y un cono con una pelota encima, detrás de la última línea de cada campo. Aquí detrás sólo podrá par el buscador
- **Material:** 2 conos y dos pelotas.



- **Normas:** Se harán dos equipos, cada uno de ellos debe contar con **un buscador** (persona encargada de intentar atrapar la snitch) y otro que se llamará **defensor del buscador** (una vez el buscador se haga con la snitch tendrá que intentar que no regrese con ella a su campo). Debemos informar a cada equipo que **la persona designada para cada cargo no debe decirse**, para que el otro equipo no cuente con esa ventaja. Los dos equipos situados cada uno en un lado del campo, deberán intentar conseguir pasar al otro y recuperar la snitch (cono o bandera como material utilizable). Para que esto no suceda las personas del otro equipo deberán tocar a los atacantes, cada vez que se toquen deberán sentarse en el suelo y solo se podrán levantar una vez que sus compañeros/as de equipo les toquen la cabeza.
  - Por último, debemos saber que **cada ronda se cambiará de buscador y de defensor** para que todas las personas del equipo se sientan partícipes del juego. Intentaremos premiar la estrategia de cada equipo utilizando engaños como puede ser que los compañeros/as que no son buscadores pasen al campo contrario y sean pillados con el fin de dejar el espacio libre al buscador que es el único que puede coger la snitch.
- **Variantes:**
  - Se designan a dos buscadores al principio del juego y se ponen a dos defensores en el otro equipo, estos van a ser las personas que pueden coger la snitch y pueden evitar que la lleven al otro campo respectivamente.

## Aspectos a tener en cuenta:

- Solo se puede pillar a los contrarios cuando estén en el otro campo, si en algún momento quieren no ser pillados deberán volver al campo donde iniciaron el juego (casita).



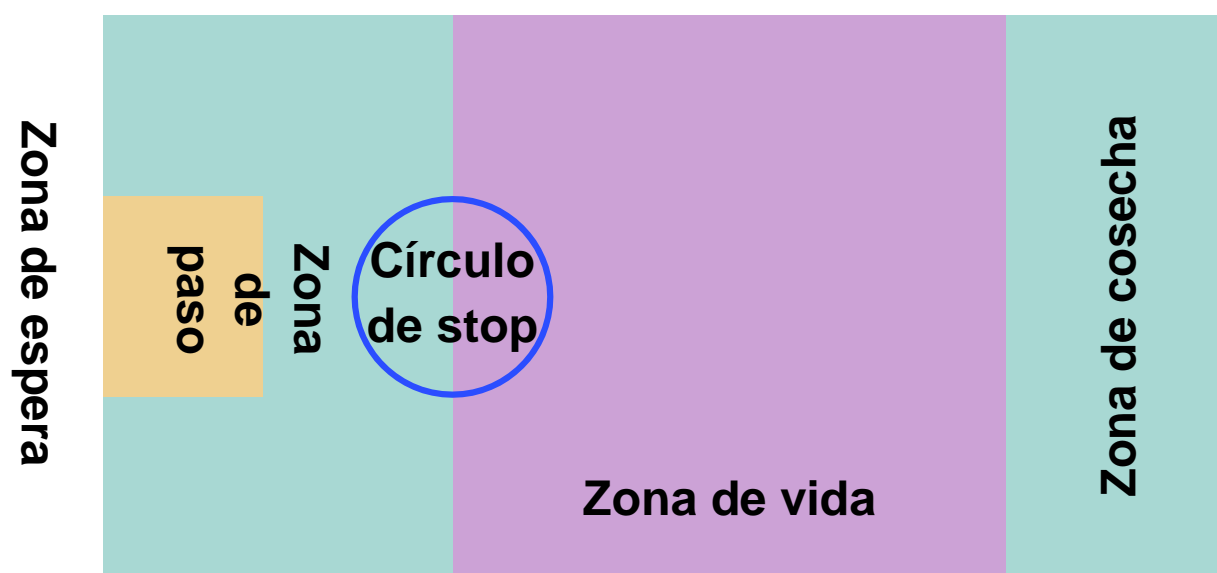
- La única manera de salvar a los compañeros/as pillados es tocar la cabeza un miembro de su equipo, dando igual si están en su propio campo o en el contrario.
- Los compañeros/as que no son buscadores pueden jugar al engaño con el equipo rival, entrando al otro campo y haciéndolos pensar que son los buscadores, para que el verdadero buscador pueda aprovechar este momento de duda y alzarse con la pelota o snitch favoreciendo la estrategia y el trabajo en equipo.







- **Nombre:** Ikore.
- **Organización:** dos equipos. Espacio amplio y sin obstáculos. El tamaño dependerá del número de jugadores que participen. Una cancha de baloncesto puede ser ideal para equipos de entre 7 y 10 jugadores. Una cancha de balonmano, o un espacio de tamaño similar, nos servirá para equipos de entre 11 y 15 jugadores.
  - **Disposición inicial:** Los jugadores se reparten en **dos equipos**, el **atacante** y el **defensor**. El equipo atacante **se coloca en la zona de espera**, detrás de la zona de pateo. Uno de sus jugadores, el primer pateador, se sitúa en la zona de pateo. Los jugadores del equipo defensor **se distribuyen libremente por todo el campo de juego**. **Uno de esos jugadores debe situarse en el círculo de stop con un balón.**
- **Material:** Tantos conos como jugadores haya en un equipo y siete aros. Además, necesitamos un balón que pueda patearse. En la zona de cosecha se colocan tantos conos como jugadores haya en cada equipo.

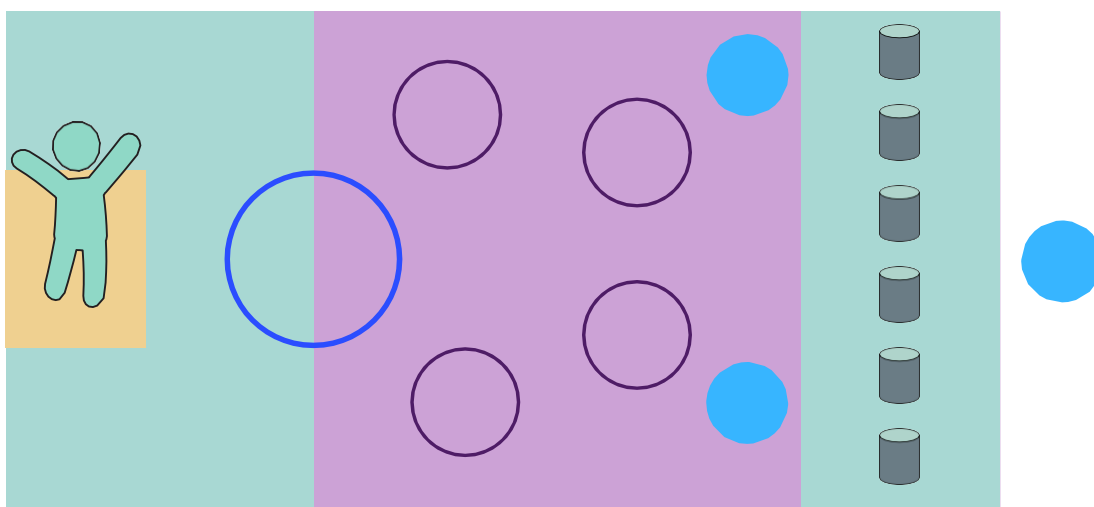


- **Normas:**
  - El jugador con la pelota la lanza o la hace rodar hacia la zona de pateo de acuerdo a las indicaciones que le dé el pateador. Si este considera que el balón no ha sido lanzado a su gusto, **puede detenerlo con la mano y pedir que se lo vuelvan a lanzar.**
  - Si, por el contrario, patea el balón, pueden darse varias situaciones:
    - 1. **El equipo que defiende atrapa el balón en el aire.** En este caso, se dice que se ha hecho “aire” y el jugador que pateó deja de jugar.
    - 2. **El balón no es tocado por ningún defensor, pero no entra la zona de vida.** Se considera “fuera” y el pateador tiene una nueva oportunidad de patear. Si falla tres veces, deja de jugar. Se considera válido un pateo en el que el balón rueda por la zona de paso y entra en la zona de vida. También se considera válido un pateo en el que el balón toca la zona de vida, aunque luego salga de ella.



- 3. **El balón es tocado por un defensor y cae al suelo, dentro o fuera de la zona de vida.** Se considera pateo válido.

En los casos de pateo válido, el pateador corre hasta la zona de cosecha para hacerse con un cono y regresar con él hasta la zona de espera. Mientras, los jugadores del equipo defensor tratan de hacerse con el balón y devolvérselo a un compañero en el círculo de stop. **Es importante reseñar que el jugador en el círculo de stop no puede salir de él.** También puede detenerse el juego si un jugador defensor en posesión del balón ocupa una de las bases de detención (marcadas en la figura en tono más oscuro). En otras palabras, en la figura que mostramos a continuación a modo de ejemplo, los jugadores atacantes tienen siete refugios que pueden ocupar. De ellos, tres, los más oscuros, pueden ser utilizados por un jugador atacante para detener el juego.



Ahora bien, **ningún jugador atacante puede entrar en uno de los refugios de detención del juego si no tiene el balón en sus manos y tampoco puede hacerlo si un jugador atacante está ocupando dicho refugio.**

Cuando el juego se detiene, por cualquiera de las dos acciones anteriores, el defensor con el balón, grita “¡Alto!” y cualquier jugador del equipo atacante debe detenerse inmediatamente.

Cualquier jugador fuera de las bases, abandona el juego. En caso de que llevará un cono, deja el cono donde “muere” de forma que dicho cono puede ser recogido por otro jugador de su equipo.

Hay que destacar que cada jugador atacante solo puede transportar un único cono.

A continuación, corresponde patear a un nuevo jugador del equipo atacante, que repite el proceso. El equipo defensor, después de cada pateo decide si mantiene al mismo jugador en el círculo de stop o lo cambia.

**Cuando todos los jugadores del equipo atacante han pateado, se cuenta el número de conos recolectado y ese es el número de puntos que dicho equipo ha conseguido.** A continuación, ambos equipos intercambian sus papeles y se repite el proceso.

Obviamente, el objetivo de cada equipo es obtener más conos que el equipo contrario.



# EL JUEGO ES COSA SERIA



CEIP CAMÍ DE L'HORTA



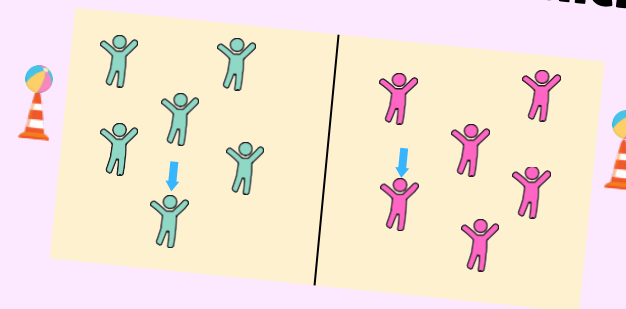
JUEGO: El Camí de la Indiacca.



CEIP GEORGIA MARTÍN HERNÁNDEZ



JUEGO: Atrapa la Snich.



CEIP MIGUEL HERNÁNDEZ



JUEGO: Ikore.

Zona de espera

Zona de pateo

Zona de paso

Círculo de stop

Zona de vida

Zona de cosecha

CEIP LEPANTO



JUEGO: Balón Prisionero Superhéroes.

