



## JUEGOS PRE DEPORTIVOS

Los estudiantes organizados en grupos participan de:

### RELEVOS EN CONDUCCIÓN

**Tipo de juego:** Pre deportivo (fútbol)

**Nº de participantes:** Grupos de seis a diez jugadores

**Material necesario:** Un balón por grupo

**Desarrollo del juego:** La mitad de cada grupo se coloca en una fila y la otra mitad enfrente de ésta, a unos metros de distancia. A la señal del animador, el jugador que dispone de balón correrá hacia la fila de enfrente conduciendo el esférico para dejarlo parado delante de su compañero. Este hará lo mismo hacia el sentido opuesto. Se continúa así hasta que todos los jugadores conduzcan el balón una o varias veces. Gana el equipo que acabe antes el relevo.

**Efectos del juego:** Mejora de la conducción de balón.

### EL RONDITO

**Tipo de juego:** Pre deportivo (fútbol).

**Nº de participantes:** Grupos de cuatro a seis jugadores.

**Material necesario:** Un balón por grupo.

**Desarrollo del juego:** Cada grupo en círculo y con un jugador en el centro. Los del círculo realizan pases entre sí con uno o dos toques. El del centro trata de interceptarlos; si lo consigue, cambia la función con el que dio el pase erróneo. Si los grupos son muy numerosos, se prohíbe pasar a los jugadores vecinos o jugar con varios balones y dos o tres jugadores centrales.

**Efectos del juego:** Mejora de los pases.

### ROBO DE BALÓN

**Tipo de juego:** Pre deportivo (baloncesto).

**Nº de participantes:** Grupos de cuatro a seis jugadores.

**Material necesario:** Un balón por grupo.

**Desarrollo del juego:** Un jugador bota el balón dentro de un círculo. Los demás intentan arrebatárselo, pero no pueden pisar con los pies el interior del círculo, aunque sí apoyar las manos. El que consiga hacerse con el balón intercambia su papel con el del centro.

**Efectos del juego:** Mejora del bote de protección.

### PASAR LA PUERTA

**Tipo de juego:** Pre deportivo (baloncesto).

**Nº de participantes:** Desde seis hasta varias decenas.

**Material necesario:** Cuatro balones y ocho bancos suecos.

**Desarrollo del juego:** Se colocan cuatro "puertas" en el campo utilizando los bancos como se muestra en la figura. Los jugadores se colocan en fila, detrás de una línea de fondo y en cada puerta, un defensor. Los cuatro primeros de la fila disponen de un balón.

Los participantes van pasando por las puertas intentando sobrepasarlas sin perder el control del balón. Si lo consiguen, continúan a la siguiente. Si el defensor les roba la pelota habrá cambio de papeles y será éste el que continúe.

### CARRERA DE LIEBRES CON REFUGIO

**Tipo de juego:** Pre deportivo (balonmano).

**Nº de participantes:** Dos equipos de tres a ocho jugadores.

**Material necesario:** Una o dos pelotas. Tiza o colchonetas.

**Desarrollo del juego:** Se diseña un itinerario con varios refugios. A la señal del árbitro, las "liebres" irán saliendo, de una en una, intentando superar el recorrido sin ser dadas. Los "cazadores" se distribuyen por el espacio y disparan con una o dos pelotas intentando matar a las liebres. Estas sólo pueden ser eliminadas en carrera, no en las zonas de refugio. Se pueden juntar varias liebres en un mismo refugio. El árbitro ha de contar las vueltas realizadas en varios minutos. Cambio de funciones.

**Efectos del juego:** Mejora del tiro e incremento de la velocidad de carrera.