



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
FACULTAD EN CIENCIAS DE LA SALUD  
ESCUELA DE CIENCIAS DEL MOVIMIENTO HUMANO Y CALIDAD DE VIDA**

## **FICHERO DIDÁCTICO PARA LA INICIACION AL VOLEIBOL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 10 AÑOS**

Seminario de Graduación sometida a la consideración del Tribunal Examinador de trabajos finales de graduación para optar por el título de Licenciatura en Ciencias del Deporte, con Énfasis en Salud\*\* y Énfasis en Rendimiento Deportivo\*

**Coautor: Msc. Harry González Barrantes**

**\*ELADIO VARGAS MATAMOROS**

**\*MARCOS GUTIERREZ ALPIZAR**

**\*\*GERMAN RODRIGUEZ ROJAS**

Campus Presbítero Benjamín Núñez, Heredia, Costa Rica

2012

## **PROPUESTA METODOLOGICA DE JUEGOS DE INICIACION AL VOLEIBOL**

Este fichero didáctico de juegos de iniciación al voleibol enfatiza tres fundamentos básicos: mano baja, voleo y saque, utilizando para ello un método global. Esto involucra la aplicación de fichas con juegos, tomando en cuenta las fases sensibles y etapas de desarrollo en niños y niñas voleibolistas de 8 a 10 años.

El objetivo principal de este fichero didáctico es que permite optimizar el desarrollo de destrezas en las fases sensibles: capacidad de reacción, rapidez y estímulo para aprender, a la hora de enseñar, tres fundamentos esenciales en la práctica del voleibol. Este trabajo esta estructurado y diseñado pensando en las necesidades particulares que enfrentan día a día entrenadores, educadores físicos y afines que quieran capacitarse en esta área o bien que desean acercarse a esta población de manera mas asertiva y efectiva.

Para su desarrollo se estructura una base teórica en la que señalan las diferentes definiciones, conceptos, se establecen tablas, y se sintetizan los resultados de entrevistas con entrenadores especializados e investigaciones relacionados al tema, lo cual sustenta los juegos y actividades seleccionados en este fichero.

Este fichero didáctico se elaboro con el soporte de los programas: Software, PhotoShop, CS5.1. Shetchup5, Adobe Ilustreichum, los cuales facilitan que su uso pueda realizarse de forma interactiva, y se espera favorezca el manejo y asimilación de la información aquí contenida.

## ÍNDICE

	CONTENIDOS	No. PÁGINA
1.	<b>Fundamento del voleo</b> .....	6
	Ficha Nº 1. Juego: Dale al globo.....	6
	Ficha Nº 2. Juego: Globos locos.....	7
	Ficha Nº 3. Juego: Golpear el globo.....	8
	Ficha Nº 4. Juego: El golpeo del numero.....	9
	Ficha Nº 5. Juego: Moviéndome con el globo.....	10
	Ficha Nº 6. Juego: Competencia con globo.....	11
	Ficha Nº 7. Juego: La pelota capitana.....	12
	Ficha Nº 8. Juego: Balón aéreo.....	13
	Ficha Nº 9. Juego: Balón tigre.....	14
	Ficha Nº 10. Juego: El balón rápido.....	15
	Ficha Nº 11. Juego: Pelota canadiense.....	16
	Ficha Nº 12. Juego: Esquivar el Balón .....	17
	Ficha Nº 13. Juego: Pases por encima de la red.....	18
	Ficha Nº 14. Juego: Los cinco pases .....	19
	Ficha Nº 15. Juego: Pases con desplazamiento.....	20
	Ficha Nº 16. Juego: Uno en el medio.....	21

2.	<b>Fundamento de Mano Baja</b> .....	22
	Ficha Nº 17. Juego: ¿A quien le toca?.....	22
	Ficha Nº 18. Juego: Los diez toques.....	23
	Ficha Nº 19. Juego: El partidillo apaño y lanzo.....	24
	Ficha Nº 20. Juego: Bombardeo del castillo.....	25
	Ficha Nº 21. Juego: Volitenis.....	26
	Ficha Nº 22. Juego: Toque de antebrazos.....	27
	Ficha Nº 23. Juego: Balón rebotado.....	28
	Ficha Nº 24. Juego: Asalto a la ciudadela.....	29
	Ficha Nº 25. Juego: Balón diana.....	30
	Ficha Nº 26. Juego: La pelota ambulante.....	31
	Ficha Nº 27. Juego: Ahuyentar el balón.....	32
	Ficha Nº 28. Juego: Posa balón.....	33
	Ficha Nº 29. Juego: Carrera de balones.....	34
	Ficha Nº 30. Juego: La mosca.....	35
	Ficha Nº 31. Juego: Todos contra todos.....	36
3.	<b>Fundamento de Saque</b> .....	37
	Ficha Nº 32. Juego: La pared y yo.....	37
	Ficha Nº 33. Juego: Balón al compañero.....	38
	Ficha Nº 34. Juego: Pelotas locas.....	39
	Ficha Nº 35. Juego: Balón prisionero.....	40

Ficha Nº 36. Juego: Cara o cruz.....	41
Ficha Nº 37. Juego: Frontenis.....	42
Ficha Nº 38. Juego: Competición de saques.....	43
Ficha Nº 39. Juego: Balón tiro.....	44
Ficha Nº 40. Juego: Golpear dentro del aro.....	45
Ficha Nº 41. Juego: Cajas de cartón.....	46
Ficha Nº 42. Juego: Bolos locos.....	47
Ficha Nº 43. Juego: Balón con puntería.....	48
Ficha Nº 44. Juego: El pasillo.....	49
Ficha Nº 45. Juego: Recoger el balón.....	50

## F.1 Juego: Dale al globo

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para el voleo.

**Descripción del juego:** Cada niño individualmente golpea un globo utilizando el gesto del voleo e intenta que este no caiga al suelo.

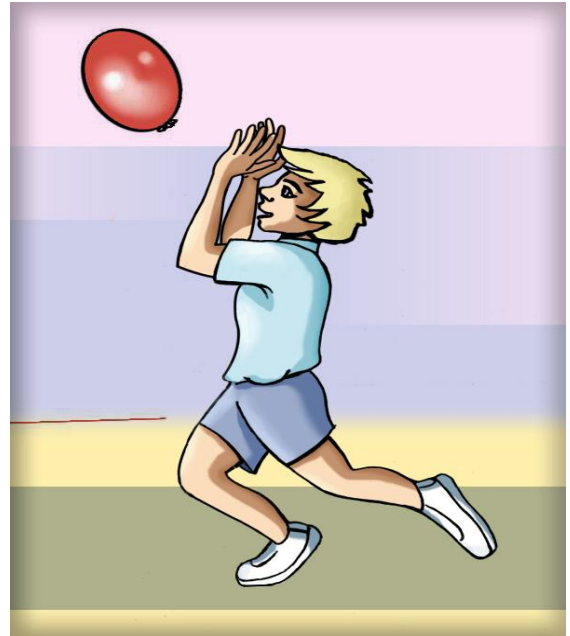
**Reglas:** Delimitar el espacio, el globo debe estar bien inflado y no debe caer. Se da un punto cada vez que el globo no cae al suelo.

**Material/espacio:** Globos. Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 1

- Golpear el globo con diferentes partes del cuerpo.
- Transportar el globo, en parejas, tríos.
- Realizar el gesto pero el niño sentado.
- Golpear el globo en forma alterna por equipos.

### Ficha Nº 1



**Recomendaciones:** Indicarle a los niños que el globo no debe alejarse mucho de ellos, utilizar un espacio cerrado, el globo debe estar bien inflado.

**Errores posibles:** que golpeen el globo demasiado fuerte o apañarlo.

## F. 2 Juego: Globos locos

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el voleo.

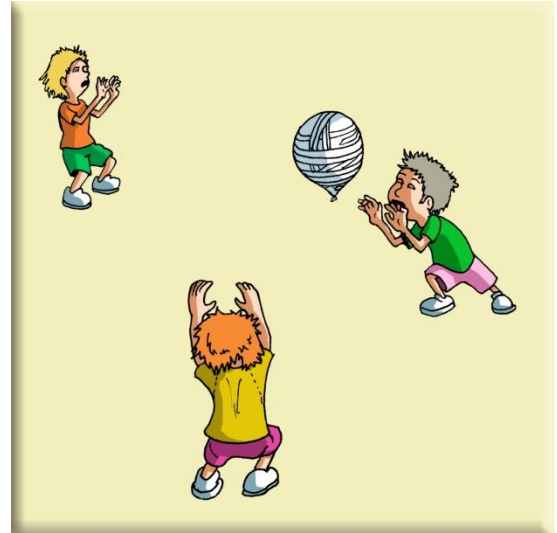
**Descripción del juego:** En parejas o tríos los niños golpean el globo con sus manos, utilizando principalmente las yemas de los dedos, mientras se sigue un ritmo determinado, con estímulos visuales o cambios de dirección.

**Material/espacio:** Globos y espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 2

- Colocar cinta adhesiva en los globos para que estos se desplacen más rápido.
- Utilizar varios globos, uno para cada niño.
- Utilizar bolas de playa o hule.

### Ficha Nº 2



**Recomendaciones:** Que los niños no se alejen demasiado entre sí.

**Errores posibles:** Que los niños traten de agarrar el globo en lugar de golpearlo con los dedos.

### F. 3 Juego: Golpear el globo

**Propósito:** Desarrollar ganas de aprender para la destreza del voleo.

**Descripción del juego:** En parejas sentados se pasan el globo por encima de la cabeza utilizando el voleo.

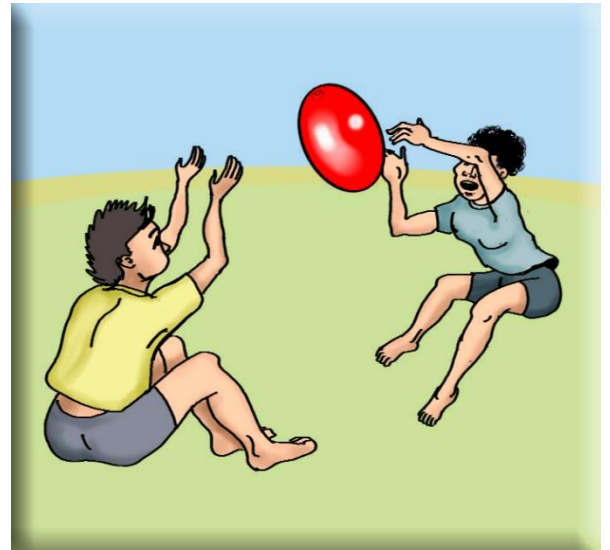
**Reglas:** Gana la pareja que logre hacer más golpes al globo de forma consecutiva.

**Material/espacio:** Lugar abierto libre de obstáculos y globos

#### Variante de la actividad Nº 3

- A una distancia mayor entre parejas
- Ubicarse en tríos o cuartetos
- Utilizar varios globos a la vez
- Variación de reglas según su avance

Ficha Nº 3



**Recomendaciones:** Que el juego se realice en un lugar cerrado para evitar que las corrientes de aire se lleven el globo.

**Errores posibles:** Que el niño o niña utilice otras parte del cuerpo para golpear el globo.



## F. 4 Juego: El golpeo del número

**Propósito:** Desarrollar la rapidez en la destreza del voleo.

**Descripción del juego:** Se forman equipos y se ubican en círculo con un globo y cada alumno numerado. Se lanza el globo hacia arriba y el que inicia dice un número para que el niño(a) con ese número golpee el globo con las yemas de los dedos al mismo tiempo que dice otro número para que siga la acción.

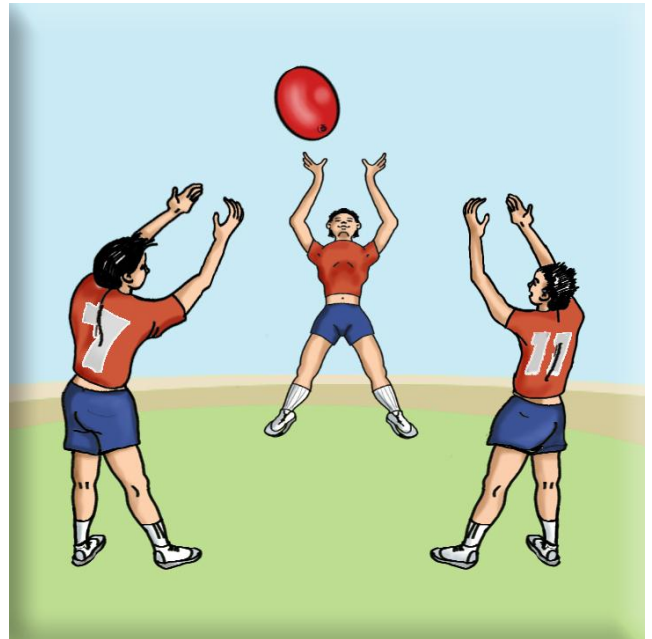
**Reglas:** Gana el equipo que menos veces se le caiga el globo.

**Material/espacio:** Espacio libre de obstáculos y globos.

### Variante de la actividad Nº 4

- Sentados.
- Ubicarse a una distancia mayor.
- Se pueden agregar varios globos
- Variación de reglas según su avance.

Ficha Nº 4



**Recomendaciones:** Utilizar un espacio cerrado. Inflar bien el globo.

**Errores posibles:** Que el niño golpee el globo con otra parte del cuerpo.

## F. 5 Juego: Moviéndome con el globo

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para la destreza del voleo.

**Descripción del juego:** En parejas frente a frente golpean repetidamente el globo utilizando el voleo, desplazándose y alternando ambas manos.

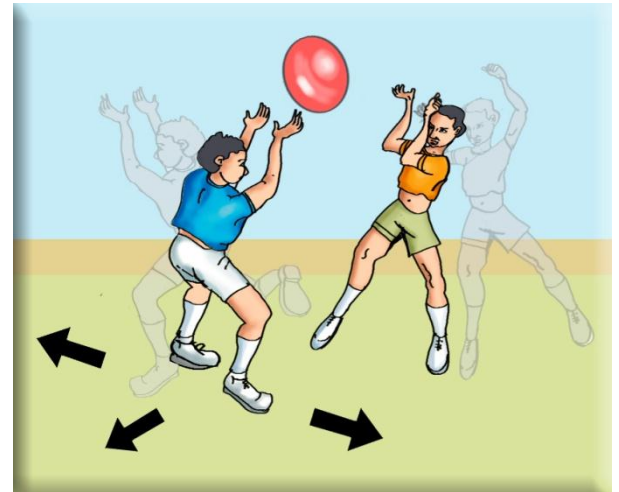
**Reglas:** Deben mantenerse en movimiento y desplazándose, gana la pareja que logre hacer más golpes al globo de forma consecutiva en determinado tiempo.

**Material/espacio:** Lugar libre de obstáculos y globos.

### Variante de la actividad Nº 5

- A una distancia mayor entre parejas.
- Ubicarse en tríos o cuartetos.
- Cambios de dirección.
- Utilizar varios globos a la vez.
- Variación de reglas según su avance.

### Ficha Nº 5



**Recomendaciones:** Que el globo sea de un color llamativo y este bien inflado. Utilizar un lugar cerrado.

**Errores posibles:** Que el niño o niña utilice otras parte del cuerpo para golpear el globo y realice la acción en un solo lugar.

## F. 6 Juego: Competencia con globos

**Propósito:** Desarrollar la rapidez para la destreza del voleo.

**Descripción del juego:** Dos equipos con igual número de niños, uno a cada lado del campo, lo divide un mecate o red, tienen que pasar el globo por encima de la red o mecate utilizando el voleo y enviarlo al campo contrario y devolverse detrás de su grupo. Después de golpear el globo el niño se ubica detrás de su mismo grupo.

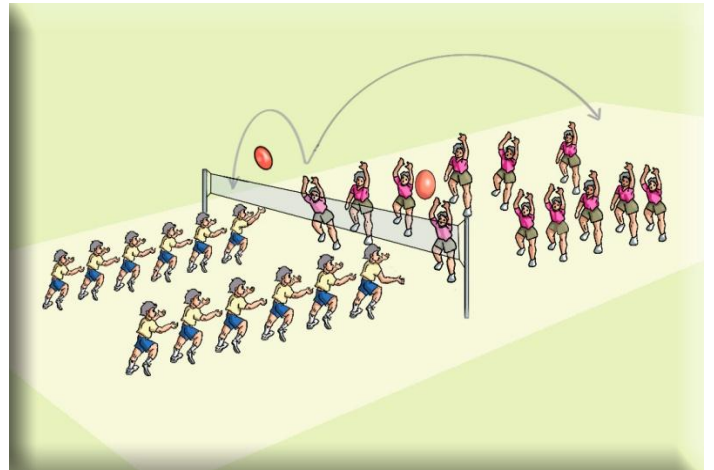
**Reglas:** No se puede dar más de un toque por niño. Pierde el equipo que se le cae el globo al suelo.

**Material/espacio:** Cancha de voleibol y globos.

### Variante de la actividad Nº 6

- a. Sentados.
- b. Se pueden agregar varios globos.
- c. Variación de reglas según su avance.

### Ficha Nº 6



**Recomendaciones:** Ubicarse a una distancia en la cual no choquen los niños entre sí.

**Errores posibles:** Que el niño(a) no se devuelva en forma correcta.

## F. 7 Juego: La pelota capitana

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para la destreza del voleo.

**Descripción del juego:** Formados en semicírculo y sentados en el suelo, de frente al compañero. A la señal el capitán volea el balón hacia el primero quien se levanta de la posición de sentado y volea y se sienta, continuando así hasta llegar al último quien, después de devolverla correrá a cambiar su posición con la del capitán.

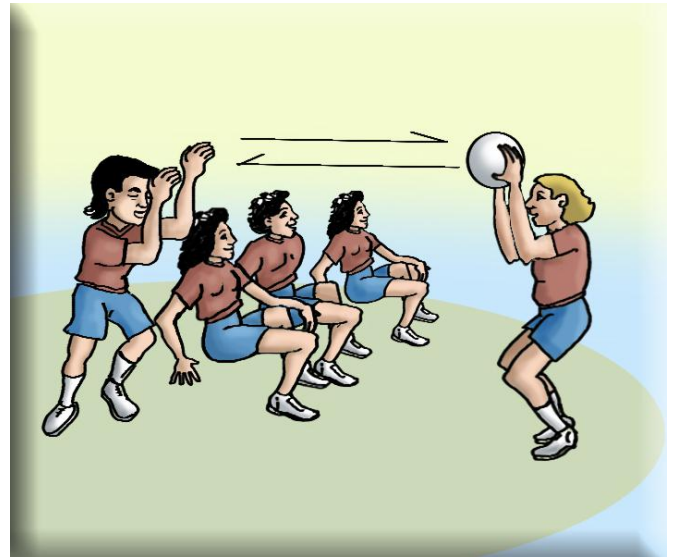
**Reglas:** Un punto para el equipo que finalice de primero cada ciclo resultando campeón el que más puntos consiga en un determinado número de ciclos.

**Material/espacio:** Lugar libre de obstáculos y bolas de hule.

### Variante de la actividad Nº 7

- A una distancia mayor el capitán
- Se pueden utilizar diferentes balones
- Variación de reglas según su avance
- Se pueden formar varios equipos y hacer una competencia.

### Ficha Nº 7



**Recomendaciones:** El capitán debe lanzar el balón de abajo hacia arriba y tratar de que este caiga sobre la cabeza de sus compañeros.

**Errores posibles:** Que el niño(a) no se siente después de ejecutar la acción.

## F. 8 Juego: Balón aéreo

**Propósito:** Desarrollar ganas de aprender para la destreza del voleo.

**Descripción del juego:** Dos equipos en cada mitad de la cancha de voleibol. Se juega como si fuera un partido de voleibol, utilizando solo el voleo, pero sin red, debiendo pasar el balón por encima de la cabeza de un contrario.

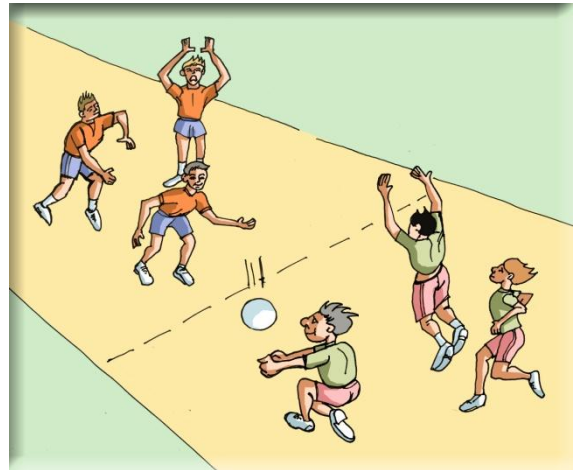
**Reglas:** Se acredita un punto cuando: No se recepciona un pase, o este no alcanza la altura de la cabeza del contrario.

**Material/espacio:** Cancha de voleibol y bolas de hule o playa.

### Variantes de la actividad N° 8

- Con rotación según las manecillas del reloj.
- Realizar al menos dos pases antes de enviar el balón.
- Variación de reglas según su avance.

### Ficha N° 8



**Recomendaciones:** Ubicar solo seis jugadores por equipo.

**Errores posibles:** Que solo los mismos niños toquen el balón.

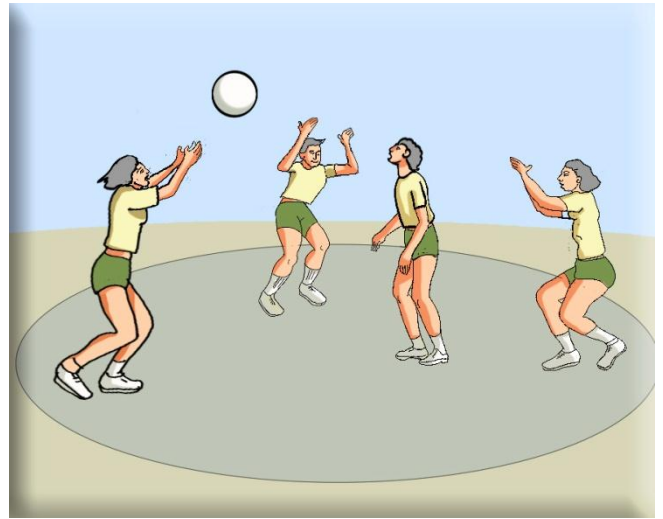
## F. 9 Juego: Balón tigre

**Propósito:** Desarrollar la rapidez para la destreza del voleo.

Ficha Nº 9

**Descripción del juego:** Los niños(as) forman un círculo de un diámetro de 4 a 8 metros. Uno o dos son los tigres y se colocan en el centro del círculo, los que forman el círculo se pasan la bola utilizando el voleo y el tigre intenta interceptar el balón o atraparlo.

**Reglas:** La tarea principal de este juego es pasar el balón de forma exacta en el momento preciso entre cada jugador. Los jugadores exteriores no deben abandonar su lugar. Los tigres se pueden mover libremente. Puntuaciones: a. Cuando un tigre toque un balón será sustituido por aquel jugador que haya jugado el balón en último lugar. Quien haya tenido que ir menos veces al centro ganara.



**Material/espacio:** Bolas de hule. Espacio libre de obstáculo.

### Variante de la actividad Nº 9

- Los que volean sentados, los tigres de pie.
- Ubicarse a una distancia mayor.

**Recomendaciones:** Indicarles a los niños (as) que el balón debe pasarse utilizando ambas manos. No sujetar o agarrar al niño (a) que tiene el balón. Limitar el espacio.

**Errores posibles:** Un error sería que los tigres abandonen su lugar.

## F.10 Juego: El Balón Rápido.

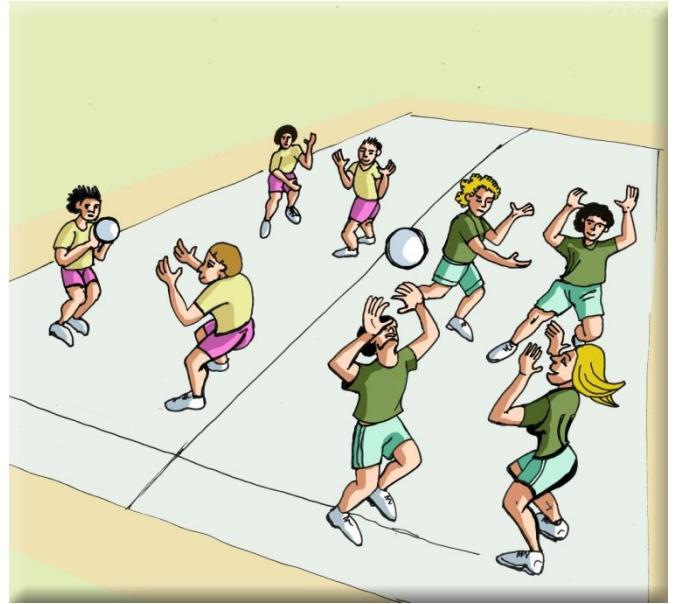
**Propósito:** Desarrollar la rapidez en la destreza de voleo.

Ficha Nº 10

**Descripción del juego:** Dos equipos de 4 a 6 niños. Cada equipo se sitúa dentro de su campo con un balón. Estos deben realizar 10 pases utilizando el voleo antes de que lo logre el otro equipo.

**Reglas:** Los jugadores deben pasarse el balón sin que caiga al suelo, cada vez que el balón cae al suelo vuelve a empezar la cuenta, los niños deben estar en constante movimiento excepto cuando están ejecutando el voleo. El equipo que primero realice 10 pases, se anota un tanto. Gana el equipo que logre antes un determinado número de puntos.

**Material/espacio:** Un balón por equipo. Espacio libre de obstáculos.



### Variantes de la actividad Nº 10

- Aumentar el número jugadores por equipo.
- Cambiar la forma de los pases.
- Hacer el juego con interceptores de los otros equipos.

**Recomendaciones:** Contar en voz alta el número de pases realizados.

**Errores posibles:** Que los niños no pasen el balón correctamente por tratar de ganar el juego.

## F.11 Juego: Pelota Canadiense

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción en la destreza del voleo.

**Descripción del juego:** De 10 a 20 niños, divididos en dos equipos. Uno de los equipos se coloca tras la línea de salida y el otro disperso en el campo. A unos 15 metros de la línea se sitúa el banderín. El primer jugador del equipo que está tras la línea lanza la pelota de voleo e inmediatamente sale corriendo en dirección al banderín, pasa por detrás de él y vuelve al punto de partida. Los del otro equipo deben coger la pelota y tratar de tocar al que corre utilizando el voleo. Se pueden pasar el balón entre ellos.

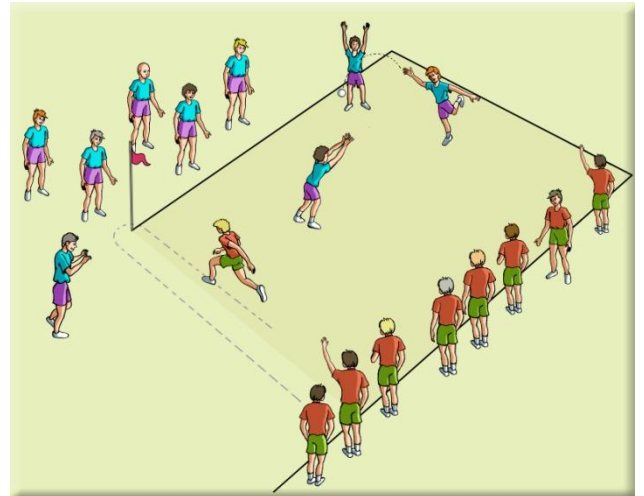
**Reglas:** El jugador que corre no puede hacer marcha atrás. Lanza todos los jugadores de un equipo y se contabiliza los tantos que ha conseguido el otro equipo. Luego cambian los papeles y se contabilizan los del otro equipo. Gana el que logre tocar a más jugadores del equipo contrario.

**Material/espacio:** Un balón, un banderín y conos. Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 11

- Cambiar la distancia del banderín.
- Variar el tamaño del balón.
- Variar la forma de tocar o quemar al corredor.
- Variar a mano baja o al saque.

### Ficha Nº 11



**Recomendaciones:** Usar un banderín con colores llamativos, que la bola sea de textura suave, controlar el nivel de competitividad, llevar bien el control de los que lanzan



## F.12 Juego: Esquivar el balón

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para el voleo.

**Descripción del juego:** Un equipo en el interior del terreno; el otro equipo en el contorno y en posesión del balón. El equipo que está dentro esquiva el balón o intenta bloquearlo al vuelo para eliminar al lanzador.

La duración del juego se determina antes de comenzar (5 o 10 minutos). El lanzamiento se debe hacer con las manos y utilizando el voleo. Los jugadores pueden pasarse el balón pero sin desplazarse con el mismo.

**Reglas:** En el interior del campo de juego cualquier jugador tocado por el balón antes de que haya tocado el suelo queda eliminado y sale del juego; si bloquea el balón al vuelo elimina al lanzador y este se retira del juego; si después de bloquear el balón se le cae queda eliminado; pero si su bloqueo está bien entonces pone el balón en el centro del terreno, un lanzador viene a buscarlo y lo pasa a uno de sus compañeros que permanece en el entorno. El equipo ganador es el que consiga dejar el mayor número de jugadores en juego. Se juega otra ronda pero cambiándose los papeles.

**Material/espacio:** Un balón de voleibol. Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 12

- a. Utilizar más balones
- b. Que no hayan niños que salgan del juego

### Ficha Nº 12



**Recomendaciones:** Utilizar diferentes colores en las camisetas de los dos equipos.

**Errores posibles:** Que los niños traten de pasar el balón apañándolo.

## F. 13 Juego: Pases por encima de la red

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para la destreza del voleo.

**Descripción del juego:** Por equipos con un balón, tres a cada lado de la red. Realizan un máximo de tres toques de balón y pasan el este al campo contrario y el equipo contrario repite la acción.

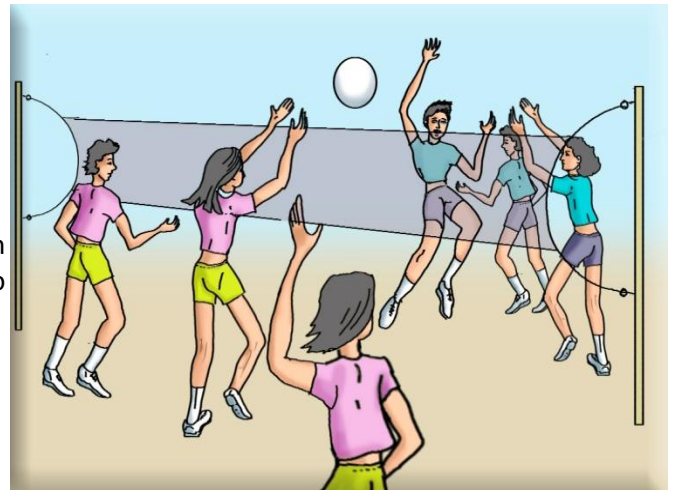
**Reglas:** Se cuenta el número de pases realizado en un tiempo previamente determinado, triunfando el equipo que más pases haya realizado.

**Material/espacio:** Cancha de voleibol y bola de hule, o playa.

### Variante de la actividad Nº 13

- a. Lanzando el balón.
- b. Voleando el balón.
- a. Más integrantes en cada subgrupo.
- b. Variación de reglas según su avance.

### Ficha Nº 13



**Recomendaciones:** La altura de la red debe estar como máximo a 1.20 mts.

**Errores posibles:** Que el niño choque con sus compañeros al regresar.

## F. 14 Juego: Los cinco pases

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje del voleo.

**Descripción del juego:** Se forman dos equipos, el equipo en posición de la bola realizan pases de voleo, mientras todos sus miembros cuentan la cantidad de voleos ejecutados, el equipo contrario trata de interceptar el balón y si lo consigue comienzan a realizar pases de voleo.

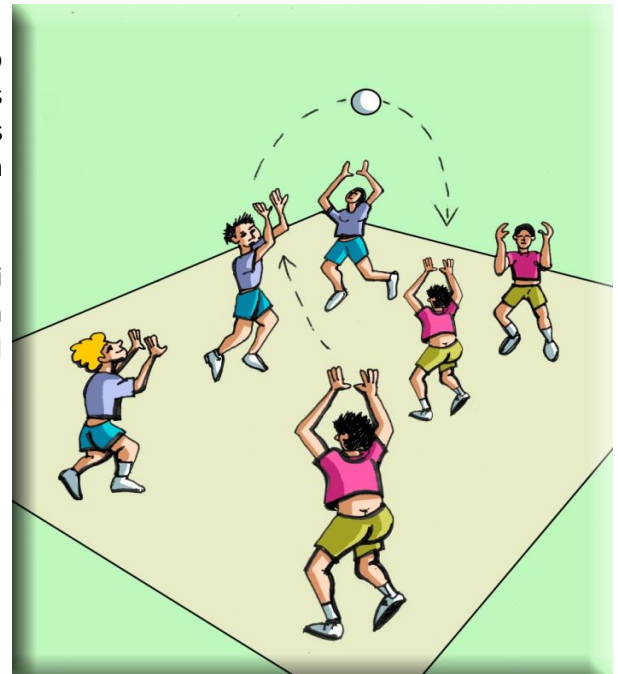
**Reglas:** No se puede interceptar la bola, cogiendo la bola ni agarrando empujando o golpeando al contrario, se acredita un punto cada cinco pases realizados por equipo, gana el equipo con más puntos a final del tiempo determinado.

**Material/espacio:** Espacio delimitado y una bola

### Variantes de la actividad Nº 14

- Hacer el juego utilizando mano baja.
- Combinar los diferentes fundamentos.

Ficha Nº 14



**Recomendaciones:** Iniciar la actividad apañando, delimitar el espacio.

**Errores posibles:** Quedarse estático.

## F. 15 Juego: Pases con desplazamiento

**Propósito:** Desarrollar la rapidez para el aprendizaje del voleo.

Ficha Nº 15

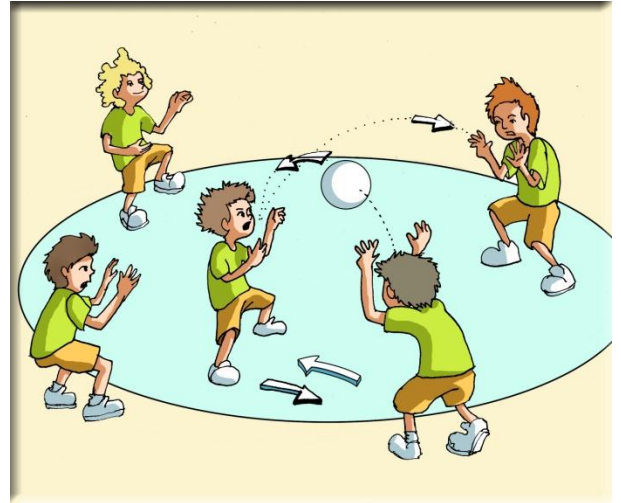
**Descripción del juego:** Se inicia con un voleo de uno de los niños del círculo al del centro y este hacia afuera, inmediatamente después de volar cada uno pasa a ocupar el lugar del al que previamente le voleo (va al centro).

**Reglas:** Se forman equipos en círculos con uno en el centro. Gana un punto el equipo que logre hacer un ciclo completo y triunfa el que obtenga más puntos en el tiempo determinado.

**Material/espacio:** Espacio libre de obstáculos, y una bola por grupo

### Variantes de la actividad Nº 15

- a. Hacer el juego de mano o combinado con voleo.
- b. Hacerlo de izquierda a derecha, de derecha a izquierda y combinado las direcciones.



**Recomendaciones:** Empezar con bolas livianas y de diferentes tamaños.

**Errores posibles:** No estar listo para cambiar hacia el centro.

## F. 16 Juego: Uno en el medio

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para el aprendizaje del voleo.

### Ficha Nº 16

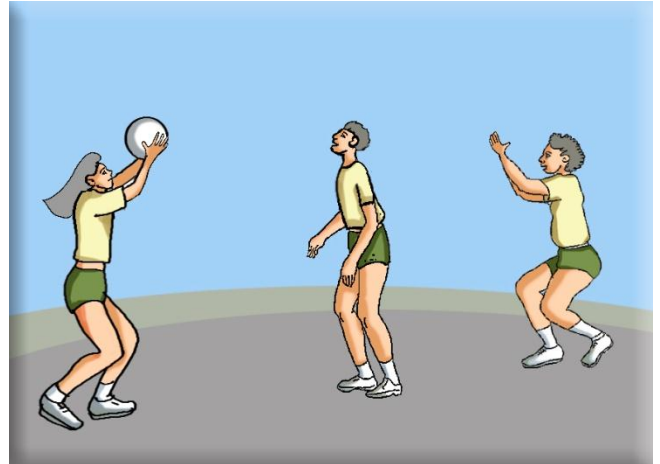
**Descripción del juego:** Se colocan en tríos uno en el medio. Los de los extremos volean el balón entre si y el del medio intenta tocar el balón

**Reglas:** El del centro tiene que partir siempre desde el centro, gana la pareja que logre realizar más voleos continuos sin que le sea interceptada la bola.

**Material/espacio:** Espacio libre de obstáculos y una bola por tríos.

### Variante de la actividad Nº 16

- Hacer el juego de mano baja.
- Combinar con diferentes fundamentos.



**Recomendaciones:** Limitar el espacio hasta donde se puede desplazarse el niño que está en el centro.

**Errores posibles:** Que el centro se mueva a uno de los extremos.

## F.17 Juego: ¿A quién le toca?

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para la destreza de la mano baja.

**Descripción del juego:** Por equipos, estando uno de pie, el resto sentados y de espaldas numerados. El niño que está de pie lanza la pelota a uno de los sentados al mismo tiempo que dice su número, quien se pondrá de pie rápidamente para recibirlo de mano baja y devolverlo.

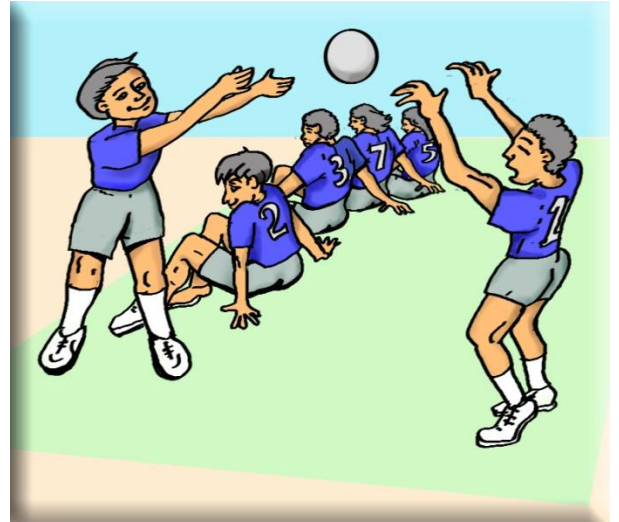
**Reglas:** La pelota ha de devolverse con las dos manos, gana el equipo que menos veces deje caer la pelota.

**Material/espacio:** Espacio libre de obstáculos y bola  
De hule o playa.

### Variante de la actividad Nº 17

- c. Ubicar a una distancia mayor al niño que lanza.
- d. Variación de reglas según su avance.

### Ficha Nº 17



**Recomendaciones:** Indicarles a los niños que de ser posible devuelvan el balón utilizando la mano baja.

**Errores posibles:** Que los niños no se levanten rápidamente cuando se indique su número.

## F.18 Juego: Los 10 toques

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para la destreza de la mano baja.

**Descripción del juego:** Se forma un círculo, un niño toma el balón y a lo pasa a cualquiera de sus compañeros de mano baja tratando de que la pelota no vaya al suelo.

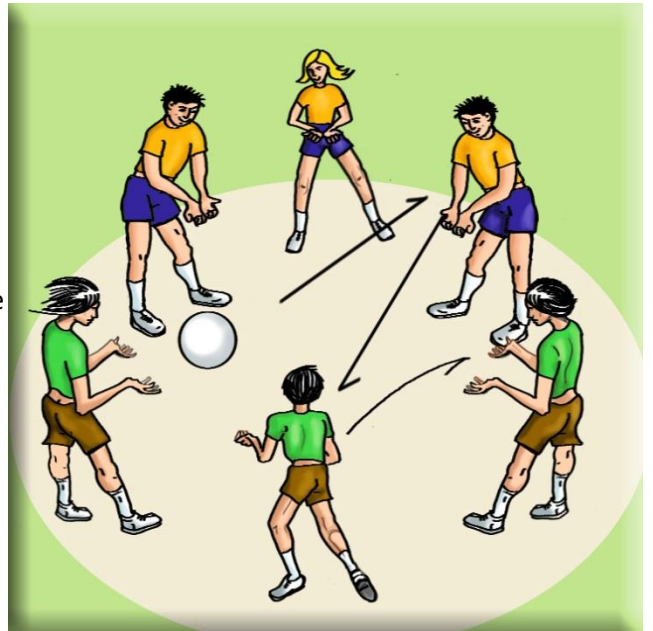
**Reglas:** Se obtiene un punto por cada 10 toques. Cada vez que el balón cae al suelo se inicia de nuevo el conteo de diez. Triunfa el equipo que consiga antes, los puntos establecidos.

**Material/espacio:** Lugar libre de obstáculos y bola de hule o playa.

### Variante de la actividad N° 18

- Sentados en el suelo.
- Lanzar el balón de abajo hacia arriba.
- Girar mientras el balón se lanza.
- Variación de reglas según su avance.

### Ficha N° 18



**Recomendaciones:** Indicarles a los niños que de ser posible devuelvan el balón utilizando la mano baja.

**Errores posibles:** Un error sería que los niños traten de devolver el balón de otra forma que no sea de mano baja.

## F. 19 Juego: El partidillo apaño y lanzo

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para la destreza de la mano baja.

**Descripción del juego:** Dos equipos enfrentados en una cancha de minivoleibol con la red o mecate a una altura de 1.20 mts. El saque se realiza lanzado el balón de mano baja, el que recibe lo apaña y se lo pasa a un compañero el cual lo envía al otro campo (golpeándolo como pueda).

**Reglas:** Se juega con las reglas básicas del voleibol.

**Material/espacio:** Cancha de minivoleibol, red de voleibol (cuerda o elástico) y una bola suave y liviana.

### Variantes de la actividad Nº 19

- Cambiar la posición del juego.
- Poner un máximo de golpes del balón.
- Variación de reglas según su avance.

### Ficha Nº 19



**Recomendaciones:** Enfatizar en que después del saque se debe apañar el balón.

**Errores posibles:** Un error podría ser que no se realicen los tres pases.



## F. 20 Juego: Bombardeo del castillo

**Propósito:** Desarrollar la rapidez y ganas de aprender en la destreza de la mano baja.

**Descripción del juego:** Un cajón sueco sin tapa y los niños forman un círculo alrededor. Un equipo (los defensores) rodea el cajón interceptando las bolas utilizando la mano baja, los del otro equipo golpean con la mano abierta intentando devolver los balones para que estos no entren dentro del cajón sueco.

**Reglas:** Gana el equipo que en un tiempo determinado quede con menos balones dentro del cajón sueco.

**Material/espacio:** Lugar libre de obstáculos cajón sueco y bolas.

### Variante de la actividad Nº 20

- A una distancia mayor los defensores.
- Los atacantes a una distancia mayor.
- Variación de reglas según su avance.

### Ficha Nº 20



**Recomendaciones:** Los defensores no deben lanzar los balones muy largos del sitio de juego.

**Errores posibles:** Que el niño(a) no utilice el gesto del saque para tratar de colocar el balón dentro del cajón.

## F.21 Juego: Volitenis

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje de la mano baja.

**Descripción del juego:** Se forman parejas o tríos de niños, se colocan a cada lado de red de voleibol. Se pasan el balón utilizando la mano baja e intentando que pase por encima de la red después de haber tocado el suelo una vez.

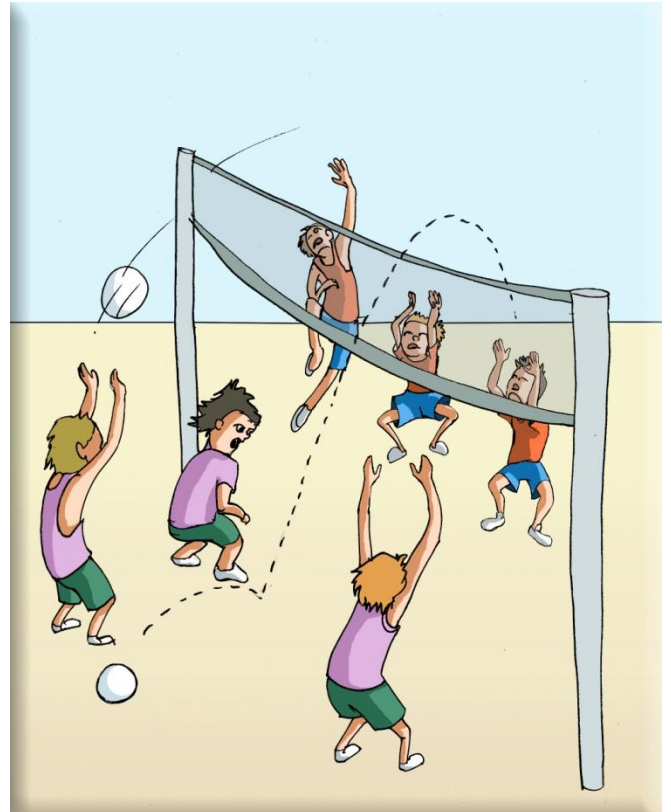
**Reglas:** Un punto cada vez que se falle en devolver la bola después del rebote, triunfa el primero que obtenga 10 puntos.

**Material/espacio:** Cancha de voleibol, red (elástico o mecate y bola.

### Variantes de la actividad Nº 21

- Devolver la bola después de dos rebotes o sin rebote.
- Hacer la misma actividad pero en parejas
- Combinar la actividad con voleo y mano baja

### Ficha Nº 21



**Recomendaciones:** Delimitar el espacio de trabajo de cada grupo.

**Errores posibles:** Dejar picar el balón más de una vez, o no dejarlo picar. No desplazarse y no flexionar para devolver la bola.

## F. 22 Juego: Toque de antebrazos

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para el aprendizaje de la mano baja.

**Descripción del juego:** Se forman por equipos en círculo (uno en el centro), este envía la bola de mano baja (en orden del círculo) para que los demás devuelvan el balón de la misma forma.

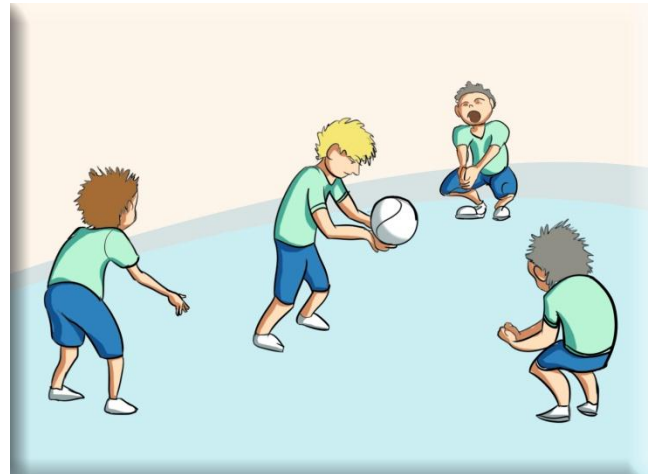
**Reglas:** El balón debe dar una vuelta completa para obtener un punto, gana el equipo que logre más puntos al cabo del tiempo determinado.

**Material/espacio:** Una bola por equipo

### Variante de la actividad Nº 22

- Hacer la actividad con diferentes tipos de balón.
- Hacerlo usando el voleo.
- Utilizar el voleo, la mano baja o cualquier parte del cuerpo para que el balón no caiga.

### Ficha Nº 22



**Recomendaciones:** Para hacerlo más difícil después de cada ciclo se debe cambiar el que está en el centro sin detener la bola. Empezar con una bola de playa y luego con un balón más pequeño y pesado.

**Errores posibles:** No estar atento y movilizarse tardíamente para cambiar al centro, no levantar adecuadamente la bola.

## F. 23 Juego: Balón rebotado

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje de la mano baja.

**Descripción del juego:** Se forman equipos en hileras de frente a una pared. El primero de cada grupo lanza el balón contra la pared, para que lo recepcione el siguiente, yéndose al final de la hilera y así sucesivamente.

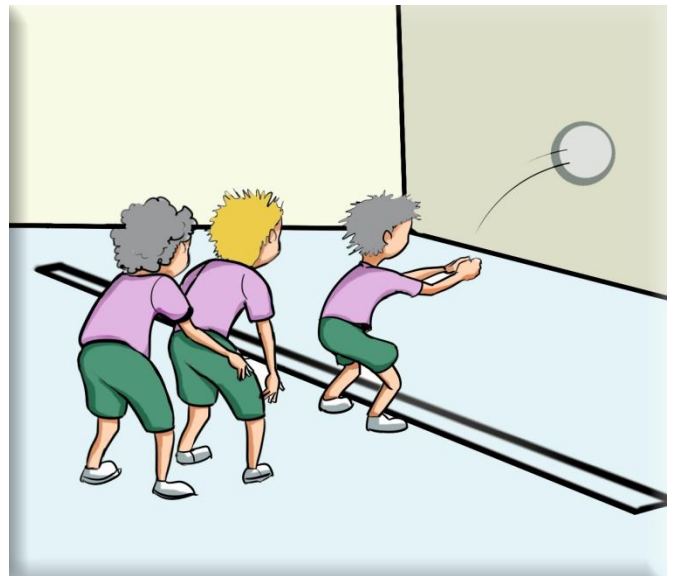
**Reglas:** No se puede pisar la línea demarcadora establecida, cada vez que la bola se cae al piso se anota un punto, gana el equipo que tenga menos puntos en el tiempo previsto.

**Material/espacio:** Pared y bolas de hule o voleibol

### Variante de la actividad Nº 23

- Hacer la actividad en parejas.
- Hacerlo de voleo.
- Usar la mano baja y el voleo indiferentemente.

### Ficha Nº 23



**Recomendaciones:** Delimitar claramente el espacio y marcar con una línea en la pared a partir de la cual prioritariamente se debe pegar el balón.

**Errores posibles:** No asumir una posición básica para recepcionar el balón, moverse con lentitud.

## F. 24 Juego: Asalto a la ciudadela

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje de la mano baja.

**Descripción del juego:** Se colocan cuatro bancos de gimnasia (bancas o similar) forman un cuadrado, dos jugadores en el interior y el resto afuera. Los jugadores exteriores están situados a 4 metros del cuadro lanzando balones intentando ubicarlos en el interior del cuadro. Los ubicados dentro (defensores) se lo impiden usando la mano baja.

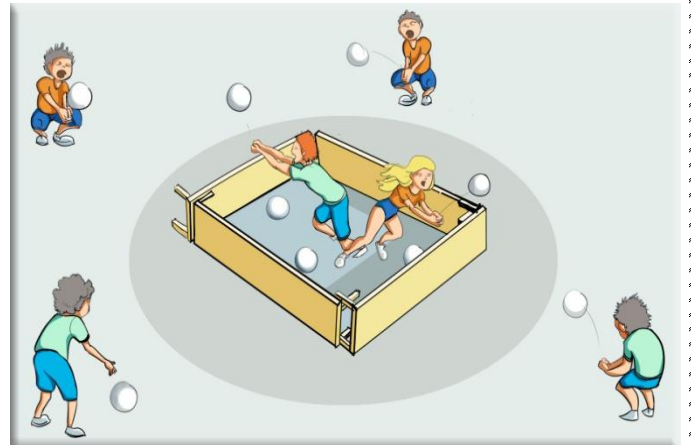
**Reglas:** No se puede sacar los balones que están en el cuadro, gana la pareja que tenga menos balones en el cuadro al cabo de dos minutos.

**Material/espacio:** Espacio libre de obstáculos, bancas o cajones suecos y balón.

### Variante de la actividad Nº 24

- En el cuadro puede ubicarse una sola persona.
- Hacerlo de voleo.
- Usar diferentes fundamentos del voleibol y destrezas defensivas.

### Ficha Nº 24



**Recomendaciones:** Empezar con balones de hule de diferentes tamaños

**Errores posibles:** Evitar que los niños del exterior no respeten la distancia con respecto al cuadro.

## F. 25 Juego: Balón diana

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje de la mano baja.

**Descripción del juego:** De cuatro a seis jugadores se sitúan sobre dos líneas de fondo divididos por una línea central, en donde se coloca una banca con cinco balones medicinales y un jugador a cada lado. Los jugadores exteriores intentan tocar los balones medicinales, con bolas de voleibol (pases, remates, lanzamientos). Delante de la banca, los jugadores tratan de impedirlo mediante acciones de mano baja.

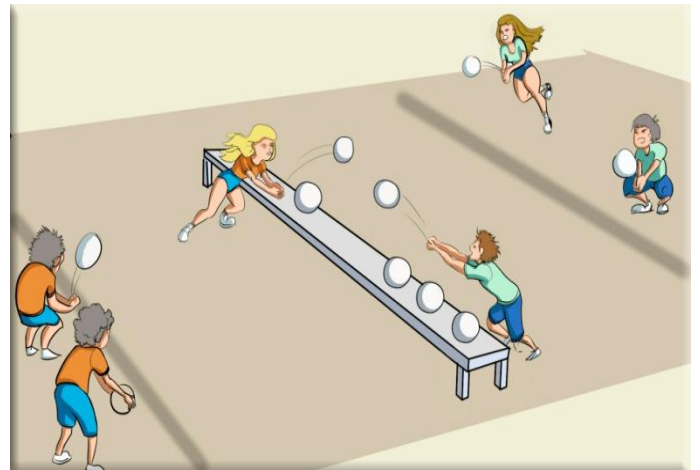
**Reglas:** No se lanza la bola hasta que cada jugador de cada lado esté preparado, gana la pareja que logre que le contacten menos balones al cabo de dos minutos.

**Material/espacio:** Espacio libre de obstáculos, bolas y bancas.

### Variante de la actividad Nº 25

- Usar diferentes tipos de balones.
- Dos defensores a cada lado del banco.

Ficha Nº 25



**Recomendaciones:** Delimitar claramente el lugar desde donde debe lanzar los jugadores del exterior

**Errores posibles:** No respetar los límites desde donde lanzan desde el exterior.

## F.26 Juego: La pelota ambulante

**Propósito:** Desarrollar la rapidez para el aprendizaje de la destreza de la mano baja.

**Descripción del juego:** Se forman dos equipos y se ubican en un círculo pero de forma intercalada, la pelota deambula utilizando la mano baja y realizando un número de pases en dirección específica de un jugador a otro. Habrá ganado aquel equipo que termine primero; la tarea principal para cada niño(a) es atrapar la pelota con seguridad y pasarla de mano baja rápidamente por el interés del equipo.

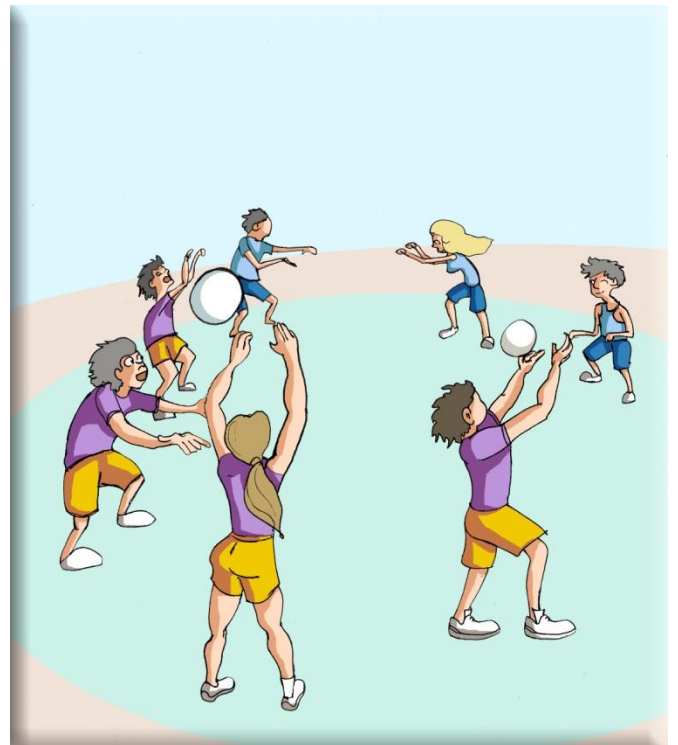
**Reglas:** Habrá ganado aquel equipo que termine primero, la tarea principal para cada niño(a) es atrapar la pelota con seguridad y pasarla rápidamente por el interés del equipo, si a un niño se le cae el balón deberá retomarlo y seguir pasándolo.

**Material/espacio:** Bolas de hule en igual cantidad para cada equipo. Espacio libre de obstáculos.

### Variante de la actividad Nº 26

- Los participantes pueden estar sentados.
- La bola puede pasarse en otra dirección.

### Ficha Nº 26



**Recomendaciones:** Indicarles a los niños que el balón debe pasarse utilizando ambas manos y por debajo de la cabeza.

**Errores posibles:** Un error sería que se acerquen demasiado entre participantes.

## F.27 Juego: Ahuyentar el balón

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para destreza de la mano baja.

**Descripción del juego:** Se coloca un balón sobre la línea central. Ambos equipos se ubican a una distancia de 5 mts, utilizan el golpe de mano baja, e intentan golpear el balón colocado en el centro hasta conseguir que este pase o salga del campo delimitado.

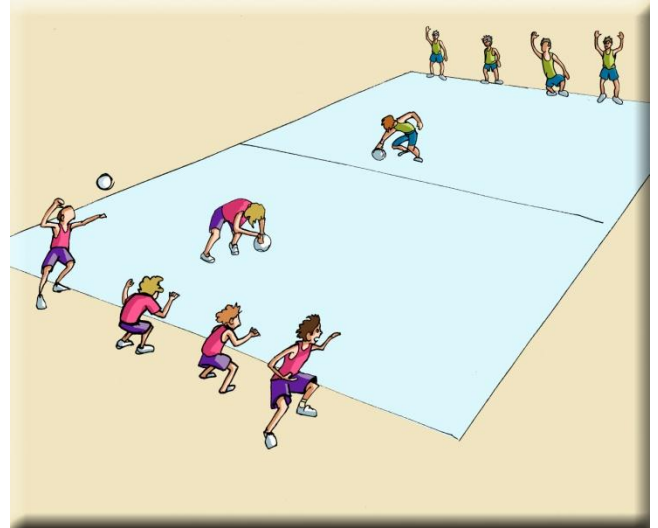
**Reglas:** No se puede acumular los balones. Cada equipo cogerá solamente aquellos balones que se encuentren en su propio campo.

**Material/espacio:** Bolas de hule y bolas medicinales o de baloncesto para empujar. Espacio libre de obstáculos.

### Variante de la actividad Nº 27

- Utilizar varios blancos.
- Los que lanzan ubicarse a una distancia mayor o menor.
- Que el blanco o balón sean más grande o más pequeño.

Ficha Nº 27



**Recomendaciones:** Lanzar el balón agarrándolo con ambas manos y lanzarlo de abajo hacia arriba.

**Errores posibles:** Meterse en el equipo contrario a tomar balones, darle al balón con una mano.



## F.28 Juego: Posa balón.

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje de la mano baja.

**Descripción del juego:** En equipos de 3 a 4 niños, situados en círculo. A la palmada deben lanzar el balón utilizando la mano baja y tratar de enviarlo al compañero lo más rápido posible fuera del círculo.

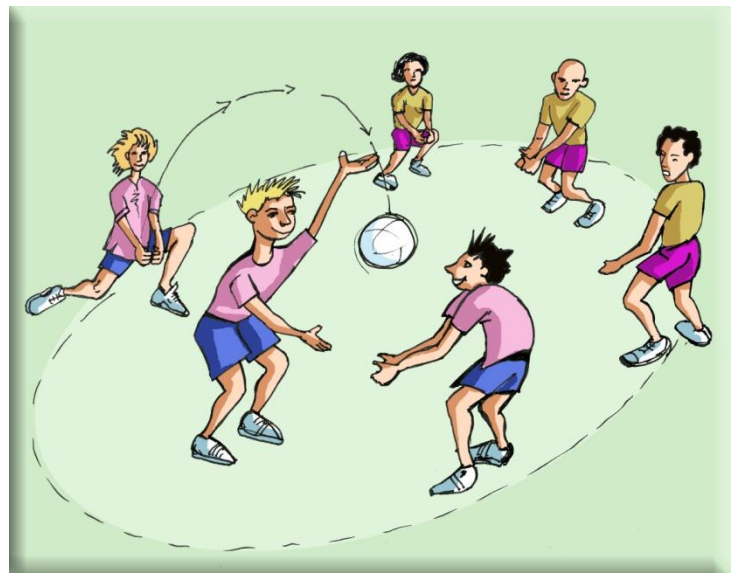
**Reglas:** El balón no debe tocar el suelo antes de ser colocado. El poseedor del balón no puede dar más de tres pasos. No está permitido devolver el balón al que lo acaba de pasar. Gana el equipo que antes coloque el balón tras la línea de fondo.

**Material/espacio:** Un balón por equipo. Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 28

- Ubicar a los niños a una distancia mayor.
- Agregar más pasos por jugador.
- Cambiar la señal de inicio.

### Ficha Nº 28



**Recomendaciones:** Lanzar el balón agarrándolo con ambas manos y lanzarlo de abajo hacia arriba.

**Errores posibles:** Dar más pasos con el balón de los permitidos.

## F.29 Juego: Carrera de balones.

**Propósito:** Desarrollar la rapidez para el aprendizaje de la mano baja.

**Descripción del juego:** Dos equipos de 4 a 6 niños. Estos se sitúan formando un círculo entre los dos equipos. Se numeran, uno de cada equipo poseen un balón. A la señal, el jugador número uno de cada equipo pasa el balón utilizando la mano baja y dándoselo al número dos, estos lo hacen al número tres, y así sucesivamente. Después de haber efectuado el pase, cada jugador ocupará el lugar de su adversario correspondiente, situado en el lado diametralmente opuesto. Allí recibirá la pelota del mismo que le había efectuado el pase precedentemente, y realizará el pase a su mismo amigo posterior. A continuación volverá a su plaza inicial atravesando de nuevo el campo.

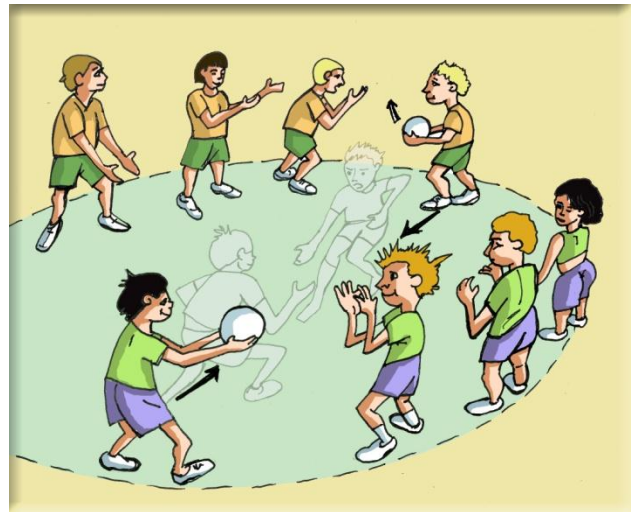
**Reglas:** Estos pases se realizan sin parar hasta que un balón alcance al otro. No se puede alterar la trayectoria del equipo adversario. Cada vez que un balón alcanza al otro, el equipo que lo logra se anota un punto. Se debe establecer previamente un determinado número de puntos.

**Material/espacio:** Dos balones de diferente color. Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 29

- Aumentar o disminuir la distancia entre niños.
- Aumentar el número de participantes.

### Ficha Nº 29



**Recomendaciones:** Lanzar el balón agarrándolo con ambas manos y lanzarlo de abajo hacia arriba para luego darle de mano baja.

**Errores posibles:** Que los participantes no se coloquen en el lugar que les corresponde.

### F.30 Juego: La mosca

**Propósito:** Desarrollar la rapidez para el aprendizaje de la mano baja.

**Descripción del juego:** Se forma un círculo, un niño se coloca en el centro. Los niños del círculo se pasan la bola utilizando la mano baja; el jugador del centro intenta interceptarlo con sus manos. Cuando lo consigue el jugador que cometió la falta ocupa su lugar.

**Reglas:** Si el balón se cae al piso el infractor debe ocupar el centro.

**Material/espacio:** Un balón. Espacio libre de obstáculos.

#### Variantes de la actividad Nº 30

- Que la distancia del círculo sea mayor.
- Incluir varios balones.
- Colocar dos niños en el centro

#### Ficha Nº 30



**Recomendaciones:** Si en un tiempo determinado el niño que está en el centro no logra interceptar el balón, el instructor lo cambia.

**Errores posibles:** Que los niños agarren a los otros niños para tratar de quitar la bola.

### F.31 Juego: Todos contra todos

**Propósito:** Desarrollar la rapidez para el aprendizaje de la mano baja.

**Descripción del juego:** El juego inicia cuando un niño lanza el balón intentando tocar a otro utilizando la mano baja. El niño que es alcanzado por el balón coge el balón e intenta repetir la acción utilizando la mano baja también.

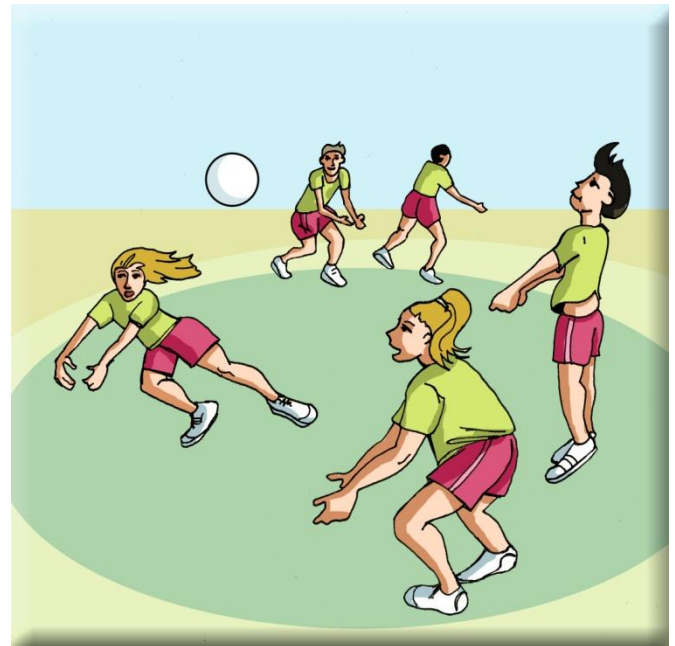
**Reglas:** Se anota un punto cuando el balón toque algún niño, no se anota punto si al jugador al que lanzaron el balón lo atrapa de aire.

**Material/espacio:** Un balón. Espacio libre de obstáculos.

#### Variantes de la actividad Nº 31

- a. Sentarse en el suelo para no ser tocados.
- b. Incluir varios balones.

#### Ficha Nº 31



**Recomendaciones:** Si en un tiempo determinado el niño que lanza el balón no logra interceptar a sus compañeros, el instructor lo cambia.

**Errores posibles:** No utilizar la mano baja para tratar de tocar a sus compañeros.

## F. 32 Juego: La pared y yo

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para la destreza del saque.

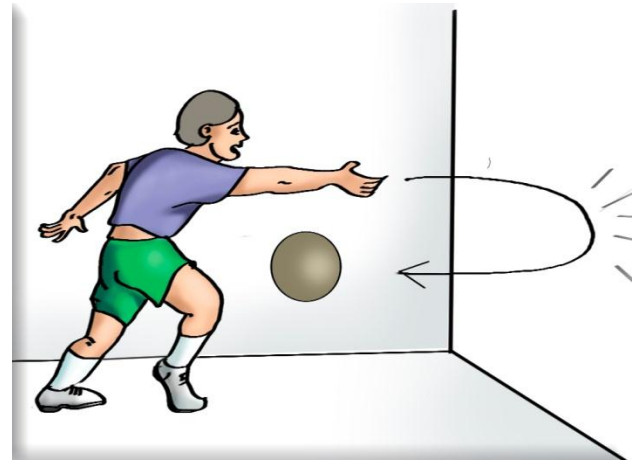
**Descripción del juego:** Cada niño con una bola, se ubica frente a una pared y lanza el balón contra la pared usando el saque con una mano e intenta lanzarla de nuevo cuando esta regresa.

**Reglas:** Gana el niño que logre hacer más golpes a la pared de forma correcta en determinado tiempo.

### Variante de la actividad Nº 32

- A una distancia mayor con la pared.
- Ubicarse en parejas.
- Sentado frente a la pared.
- Variación de reglas según su avance.

### Ficha Nº 32



**Recomendaciones:** Tratar que la bola salga por encima de la frente.

**Errores posibles:** Que el niño o niña no alcancen a volear el balón y le den a la bola de otra forma.

## F. 33 Juego: Balón al compañero

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para el saque.

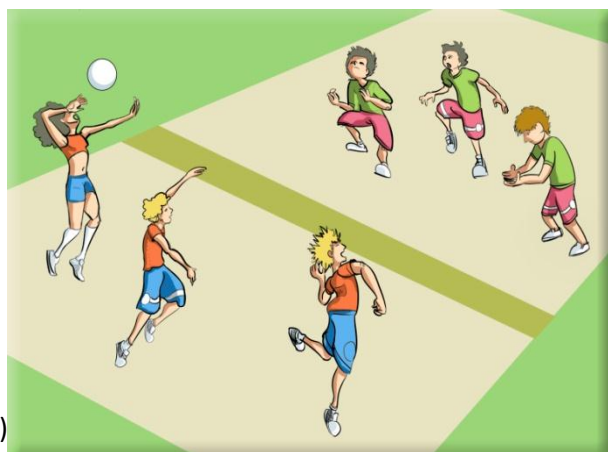
**Descripción del juego:** Dos equipos en cada mitad de la cancha de voleibol. Uno de los equipos realiza saques por turno de sus integrantes y el otro apaña el balón, cuando cada miembro realiza dos saques, se cambian los papeles.

**Reglas:** Un saque es válido si pasa al otro campo y es recibido por el equipo contrario, gana el equipo que logre apañar más balones.

### Variante de la actividad N° 33

- No apañar el balón, sino recibirlo de mano baja
- Utilizar diferentes tipos de saque (seguridad, flotante)
- Variación de reglas según su avance

### Ficha N° 33



**Recomendaciones:** que los niños conozcan lo básico del saque de seguridad.

**Errores posibles:** que el niño o niña realice un gesto incorrecto a la hora de sacar.

## F. 34 Juego: pelotas locas

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para la destreza del saque.

**Descripción del juego:** Dos equipos con igual número de participantes y bolas, se sitúan a cada lado de la línea que separa al campo en dos partes. A la señal todos los niños lanzan los balones utilizando el saque de seguridad al campo contrario.

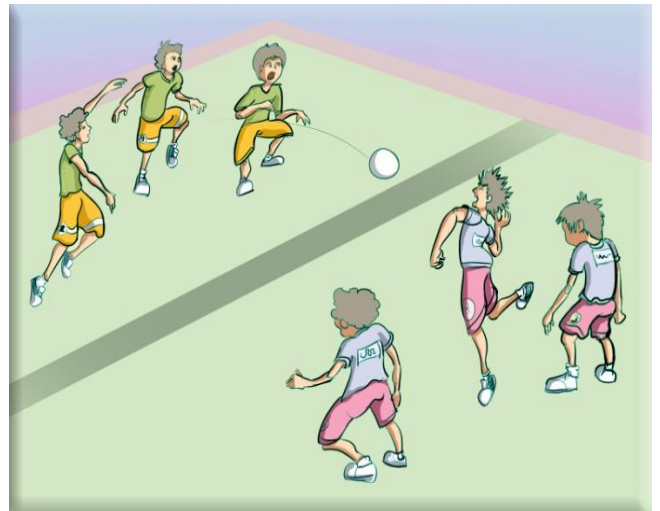
**Reglas:** Gana un punto quien al finalizar el tiempo establecido tenga menos bolas en su campo.

**Material/espacio:** Cancha de voleibol y bolas de hule o playa.

### Variantes de la actividad Nº 34

- Alejarse o acercarse de la línea central según la Posibilidad de cada niño.
- Sentados en el suelo.
- Variación de reglas según su avance.

Ficha Nº 34



**Recomendaciones:** Establecer un tiempo determinado para el juego.

**Errores posibles:** Que los niños y niñas traten de pasar el balón apresuradamente.

## F. 35 Juego: Balón prisionero

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje del saque.

**Descripción del juego:** Dos equipos con igual número de niños y bolas, se sitúan a cada lado de la línea que separa al campo que en dos partes. A la señal el equipo que posee la bola la lanza contra el otro equipo utilizando el saque de seguridad o saque de tenis intentando tocar a uno de sus miembros. Si el contrario agarra la bola en el aire hará lo mismo. Cada equipo tendrá una zona cementerio detrás del otro equipo.

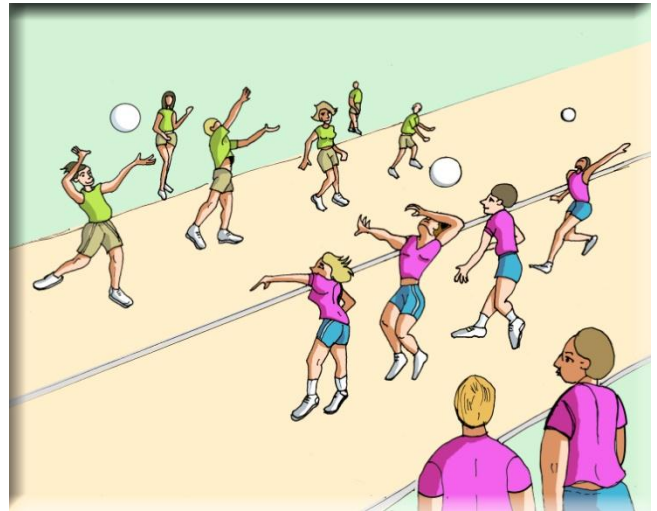
**Reglas:** Gana el equipo que a la señal tenga menos niños en el cementerio.

**Material/espacio:** Espacio libre de obstáculos y bolas de hule, playa o voleibol.

### Variantes de la actividad Nº 35

- Lo mismo pero golpeando el balón con la otra mano.
- Utilizar más balones.

### Ficha Nº 35



**Recomendaciones:** Establecer una zona muerta en las dos mitades del campo de donde no se puede lanzar el balón.

**Errores posibles:** Golpear muy fuerte al rival. Olvidarse de la técnica de saque.



## F.36 Juego: Cara o cruz

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje del saque.

**Descripción del juego:** Dos equipos (cara y cruz) al lado de una línea con una bola por cada pareja.

A la voz de “cara o cruz” el grupo nombrado saldrá corriendo mientras el otro agarra las bolas y utilizando el saque de seguridad o de tenis intenta tocar a los del otro equipo con el balón.

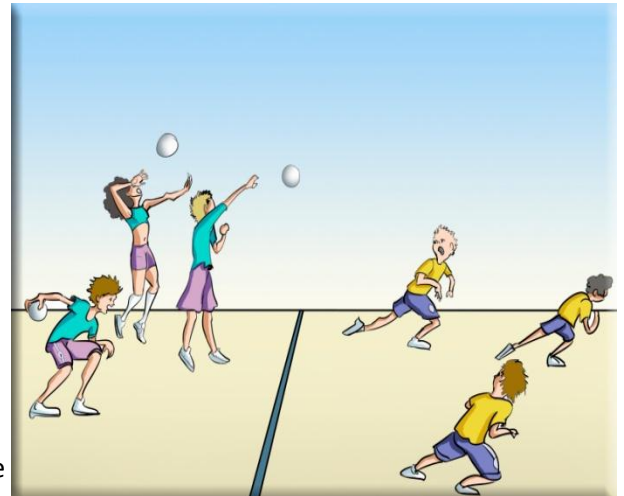
**Reglas:** Se otorga un punto por cada jugador tocado, triunfando el grupo que consiga más puntos al final del juego. Los niños que sobrepasen la línea de fondo estarán salvados.

**Material/espacio:** Lugar libre de obstáculos y bolas de hule o playa.

### Variante de la actividad Nº 36

- Usar diferentes tipos de bola

### Ficha Nº 36



**Recomendaciones:** Delimitar claramente la zona de la actividad y la distancia entre los grupos.

**Errores posibles:** Que los niños se salgan de la zona delimitada.

## F. 37 Juego: Frontenis

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para el aprendizaje del saque.

**Descripción del juego:** Cada niño (a) con una bola. El niño (a) golpeará el balón contra la pared el cual deberá picar en el piso para volver a darle.

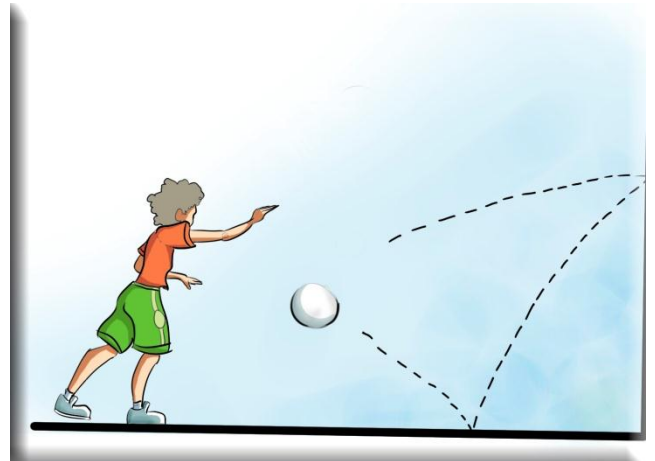
**Reglas:** Gana el niño que logre hacer más golpes de forma consecutiva en un determinado tiempo.

**Material/espacio:** Pared, cancha, y balones

### Variantes de la actividad Nº 37

- a. Hacer alternando las manos.
- b. Hacerlo en parejas o en tríos.
- c. Delimitar la zona donde debe pegar en la pared y en el piso.

### Ficha Nº 37



**Recomendaciones:** Utilizar diferentes tipos de bolas y usarlo con otros fundamentos técnicos.

**Errores posibles:** Dejar que la bola pique más de una vez, no desplazarse para golpear la bola, mantener una posición erguida.

## F.38 Juego: Competición de saques

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje del saque.

**Descripción del juego:** Se forman dos equipos con la mitad de sus jugadores detrás de la línea de fondo. Se utiliza el saque de seguridad o saque de tenis por turno buscando que el balón rebote en el rectángulo marcado (colchoneta). Un compañero recoge la bola después del saque y va a la otra línea a esperar su turno para sacar.

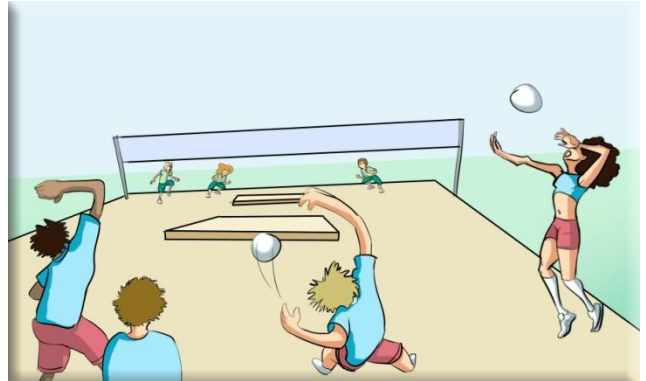
**Reglas:** El saque que pique de aire en la zona marcada, da un punto, triunfa el equipo que obtenga más puntos en el tiempo previamente fijado.

**Material/espacio:** Cancha de voleibol, red, balones y colchonetas.

### Variante de la actividad N° 38

- Usar diferentes blancos.
- Establecer blancos estratégicos con mayor puntaje.

### Ficha N° 38



**Recomendaciones:** Usar diferentes tipos de balones y variar la distancia de acuerdo con el nivel del niño.

**Errores posibles:** Realizar el saque de forma apresurada.

## F. 39 Juego: Balón tiro

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para la destreza del saque.

**Descripción del juego:** Dos equipos con igual número de niños, con los cajones sirviendo de protección. A la señal se levantan de su escondite y realizando el saque de seguridad o tenis intentan tocar a un adversario con el balón.

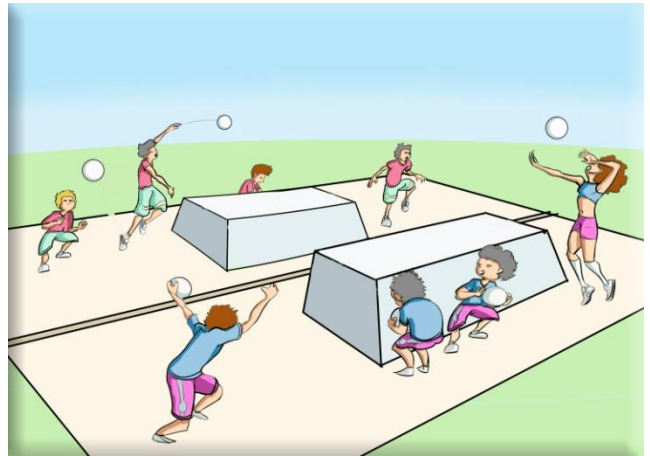
**Reglas:** Gana el equipo que logre tocar a mas jugadores antes de que termine el tiempo establecido.

**Material/espacio:** Cancha de voleibol una bola y dos cajones suecos.

### Variante de la actividad N° 39

- a. Si el niño apaña la bola continua jugando.
- b. Usar más balones.

Ficha N° 39



**Recomendaciones:** Utilizar diversos tipos de balones.

**Errores posibles:** Esconderse detrás del obstáculo y no participar activamente.

## F. 40 Juego: Golpear dentro del aro

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para la destreza del saque.

**Descripción del juego:** En parejas uno frente al otro y con un aro en el centro, golpean el balón utilizando el saque e intentando que el balón caiga dentro del mismo.

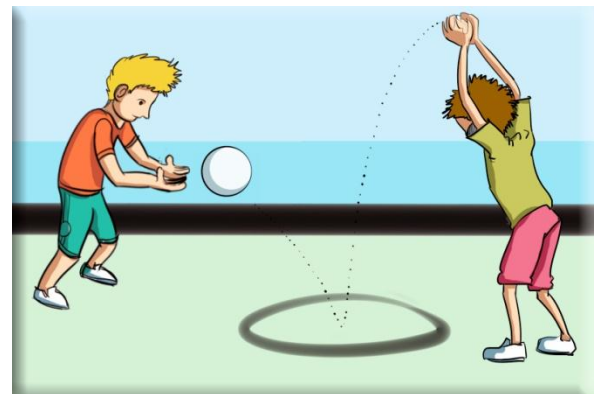
**Reglas:** El balón debe rebotar solo una vez dentro del aro. El niño(a) debe colocarse a 50cm del aro, gana la pareja que logre más contactos dentro del aro logre.

**Material/espacio:** Lugar abierto libre de obstáculos, balones y aros.

### Variante de la actividad N° 40

- Utilizar diferentes distancias para el golpe.
- Que los niños se coloquen mas largo del aro.

Ficha N° 40



**Recomendaciones:** Que los niños se ubiquen a diferentes distancias.

**Errores posibles:** No respetar la distancia establecida.

## F.41 Juego: Cajas de cartón

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para la destreza del saque.

**Descripción del juego:** Se coloca varias cajas de cartón de diferentes tamaños y cada una de ellas con una puntuación diferente dependiendo de su tamaño, cuanto más grande menos puntos. Los niños desde una distancia de tres metros, lanzan la bola utilizando el saque de seguridad e intentan botar las cajas tratando obtener la mayor cantidad de puntos. Las bolas pueden ser fabricadas por los propios niños (as) con globos rellenos de maíz, frijoles, arroz, etc.

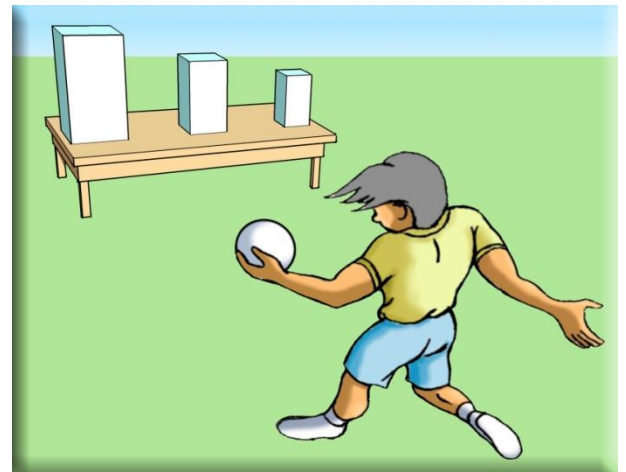
**Reglas:** La distancia será definida previamente, se permite cinco saques por niño (as), si hay empate entre los participantes se hacen dos saques más para el desempate.

**Material/espacio:** Bolas de goma o hule, cajas de cartón de diferentes tamaños. Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 41

- e. Sacar a una distancia mayor.
- f. Según avance de los niños se puede utilizar el saque de tenis.
- g. Variación de reglas según sea necesario y se avance.

### Ficha Nº 41



**Recomendaciones:** indicarles a los niños que deben flexionar las piernas a la hora de realizar el saque.

**Errores posibles:** Sería que los niños se acerquen demasiado a las cajas.

## F.42 Juego: Bolos locos

**Propósito:** Desarrollar la capacidad de reacción para la destreza del saque.

**Descripción del juego:** Se colocan 5 bolos o botellas de litro y medio y utilizando el saque de seguridad se lanza una bola que tenga peso suficiente con el objetivo de tirar el máximo número de bolos o botellas posibles.

**Reglas:** Se establece una distancia de 5 mts. Se dará un punto por cada bolo derribado. La bola no debe rebotar antes de llegar a los bolos, debe golpearlos directamente después del saque.

**Material/espacio:** Botellas rellenas de tierra o arena y bolas con bastante peso. Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 42

- Lanzar a una distancia mayor o menor.
- Colocar más bolos.
- Dar más puntos por cada bolo derribado
- Competencia individual y competencia por grupos.

Ficha Nº 42



**Recomendaciones:** indicarle a los niños (as) que deben flexionar las piernas a la hora de sacar.

**Errores posibles:** un error sería que los niños se acerquen demasiado a los bolos. Que no bajen su centro de gravedad.

## F.43 Juego: Balón con puntería

**Propósito:** Desarrollar las ganas de aprender para el saque.

**Descripción del juego:** Dos equipos de tres o más niños ubicados frente a frente, a una distancia de 10 metros, tiran continuamente al blanco con los balones utilizando el saque e intentan votar los conos o bolos.

**Reglas:** La tarea principal de este juego es correr y buscar balones para lanzarlos inmediatamente y la concentración sobre un blanco, todos lanzan balones al mismo tiempo, gana el equipo que más bolos bote.

**Material/espacio:** Cada jugador con una bola para lanzar, bolos o conos y una banca o cajones donde se puedan poner los blancos. Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 43

- Utilizar solo un blanco.
- El que lanza y bota un bolo se ubicara a una distancia mayor.
- Variar la distancia.

### Ficha Nº 43



**Recomendaciones:** Indicarle a los niños (as) que deben ubicarse a una distancia de 10 mts del blanco.

**Errores posibles:** Un error seria apresurarse demasiado en el tiro y olvidar que deben hacerlo con un saque.



## F.44 Juego: El pasillo

**Propósito:** Desarrollar la rapidez para la enseñanza del saque.

Ficha Nº 44

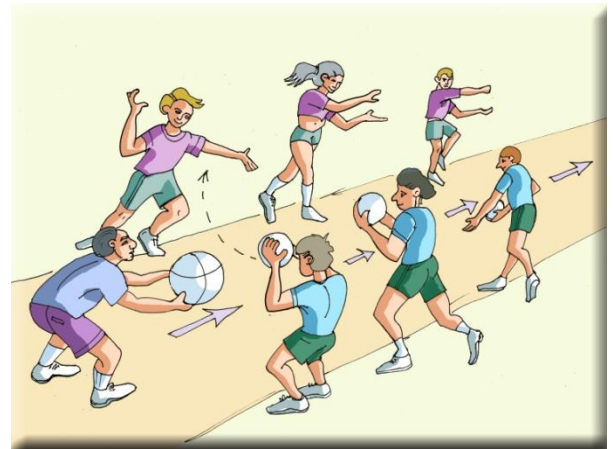
**Descripción del juego:** Dos equipos repartidos a cada lado del pasillo. Cada equipo en su lado. El instructor hace rodar un balón grande por el centro del pasillo, cada jugador trata de golpear el balón utilizando el gesto de saque de seguridad o saque de tenis, cuando pasa por delante de sí. Los del equipo situado enfrente recogen los balones y repiten el gesto del saque, cuando se indique se vuelve a lanzar el balón.

**Reglas:** Dividir las zonas de juego igual en ambos equipos, usar la misma bola para los equipos, igualdad de participantes en ambos grupos. Pasillo de 4 a 6m de ancho. No entrar al pasillo.

**Material/espacio:** Un balón por cada dos niños  
Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 44

- Variar la distancia del pasadizo.
- Usar dos o más balones grandes.



**Recomendaciones:** que los niños no olviden el gesto del saque por tratar de golpear el balón.

**Errores posibles:** Que los niños se adelanten demasiado a sacar.

## F.45 Juego: Recoger el balón

**Propósito:** Desarrollar la coordinación óculo manual y estímulos de aprendizaje para el saque.

**Descripción del juego:** Dos equipos en hilera, uno de los niños de cada equipo se coloca sobre el círculo que esta dibujado en el suelo. A la señal, este lanza el balón utilizando el saque intentando que este sobrepase una de las dos banderolas, luego corre rápidamente, pasa por la banderola que tiene al frente y recupera el balón y se lo entrega al siguiente niño quien ya espera en el círculo y este repite la acción. El niño que recupero el balón se coloca de último en la hilera. Se repite hasta que todos saquen.

**Reglas:** Anota un punto el niño que saque y corra rápido a devolver el balón a su compañero. Las banderolas se ubican a una distancia de 10 mts. Los equipos deben tener igual cantidad de participantes, todos deben sacar, el que saca no puede salirse del aro si lo hace debe repetir la acción.

**Material/espacio:** Balones, tiza, aros, banderolas. Espacio libre de obstáculos.

### Variantes de la actividad Nº 45

- Ubicarse a una distancia mayor.
- Tratar de pegar las banderolas.

### Ficha Nº 45



**Recomendaciones:** El círculo donde se colocan los niños puede ser dibujado o con una tiza.

**Errores posibles:** Que los niños se acerquen demasiado a las banderolas, Salirse del aro.