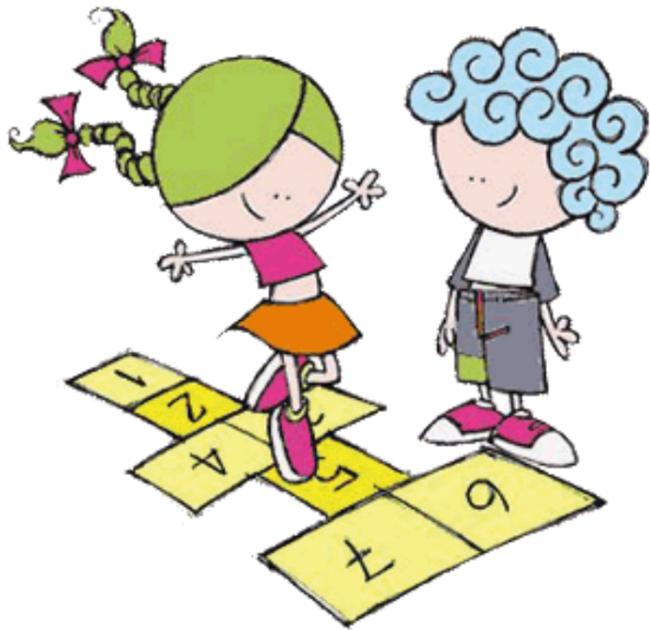


RECREOS DIVERTIDOS

...Un espacio de aventura y convivencia colectiva a través del juego...



EL TEJO O LA RAYUELA

Se comienza lanzando un trozo de teja o una piedrecita a la primera casilla, señalada con el número 1 y se va empujando a la pata coja y avanzando por orden de numeración hasta llegar al número 9, donde se puede descansar apoyando los dos pies, después se tiene que volver utilizando el mismo método y haciendo el recorrido contrario.

Si no se comete ninguna falta continua el mismo jugador, esta vez tiene que comenzar el juego tirando el tejo al número 2, si se salta alguna de las reglas pierde y, tendrá que dar paso al jugador que vaya en segundo lugar. Y así se continúa hasta que se deje de jugar. En el caso de que le llegue de nuevo el turno, comenzará donde se quedó la última vez, antes de cometer el fallo.

Los motivos de penalización, que además dan paso a otro jugador son los siguientes:

- Apoyar los dos pies en el suelo, excepto en el área de descanso, número nueve, en algunos sitios lo denominan alcanzar el cielo.
- Salirse del dibujo tanto el jugador como el tejo.
- Pisar la raya con el pie.
- No se puede quedar el tejo sobre la raya.
- No calcular bien el espacio y saltarse una casilla.

El dibujo puede variar añadiendo e incluso quitando compartimentos y la manera de empujar el tejo también, se puede determinar de antemano cuantos toques máximos van a permitirse antes de saltar a la siguiente casilla.

RECREOS DIVERTIDOS

...Un espacio de aventura y convivencia colectiva a través del juego...



FÚTBOL-CHAPA

La equipación: Todos los jugadores de un mismo equipo deben llevar un mismo uniforme de papel, pero cada uno con un dorsal y/o nombre distintivo para poder identificarlos individualmente.

Duración del partido: La duración de un partido será siempre de 30 minutos, dividido en dos partes de 15 minutos cada una sin interrupciones.

Objetivo del juego: El objetivo del juego del Fútbol Chapas es realizar una simulación de mesa cuya base es el fútbol once tradicional, adaptándolo para destacar la estrategia y la técnica. En las competiciones, se celebran partidos entre dos equipos, cada uno de ellos jugado por un participante, de forma

que un partido es ganado por uno de ellos cuando su equipo marca un mayor número de goles que el equipo contrario.

Se considera que se produce un gol a favor de un equipo cuando el balón, jugado de forma reglamentaria, cruza por completo la línea de la portería del equipo contrario, aunque vuelva a salir sin detenerse dentro.

Desarrollo del juego:

- El objetivo del juego es: impulsando la chapa con un golpe de dedo y con ésta el balón hacer mayor número de goles en la portería contraria. Se considera gol cuando el balón, jugado de la forma reglamentaria, cruza por completo la línea de una de las porterías.
- Cada jugador dispone de dos tiradas seguidas.
- Disputaran cada partido dos equipos de once jugadores cada uno. Tanto al comienzo del partido como en las faltas, saques de banda, saques de esquina, etc., las chapas rivales deberán situarse como mínimo a cuatro dedos de distancia.
- La duración de los partidos será la estimada por profesor y convenida al principio de cada encuentro.
- No vale el gol directo de saque central. En ningún caso se podrá tirar a gol desde el propio campo. En ambos casos si se marcara gol, sacaría de puerta el equipo contrario.
- Cuando el juego este detenido (falta, saque de banda, saque de esquina, etc.) los jugadores pondrán ser colocados de nuevo, hasta el momento justo en que el jugador en posesión de la pelota efectúe el saque.
- En los saques de esquina sí vale el gol directo.
- Las faltas se pitarán si un jugador toca a otro contrario antes de tocar la pelota. En las faltas la barrera debe situarse a una distancia de 4 dedos.
- Si la pelota quedase dentro de una chapa, se pitaría mano y se lanzaría la falta.

RECREOS DIVERTIDOS

...Un espacio de aventura y convivencia colectiva a través del juego...



JUEGO DEL PAÑUELO

Se practicará en un terreno liso, seco, amplio... delimitado por líneas que definan claramente los dos campos y la línea media.

Reglas Básicas:

El pañuelo o marro pañuelo es un juego infantil.

Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores. Cada equipo, en secreto, asigna un número a cada jugador de forma que, si hay diez jugadores por bando, cada uno

tendrá un número del 1 al 10.

Cada equipo se sitúa en un extremo del campo de juego formando una hilera, y en el centro y a la misma distancia entre los dos equipos, se coloca el jugador que aguanta el pañuelo y que será quien vaya cantando los números. Cuando, por ejemplo, canta el 3, saldrán de cada hilera los dos jugadores que tengan asignado este número. Rápidamente llegarán hasta el pañuelo e intentarán cogerlo y llevarlo a su campo sin ser alcanzados por su contrincante que los perseguirá hasta la hilera donde está el resto del equipo.

El árbitro que aguanta el pañuelo se mantiene sobre una raya que divide en dos el campo de juego. Éste grita un número; los jugadores de cada equipo que tengan dicho número se lanzarán a por el pañuelo que sostiene el árbitro. Tendrán que cogerlo y volver a su campo antes de que el otro jugador lo capture. No se puede sobrepasar la línea imaginaria que marca la posición del árbitro antes de que algún jugador toque el pañuelo. Es muy frecuente que la pareja de jugadores que intervienen en la partida llegue al mismo tiempo al pañuelo. Se sucederán entonces amagos de cogerlo por parte de los jugadores de ambos equipos, de forma que si un participante finge cogerlo y el otro empieza a perseguirlo traspasando la raya, éste quedará eliminado.

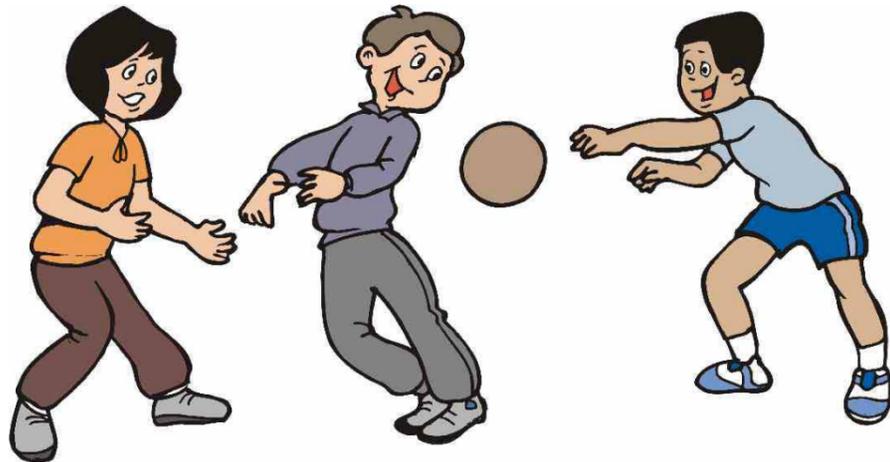
Cuando un jugador está eliminado, el número que tenía asignado pasa a ostentarlo otro de su mismo equipo, que, naturalmente, tendrá a partir de este momento dos números.

Ganará el equipo que logre eliminar a todos los contrarios.

RECREOS DIVERTIDOS

...Un espacio de aventura y convivencia colectiva a través del juego...

BALÓN PRISIONERO



Reglas: El Balón Prisionero es un deporte de equipo, que consiste en eliminar jugadores de la pista golpeándolos con un balón de goma espuma. El partido empieza con un salto entre dos jugadores y el equipo que consigue el balón empieza la jugada.

Terreno de Juego:

- Está dividido en dos campos similares, en el que se colocan ambos equipos.
- Hay una zona fuera del terreno de juego destinada al "cementerio". una para cada equipo.
- El "cementerio" es el lugar donde van los alumnos que son eliminados.

Material de juego: Sólo es necesario una pelota, lo más blandita posible a poder ser de goma-espuma, para jugar. Esto es una de las ventajas que tiene este juego que solo necesita una pelota y, por lo tanto, se puede jugar en cualquier momento y lugar, por ejemplo, en la calle con los amigos. No olvidemos que los aprendizajes han de ser funcionales y que les sirva a los alumnos no sólo en la escuela sino también en cualquier otro lugar.

Reglas básicas de juego:

- Hace falta como mínimo seis jugadores, tres por equipo.
- El objetivo del juego es dar con la pelota a un jugador del equipo contrario antes de que ésta toque el suelo.
- Si la pelota toca el suelo y después a un jugador, éste no queda eliminado.
- Si la pelota da a un jugador y luego toca el suelo, el jugador al que le ha dado la pelota queda eliminado y debe ocupar la zona del cementerio.
- Si un jugador al que le ha dado la pelota, coge ésta antes de que toque el suelo, no queda eliminado y además salva a un compañero que este en el cementerio.
- Gana el equipo que consiga eliminar a más jugadores del equipo adversario.

RECREOS DIVERTIDOS

...Un espacio de aventura y convivencia colectiva a través del juego...



MINIVOLEY

Reglas: Composición de los equipos: Cada equipo se dispone de 4 jugadores en pista .

Sistema de Puntuación: El partido se disputa a tres sets de 21 puntos, con el sistema "acción punto" que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente del equipo que haya sacado.

En caso de empate a 21, ganará el equipo que consiga dos puntos de diferencia (26-24, 25-27...).

Inicio del juego

- El balón será puesto en juego por el jugador/a que debe servir, desde atrás de la línea de fondo.
- El jugador/a golpea el balón con una sola mano, de manera que pase por o sobre la red y caiga en el campo adversario.
- El jugador/a no puede entrar en el campo, ni pisar la línea de fondo antes de haber efectuado el servicio.
- Todos los jugadores/as deberán sacar, guardando su turno de servicio, rotando en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego

- El balón debe ser rechazado, pudiendo el contacto efectuarse con cualquier parte del cuerpo.
- Después de un máximo de tres toques, el balón debe superar nuevamente la red y caer en el campo adversario.
- El balón no puede ser tocado dos veces consecutivas por el mismo jugador/a, salvo después de la acción de bloqueo.
- El balón no debe caer al suelo en el propio campo, ni tocar ningún obstáculo ni caer al suelo fuera del campo de juego, después que algún jugador/a del equipo lo haya tocado.
- Los jugadores no deben tocar la red, el balón en campo adversario, ni superar completamente la línea central que divide ambos campos.

RECREOS DIVERTIDOS

...Un espacio de aventura y convivencia colectiva a través del juego...



FRONTENIS

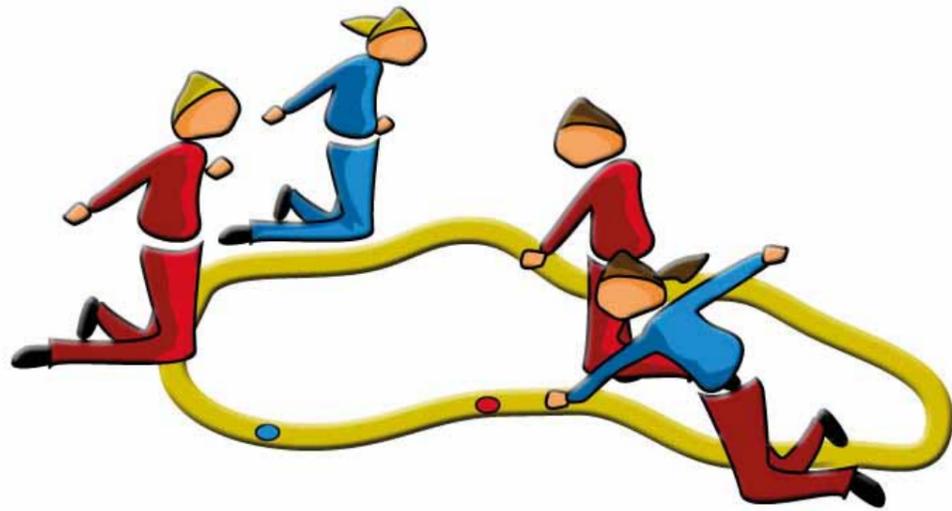
REGLAS FRONTENIS

El frontenis es un deporte en el cual necesitamos dos paredes (una al frente y otra a la izq.), una raqueta apropiada, y una pelota de frontenis de color amarillo .

- Es un deporte que se puede jugar tanto individualmente, como el parejas (casi siempre es en parejas).
- El objetivo del juego es intentar que la pelota bote dos veces antes de que el adversario la dé. Para ello, se usan las dos paredes, jugando con el bote que puede dar en ambas paredes y despistar al rival.
- La pelota solo puede botar una vez. En caso de que bote dos o más veces, es punto para el rival.
- La única pega que hay es que al dar en la pared de enfrente, la bola tiene que dar por encima de la línea amarilla. Si da debajo o bota antes de que llegue a la pared, es punto para el rival.
- Los partidos se juegan a 21. En caso de que se llegue a un 20-20, se jugaría a 23. Si llegamos a 22-22, se juega a 25, y así sucesivamente.
- En el golpeo, la pelota tiene que dar en la pared de enfrente antes de botar, independientemente de que de a la pared de la izq. primero.
- El límite en la parte derecha del campo lo marca una línea blanca.
- En el saque, hay que sacar desde la línea situada en el n° 2 marcado en la pared de la izq., y el primer bote tiene que caer entre las líneas marcadas con el n° 2 y n° 5. Si no pasa del 2, el saque es nulo y es punto para el contrario , y si la pelota pasa del n° 5 se repite el saque.
- En los pueblos, cuando se llega al último punto para uno de los equipos, se dice que es la "novia".

RECREOS DIVERTIDOS

...Un espacio de aventura y convivencia colectiva a través del juego...



VUELTA CHAPISTA

Normas básicas:

- El objetivo del juego es: impulsando la chapa con un golpe de dedo se trata de avanzar por el circuito desde la línea de salida hasta la línea de meta, antes que los demás rivales.

- Disputará la carrera una chapa-ciclista por jugador.
- Cada jugador en su turno dispone de una tirada. Si en dicha tirada consigue mantener la chapa dentro de los límites del circuito la tirada se considerará válida. En caso de que rebase dichos límites, la tirada será anulada, devolviendo la chapa a su posición anterior. En ningún caso está permitido realizar "atajos".
- Si una chapa se encuentra total o parcialmente encima de una línea del circuito, se considerará que se encuentra "dentro" del mismo, siendo la tirada válida.
- La duración de las carreras será la determinada por el profesor.
- Si en una tirada, un ciclista "toca o choca" con otro, será considerada nula, devolviendo las chapas a su estado original.

RECREOS DIVERTIDOS

...Un espacio de aventura y convivencia colectiva a través del juego...



MINI BASKET

El Minibasket es una modalidad del baloncesto adaptado para su juego entre niños, especialmente desde los 6 hasta los 12 años. Las dimensiones del terreno de juego, la altura de los aros, el tamaño de los tableros y el diámetro y peso de los balones están adaptados a la edad.

Jugadores/as: Cada equipo estará formada por 5 jugadores en pista uniformados con las camisetas del mismo color. El partido tendrá dos tiempos de veinte minutos cada uno, con un intervalo de diez minutos entre ellos. Cada tiempo se divide en dos períodos de diez minutos cada uno, con un intervalo obligatorio de dos minutos. En el Mini-Basketball, el balón se juega con las manos. Puede ser pasado, lanzado o driblado en cualquier dirección dentro de los límites de las **Reglas de Juego:** Son faltas correr con el balón, darle con el pie intencionadamente o golpearlo con el puño.

Comienzo del encuentro: Todos los períodos se iniciarán con un salto entre dos en el círculo central. El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera. Al comienzo del segundo tiempo los equipos deben cambiar de campo. El reloj se pone en marcha cuando uno de los dos oponentes toca el balón.

Canasta: Se consigue una canasta cuando un balón vivo entre por la parte superior del cesto y permanece dentro de él o lo atraviesa. Una canasta conseguida desde el terreno de juego vale 2 puntos y una canasta de tiro libre, 1 punto. Después de una canasta desde el terreno de juego o del último tiro libre convertido los oponentes reanudarán el juego con un saque desde cualquier lugar de la línea de fondo, que será hecho en un máximo de cinco segundos.

Faltas personales: Una falta personal es aquella que implica contacto con un adversario. Un jugador no debe bloquear, agarrar, empujar, cargar ni colgarse de un adversario o impedir su progresión por medio de sus brazos extendidos, de sus espaldas, caderas o rodillas, o bien doblando el cuerpo de forma anormal o incluso utilizando medios brutales. Si se produce un contacto personal, aunque no esté incluido en este Reglamento y el causante obtiene ventaja, le será señalada una falta personal al jugador responsable de contacto. Si la falta fue hecha sobre un jugador que no tiraba a cesto, el balón se le otorgará a este jugador o a uno de sus compañeros de equipo para que saque de banda. Si la falta fue hecha a un jugador en acción de tirar a cesto, se le otorgarán dos tiros libres si la canasta no es conseguida. No se otorga un tiro libre si la canasta es conseguida, y se reanuda el juego por un saque de los adversarios desde la línea de fondo.

Diferencias con respecto al baloncesto: Básicamente y con pocas excepciones, las reglas son iguales a las del baloncesto. A pesar de esto, por las dificultades técnicas que conllevan algunas de ellas, se permiten pequeñas infracciones si no traen excesiva ventaja al jugador que las hace. Algunas de las reglas diferentes al baloncesto son: No hay tiempo de posesión de 24 segundos. Existe la regla anti pasividad, en la que el árbitro puede iniciar una cuenta atrás de 10 segundos si observa que un equipo no intenta atacar.

El equipo tiene derecho a tener el balón en su propio campo durante 8 segundos sin que haya defensores. Si algún defensor corta la pelota en el campo en el que ataca, se señala esta regla y se efectúa un saque de banda. Si hay tiro de tres puntos, aunque estará a una distancia de 4 metros. Será un cuadrado, a 4m. del tablero y coincidirá por lo general desde la línea de tiros libres.