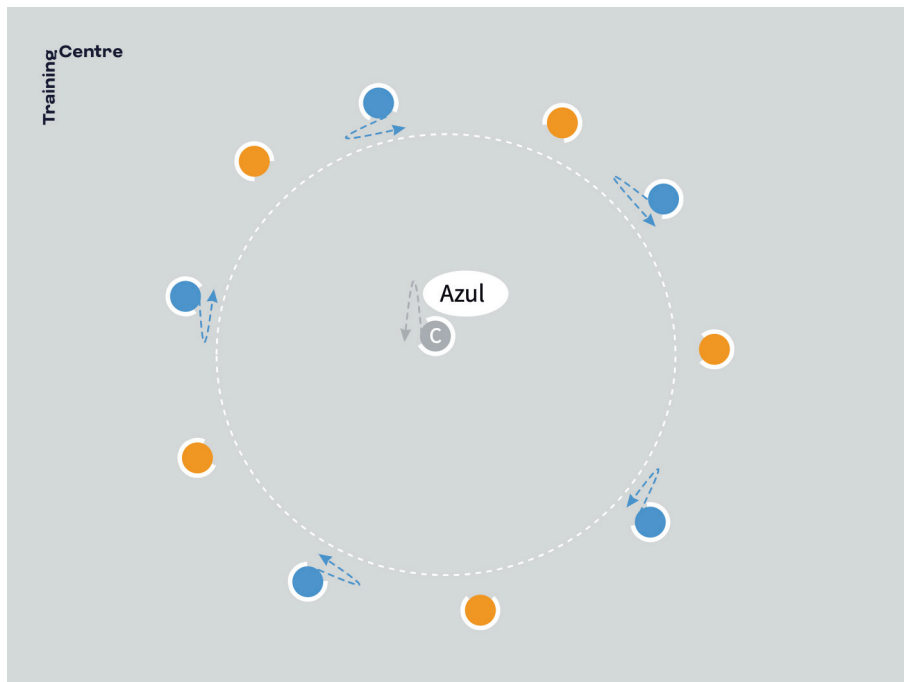


Campos de distintas dimensiones

CALENTAMIENTO: JUEGO EN CÍRCULO



Organización

- Colocar a los jugadores en círculo y asignar a cada uno de ellos uno de los dos colores.
- Decir un color en voz alta y hacer un movimiento que los jugadores de ese grupo de color deberán imitar.
- Hacer distintos gestos y movimientos y decir siempre uno de los dos colores, o ambos, para fomentar que los jugadores escuchen con atención antes de reaccionar.
- En ese mismo círculo, y por turnos, los jugadores tratarán de esquivar un balón de gomaespuma que lanzarán los jugadores que están fuera. Si el balón impacta en la pierna de un jugador, este intercambiará su posición con el jugador del exterior del círculo que lanzó la pelota.
- Animar a los jugadores que están en el centro del círculo a moverse continuamente para esquivar los lanzamientos.
- Si un jugador está distraído, pedirle que elija el siguiente movimiento (p. ej., estirar los brazos arriba y abajo) que deberán imitar los compañeros de su mismo color.

Cómo reducir la dificultad

- Todos los jugadores imitan al entrenador cada vez que realiza una acción.

Cómo aumentar la dificultad

- En lugar de decir el color en voz alta, levantar un peto de ese color.
- Aumentar el número de balones en el exterior del círculo para jugar al balón prisionero.

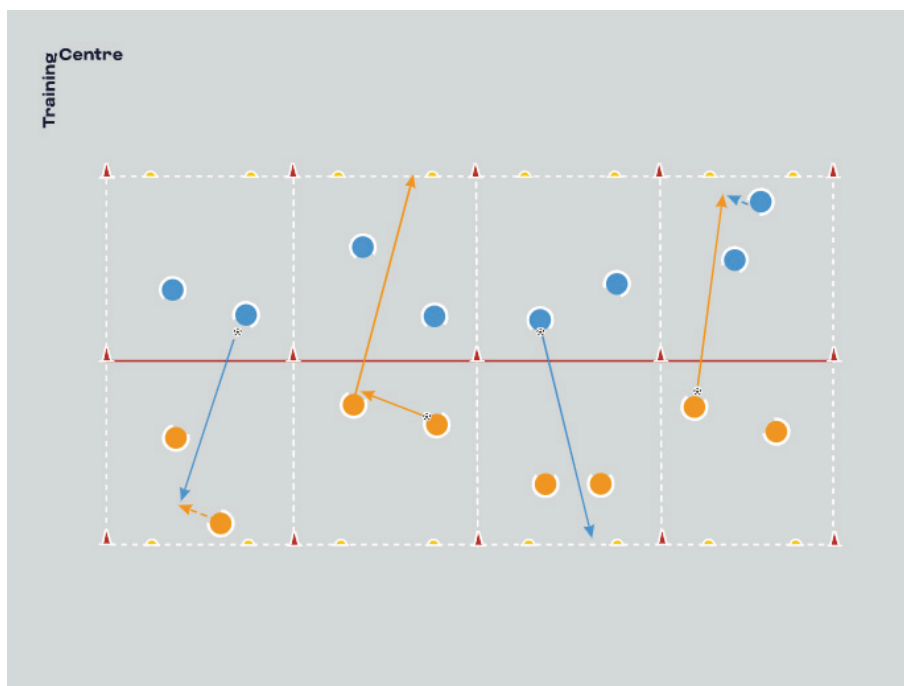
Preguntas recomendadas para los jugadores

- ¿Hemos sido capaces de imitar los movimientos del entrenador? ¿Qué nos ha ayudado a hacerlo bien?
- ¿Podemos proponer un movimiento para que lo imiten los jugadores del otro color?

Recomendaciones de seguridad

- Los jugadores harán rodar la pelota por el suelo en el juego del balón prisionero.

DESARROLLO DE HABILIDADES: 2 CONTRA 2 EN MINICAMPOS



Organización

- Dividir a los jugadores en equipos de 2 y delimitar minicampos con la línea divisoria marcada en cada uno de ellos.
- Los jugadores permanecerán en su mitad del campo e intentarán anotar lanzando o chutando el balón hacia la portería contraria.
- Se turnarán con su compañero para tratar de meter gol y alternarán entre rematar y detener el balón. Rotar a los jugadores cada pocos minutos para que puedan enfrentarse a otros.

Cómo reducir la dificultad

- Borrar la línea divisoria.

Cómo aumentar la dificultad

- Hacer los campos un poco más grandes para que los jugadores tengan que tirar desde más lejos.
- Retar a los jugadores a que chuten con la «pierna mala», es decir, con la izquierda si son diestros o viceversa.

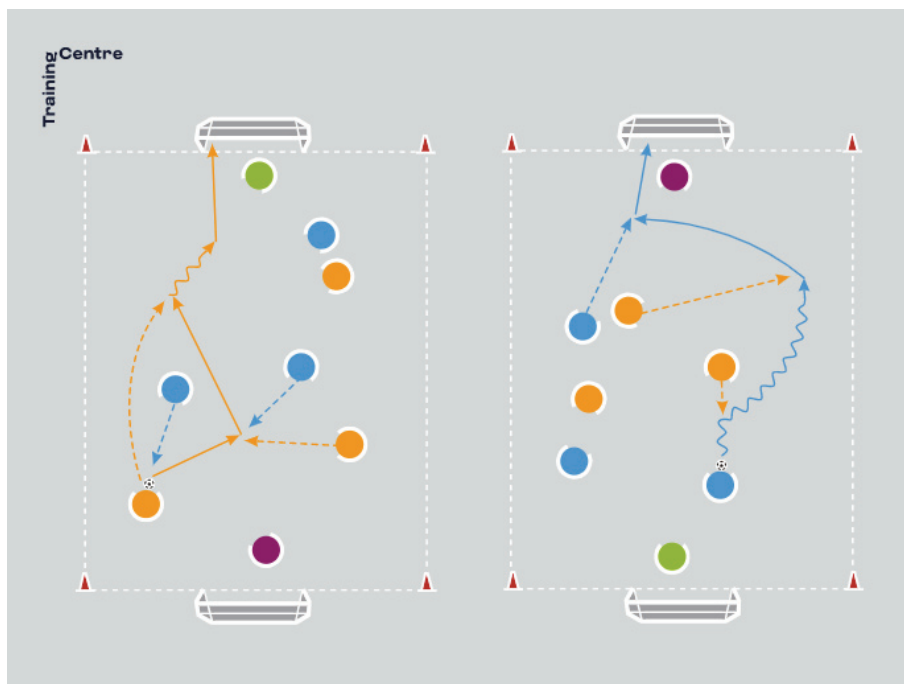
Preguntas recomendadas para los jugadores

- ¿Qué partes del pie se pueden usar para chutar?
- ¿Podemos apuntar a los ángulos de la portería?

Recomendaciones de seguridad

- Si los hay, utiliza balones de gomaespuma.

APLICACIÓN EN EL JUEGO: 4 CONTRA 4, CON 2 PORTERÍAS CON GUARDAMETA



Organización

- Dividir a los jugadores en equipos de 4 y delimitar minicampos.
- Rotar a los equipos de manera que los ganadores se enfrenten a los ganadores y los perdedores, a otros perdedores; o pedir a los jugadores que busquen un contrincante al que aún no se hayan medido.
- Dejar que los jugadores aprendan jugando y a través de los retos que supone cambiar de rivales.
- Dejar que los jugadores arbitren ellos mismos los partidos.

Cómo reducir la dificultad

- Si hay equipos desiguales o de nivel dispar, asignar jugadores extras al más débil.

Cómo aumentar la dificultad

- Incluir menos jugadores en un equipo.

Preguntas recomendadas para los jugadores

- ¿Somos capaces de apoyar a los compañeros cuando tienen la pelota?
- Cuando estamos defendiendo, ¿somos capaces de interponernos entre la pelota y nuestra portería lo más rápidamente posible?
- A la hora de reiniciar el juego, ¿pueden los guardametas sacar la pelota en corto en lugar de chutarla?

Recomendaciones de seguridad

- Delimita una zona de juego segura.