

Unidad Didáctica de KIN-BALL® SPORT

Sesión 2

*Estas unidades didácticas son una traducción de los documentos originales generados por la Federación Canadiense de Kin-Ball
<http://www.kin-ball.qc.ca/>*



Esta obra de **Club Deportivo B105** está bajo una **Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.**

Esto significa que no se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Edición 2013.02



Club Deportivo B105
www.b105kinball.com

Tabla de contenido

<i>Sección 1</i>	<i>Objetivo de la semana: habilidades de golpeo con el pie</i>	<i>3</i>
1.1	Ejercicio Educativo	3
<i>Sección 2</i>	<i>Juegos Modificados</i>	<i>4</i>
2.1	Modificación 1	4
2.2	Modificación 2	4
<i>Sección 3</i>	<i>Juego de la Semana</i>	<i>5</i>
3.1	El Perro Guardián	5

Puesta en marcha: Para iniciarse en este deporte, denominado KIN-BALL®, será necesario que capte el interés de sus estudiantes. Si su colegio ha recibido una sesión de introducción y ellos fueron testigo de dicha introducción al deporte, la sola presencia de la pelota inflada dentro del pabellón debería ser suficiente para motivarlos a empezar. Si usted necesita fotos o videos promocionales, por favor revise los enlaces que abajo le indicamos.

Cómo acceder a las herramientas de promoción

Para encontrar todas las sesiones, videos o fotos, visite la siguiente dirección:

www.b105kinball.com/media/

En esta sección hemos colgado diversos documentos que pueden ser de su interés

- Reglamento oficial del KinBall traducido al Español
- Sesiones de iniciación y juegos
- Profundizaciones en el reglamento
- Videos y fotos
- ...

Este documento ha sido traducido por Javier Blesa y revisado por Francisco Tirado

Edición 2013.02



Club Deportivo B105
www.b105kinball.com

Sección 1 OBJETIVO DE LA SEMANA: HABILIDADES DE GOLPEO CON EL PIE

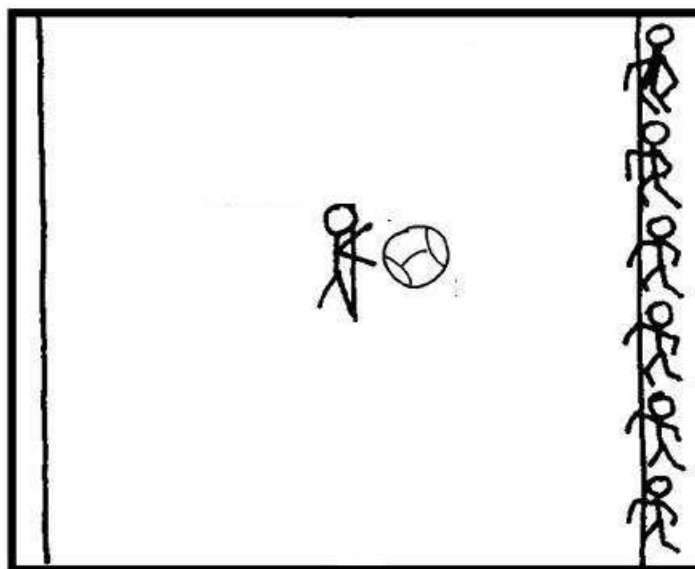
Para desarrollar las habilidades de golpeo y control con el pie, recomendamos que realices un ejercicio educativo seguido de un juego modificado.

Encontrarás más detalles de esta técnica en el ["Manual Técnico de Kin-Ball"](#)

1.1 *Ejercicio Educativo*

Coloca a todos los participantes en una línea mirándote a tí como muestra la siguiente figura y tira la pelota a cada uno y diles que la levanten del suelo golpeándola con el pie.

Así podrán experimentar la sensación de golpear la pelota con el pie.



Ellos deberán de golpear la pelota de tal manera que suba por encima de sus cabezas y puedan controlarla como ilustra el ["Manual Técnico de Kin-Ball"](#).

Repite el ejercicio con las personas que tengan más dificultades con esta habilidad y recuérdales los puntos de esta técnica ["Manual Técnico de Kin-Ball"](#).

Sección 2 JUEGOS MODIFICADOS

2.1 **Modificación 1**

Para animar a tus participantes a usar esta habilidad durante el juego, puedes practicar dos modos de juego modificados.

El primero de ellos daría puntos extra al equipo cada vez que el primer contacto en defensa sea con el pie. De esta manera, el equipo que utiliza esta habilidad más frecuentemente conseguirá más puntos y estará más implicado en el juego que los otros equipos.

Si usas esta modificación, para evitar que el mismo equipo sea atacado siempre, deberás estar seguro de que los equipos están balanceados y podrás reiniciar el marcador cada dos minutos.

Este juego es más eficiente para jugadores jóvenes (colegios de primaria).

2.2 **Modificación 2**

El segundo juego modificado consiste en decir a los jugadores que ellos no pueden usar sus manos para hacer el primer contacto en defensa. Si ellos usan las manos se les podrá pitar falta de "defensa ilegal". Para que el juego funcione correctamente asegurate de que los equipos están balanceados.

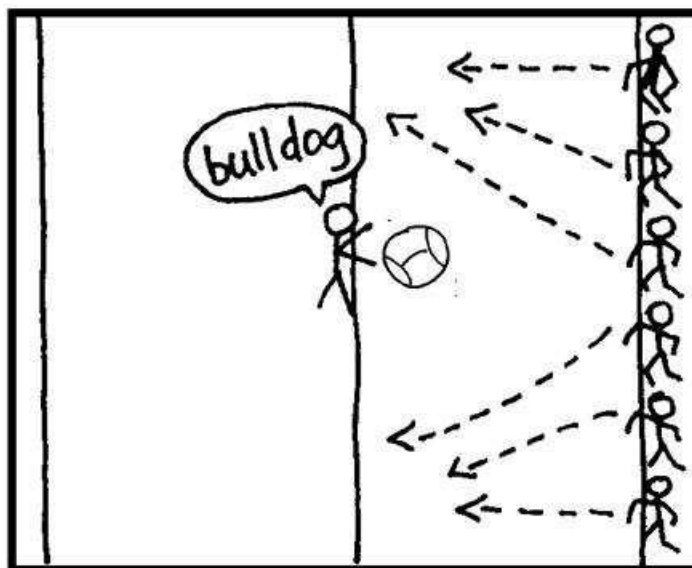
Esta modificación del juego es más eficiente para participantes más mayores (secundaria y bachillerato)

RECUERDA: No debes usar las modificaciones el tiempo completo de juego. Los juegos modificados deben usarse un máximo de 10 minutos si la actividad completa dura 1 hora.

Sección 3 JUEGO DE LA SEMANA

3.1 **El Perro Guardián**

Un participante o el profesor se encuentra en medio del gimnasio con la pelota (él es el Perro Guardián, nuestro 'Bull Dog'), mientras que el resto de participantes se encuentran detrás de una línea en uno de los fondos de dicho gimnasio. Cuando nuestro Perro Guardián grita 'Bull Dog' los jugadores tienen que correr cruzando el gimnasio y alcanzar la zona segura tras la línea al otro lado de la pista sin ser tocados por la bola.



Los jugadores que son tocados por la bola se convierten en estatuas de goma, lo que significa que no podrán mover los pies. Desde ese momento, si otro jugador cruza cerca de él, las estatuas intentarán tocarlos, cambiando su estado a estatuas de goma.

Una vez que todos los jugadores supervivientes se encuentran tras la línea de seguridad, repetimos la llamada de 'Bull Dog', y continuamos así hasta que solo queden de 1 a 3 supervivientes.

Como consejo de seguridad, para evitar lesiones, es recomendable evitar las paredes poniendo líneas límite en los laterales.

Tiene más información y un video explicativo de este juego en:

<http://www.b105kinball.com/2012/05/15/juego-kinball-de-la-semana-perro-guardian/>

Cualquier sugerencia o pregunta puede dirigirlas a <http://www.b105kinball.com/contacto/>