

Unidad Didáctica de KIN-BALL® SPORT

Sesión 5

*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 2013.05



Club Deportivo B105
www.b105kinball.com

Tabla de contenido

Sección 1	Objetivo de la semana: Aumentar la velocidad de juego	3
1.1	Juego Modificado 1	3
1.2	Juego Modificado 2	3
Sección 2	Juego de la Semana	4
2.1	Enciende los motores	4

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 Zaida Vergara y revisado por Francisco Tirado

Edición 2013.05



Club Deportivo B105
www.b105kinball.com

Sección 1 OBJETIVO DE LA SEMANA: AUMENTAR LA VELOCIDAD DE JUEGO

La "jugada rápida" es una de las estrategias de ataque más efectivas del Kin-Ball, así en esta unidad didáctica encontrará una manera de mejorar la rapidez de sus jugadores. En un partido de Kin-Ball los jugadores atacantes tienen 5 ó 10 segundos para golpear el balón al siguiente equipo, durante este tiempo pueden mover y pasar el balón. Aunque emplear este tiempo para volver al medio del campo para tener más posibilidades de ataque es una buena estrategia, inmovilizar el balón donde se defiende y sorprender a los otros equipos jugando tan rápido como se pueda suele resultar mejor estrategia.

Puede encontrar los detalles de las normas de tiempo en el punto 7.8 del ["Reglamento oficial de Kin-Ball"](#) (puedes descargar la versión actualizada y en español en nuestra web).

Para animar a los participantes a utilizar esta nueva habilidad durante el partido, puede proceder con dos variaciones.

1.1 *Juego Modificado 1*

La primera consiste en dar un punto extra a un equipo cada vez que golpeen el balón en 5 segundos tras el primer contacto de la defensa. Para hacer el juego más efectivo, el profesor contará en voz alta hacia atrás, así los participantes sabrán cuantos segundos les quedan. La cuenta atrás comenzará en el momento en el que el primer jugador del equipo llamado toque el balón.

Puede ajustar la velocidad de la cuenta atrás al nivel de los participantes.

En esta variación, el equipo que juegue rápido más a menudo obtendrá más puntos y estará más metido en el partido que los otros equipos. Si usa este juego modificado, para evitar que siempre se ataque al mismo equipo una y otra vez, debe asegurarse de que los equipos estén compensados. Además, puede volver a poner el marcador a cero cada dos minutos.

Este juego modificado es más adecuado para participantes jóvenes (escuela primaria).

1.2 *Juego Modificado 2*

Para la segunda variación deberá hacer una cuenta atrás en voz alta de 5 segundos desde el momento en que el equipo llamado toque el balón en defensa. Durante el tiempo de juego modificado, cada vez que un equipo tarde más de 5 segundos en defender el balón y atacar al siguiente equipo, se pitará una falta de tiempo. Puede consultar la señalización de arbitraje de la falta de tiempo en el anexo B 16 del ["Reglamento oficial de Kin-Ball"](#) (puedes descargar la versión actualizada y en español en nuestra web).

Se dará cuenta de que pocos ataques van a ser recogidos por los equipos en defensa. En ese caso deberá recordar a los participantes que vuelvan a la posición de defensa tan rápido como puedan después de que su equipo golpee el balón para evitar que les pillen corriendo en el contraataque.

Para hacer que el juego sea más efectivo asegúrese de que los equipos estén compensados.

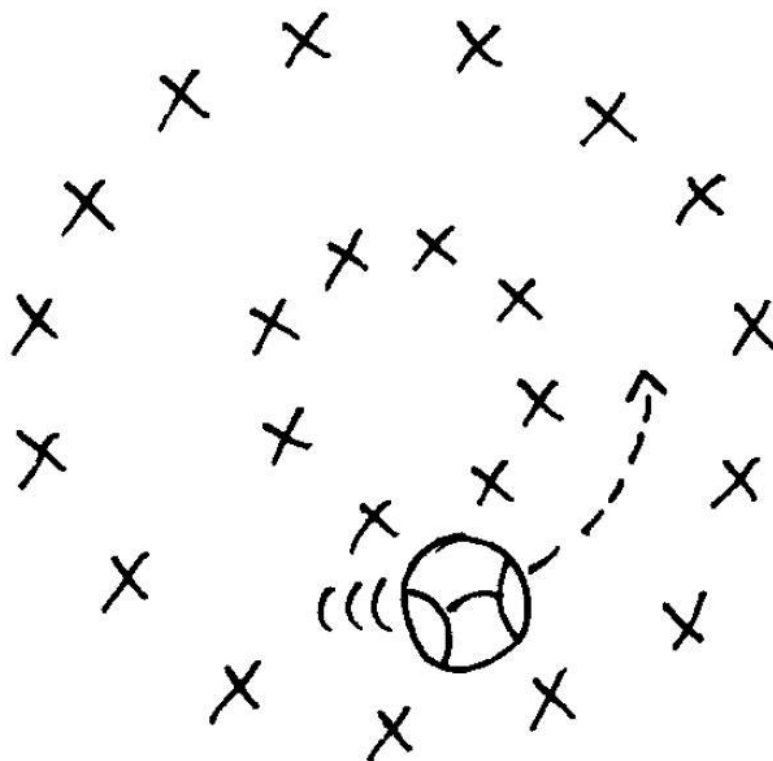
Esta modificación está recomendada para jugadores mayores (secundaria y bachiller).

RECORDATORIO: no debe usar modificaciones del partido en la totalidad del tiempo de juego. Debe usar esta variación de la regla durante un tiempo máximo de 10 minutos si la actividad dura una hora.

Sección 2 JUEGO DE LA SEMANA

2.1 **Enciende los motores**

Los jugadores se colocan formando dos círculos, uno más grande en la parte de fuera que rodea a otro más pequeño situado en el medio. Los jugadores de ambos círculos se sitúan de frente unos a otros dejando una distancia entre ellos suficiente para que la bola pase entre ellos. Usando las manos, los jugadores empujan la bola para permitir que se mueva hacia delante entre los dos círculos. El objetivo es que el balón se mueva a lo largo del circuito (entre los círculos) lo más rápido posible durante un número de vueltas predeterminadas. Puede comenzar con cinco vueltas y comprobar cuanto tiempo se tarda en hacerlo en un sentido. Después haga otras cinco vueltas en el sentido opuesto y cuente cómo de rápido pueden llegar a hacer rodar la bola. Puede cambiar el número de vueltas durante el juego.



Consejos de seguridad: para evitar lesiones, asegúrese de decirles a los jugadores que mantengan los pies en el suelo todo el tiempo y que nunca le den una patada al balón. Solicite que la pelota permanezca en el suelo mientras juegan.

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

<http://www.b105kinball.com/2012/06/07/juego-kinball-de-la-semana-cazador-de-planetas/>

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