

Unidad Didáctica de KIN-BALL® SPORT

Sesión 6

*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 2013.06



Club Deportivo B105
www.b105kinball.com

Tabla de contenido

Sección 1	Objetivo de la semana: Llamada Rápida	3
1.1	Juego Modificado 1	3
1.2	Juego Modificado 2	3
Sección 2	Juego de la Semana	4
2.1	La catapulta	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 Raúl Piqueras y revisado por Francisco Tirado

Edición 2013.06



Club Deportivo B105
www.b105kinball.com

Sección 1 OBJETIVO DE LA SEMANA: LLAMADA RÁPIDA

Para conseguir aumentar la velocidad del juego y reducir las faltas de llamada que pudieran ocurrir cuando los jugadores golpean la pelota al mismo tiempo que dicen el color, el objetivo de esta semana es que los jugadores hagan la llamada con mayor antelación.

Mirando en el Reglamento (Punto 7.1) podemos ver las reglas ampliadas relativas a la llamada. La llamada debe completarse antes del golpeo y después de haber sido hecho un contacto con el balón, la idea del objetivo de esta semana es promover que el jugador haga la llamada entre el segundo y el tercer contacto.

["Reglamento oficial de Kin-Ball"](#) (puedes descargar la versión actualizada y en español en nuestra web).

Para incentivar a los participantes a que pongan esto en práctica durante el tiempo de juego, se pueden realizar 2 modificaciones al modo de juego:

1.1 *Juego Modificado 1*

Dar puntos extra a cada equipo cuando este sea capaz de realizar la llamada entre el primer y tercer contacto en defensa. Para ayudarles se les puede sugerir que realicen el control de la pelota en pareja (U.D. 3) para llevarla hasta el centro de la pista mientras los otros 2 jugadores deberán comunicarse para decidir quién va a realizar la llamada.

Cada vez que un equipo realice correctamente la llamada entre el primer y el tercer contacto su equipo recibirá un punto extra.

Realizando esto, el equipo que más veces use esta habilidad correctamente recibirá más puntos y estará más en juego que los otros 2 equipos. Si al realizar este juego se quiere evitar que un equipo sea atacado constantemente al ir por delante en el marcador hay que asegurarse de que los equipos estén nivelados y se puede resetear el marcador cada 2 minutos.

Este juego modificado es más eficiente para participantes jóvenes. (Escuela primaria).

1.2 *Juego Modificado 2*

En este juego modificado la llamada tiene que ser realizada antes del tercer contacto. De nuevo, se debe recordar la acción de control de la pelota en pareja (U.D. 3) para llevarla hasta el centro de la pista. Una vez que han entendido que la comunicación es muy importante para realizar correctamente la llamada se les puede permitir realizar el ataque desde cualquier parte de la pista, asegurándonos de que se realiza correctamente la llamada antes del tercer contacto.

Si la llamada no se produce antes del tercer contacto, el equipo recibirá una falta de llamada.

Tras este juego se notará una gran mejoría porque los jugadores harán la llamada antes y más rápido, lo que incrementará la velocidad del juego y habrá menos faltas de llamada.

Para que sea más eficiente los equipos deben estar equilibrados.

Este juego modificado es más eficiente para participantes de más edad (secundaria y bachillerato).

RECUERDE: No debe usar juegos modificados todo el tiempo de juego. Debe usar estas reglas modificadas un máximo de 10 minutos, si su actividad dura una hora.

Sección 2 JUEGO DE LA SEMANA

2.1 **La catapulta**

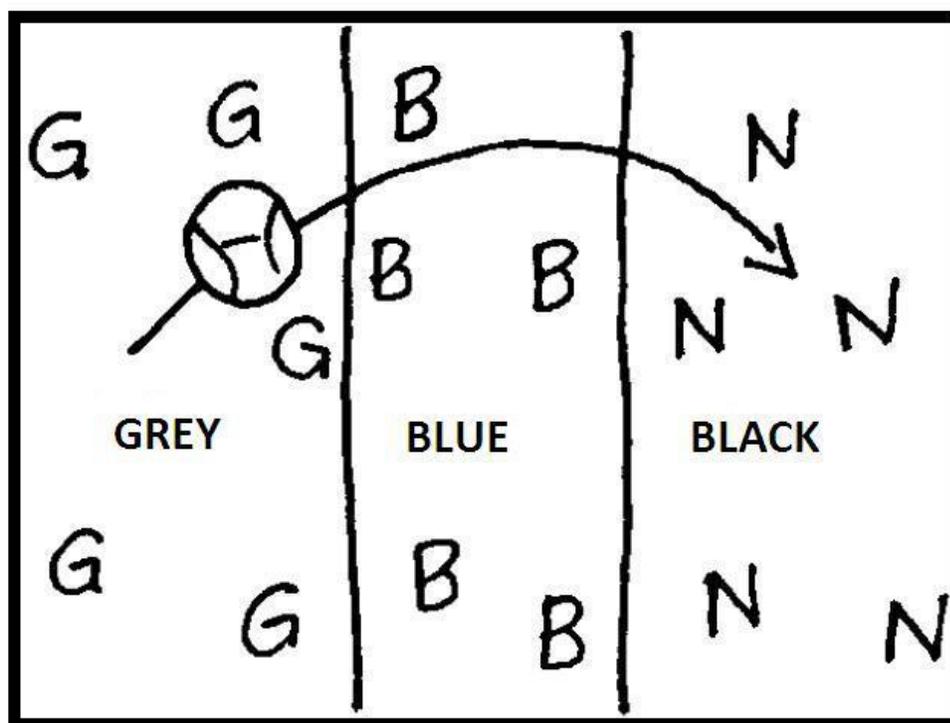
Se divide el grupo en 3 equipos, cada uno de ellos en un tercio del campo, quedando uno en medio de los otros 2.

Los 2 equipos situados en los extremos deberán lanzarse la pelota entre ellos (como lo harían durante un partido, con la posición correcta de los jugadores debajo de la pelota mientras otro golpea) por encima de los jugadores que se encuentran en el centro. El objetivo del equipo situado en el centro es interceptar la pelota.

Si lo consiguen, pasarán a ocupar el sitio del equipo que ha lanzado.

Cuando la pelota llega correctamente al otro lado, el equipo que la recibe tiene 10 segundos para lanzarla de nuevo.

Se debe efectuar la llamada antes de cada lanzamiento y los jugadores deben decidir quien lanza cada vez.



Consejos de seguridad: Para evitar lesiones, asegúrese de que los jugadores situados en el centro deben estar dentro de las líneas marcadas y que en el momento del golpeo de uno de los otros 2 equipos tienen que estar a más de 1,83 metros del balón asegurándose de no ser golpeados en la cara.

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/>