

Unidad Didáctica de KIN-BALL® SPORT

Sesión 10

*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 2013.07



Club Deportivo B105
www.b105kinball.com

Tabla de contenido

<i>Sección 1</i>	<i>Objetivo de la semana: Orientación del Pasillo</i>	<i>3</i>
1.1	Juego Modificado 1	5
<i>Sección 2</i>	<i>Juego de la Semana</i>	<i>6</i>
2.1	El hombre cañón	6

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 Adrián Fuertes y revisado por Francisco Tirado

Edición 2013.07



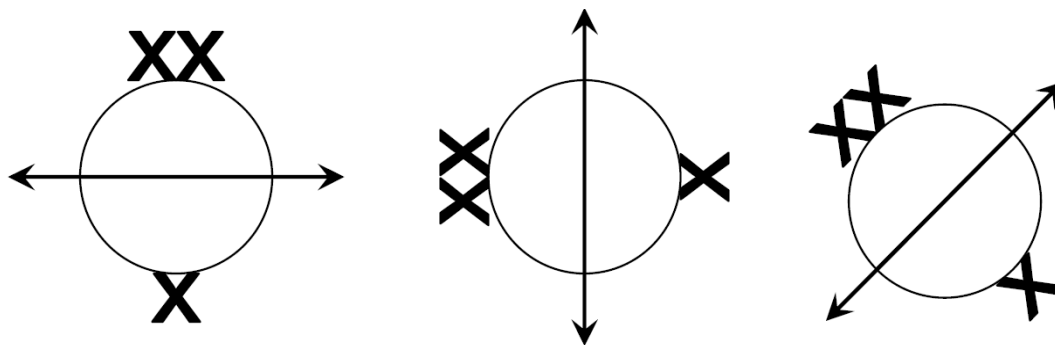
Club Deportivo B105
www.b105kinball.com

Sección 1 OBJETIVO DE LA SEMANA: ORIENTACIÓN DEL PASILLO

El objetivo de esta semana, la orientación del Pasillo, explica el uso del pasillo como forma de montar el trípode.

Usar la postura colectiva del Pasillo en ataque ofrece muchas ventajas (como se describe en la unidad didáctica #9) y una de ellas es que permite a la persona que golpea la pelota el terminar su inercia del cuerpo dando un paso después del golpeo de la pelota. Para ello tiene que golpear la pelota en una dirección precisa siguiendo la orientación del Pasillo.

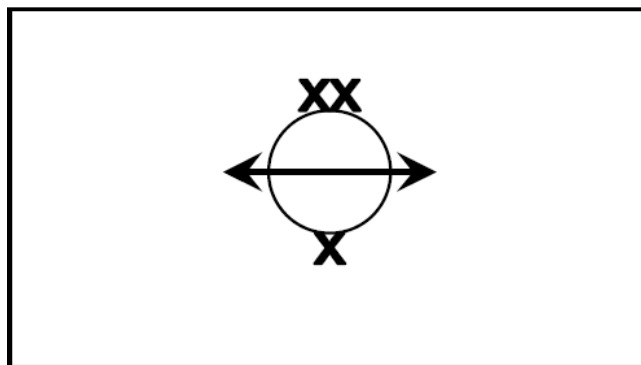
Las flechas marcan la orientación del Pasillo:



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

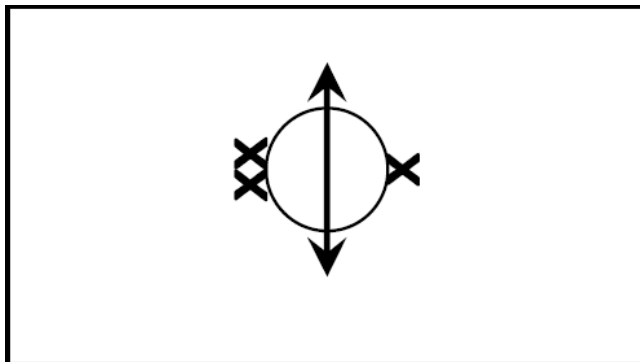
Vocabulario:

Cuando la orientación del Pasillo da al golpeador la posibilidad de golpear a lo largo del lado más largo del campo, la orientación se denomina "orientación de la línea larga". Ver la imagen:



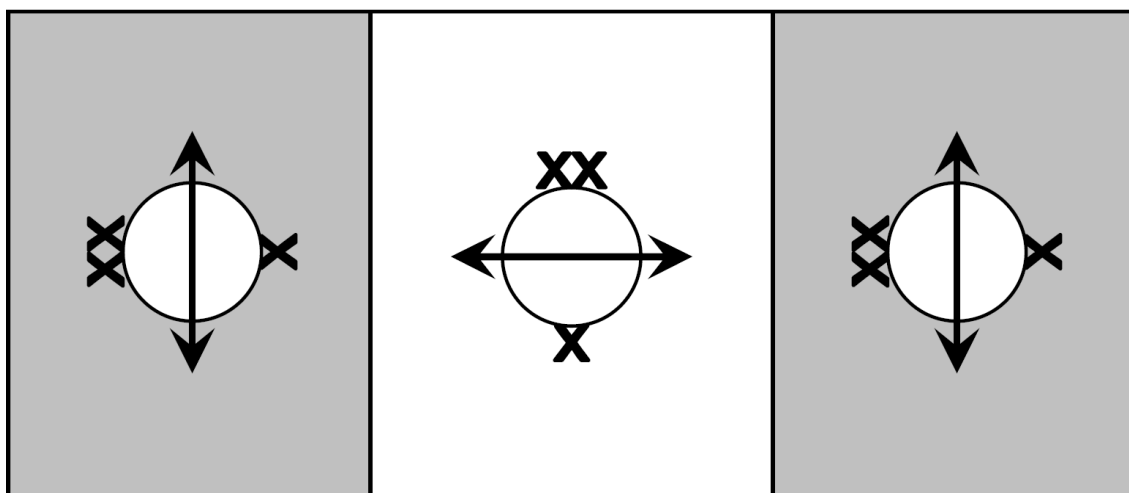
Vocabulario:

Cuando la orientación del Pasillo da al golpeador la posibilidad de golpear a lo largo del lado más corto del campo, la orientación se denomina "orientación de la línea corta". Ver la imagen:



Con el fin de evitar ser objetivo de un golpe extendido (como se ve en la Unidad Didáctica #7) y para evitar golpear la pelota en las zonas peligrosas (como se ve en la Unidad Didáctica #8) se vuelve importante saber cómo orientar la pelota en dirección al golpeador, situando a los jugadores debajo de la pelota en la orientación apropiada del Pasillo.

Para ello, el equipo que ataca tiene que orientar el Pasillo según la zona desde la que golpean la pelota. El campo entonces se divide en tres partes:



Cuando el equipo que golpea lo hace por dentro de la zona gris la orientación a elegir es la "orientación de la línea corta".

Cuando el equipo que golpea lo hace por dentro de la zona blanca la orientación a elegir es la "orientación de la línea larga".

Excepción:

Hay una excepción a este concepto y cuando el equipo en ataque hace un golpe prolongado. En esta situación, la orientación a dar al Pasillo es la que haya dado el equipo anterior en su golpe. De esta manera, el golpeador que realiza el golpe simplemente tiene que golpear en la parte delantera de la célula.

1.1 *Juego Modificado 1*

Con el fin de animar a los participantes a usar esta nueva habilidad durante el partido, puede proceder con el siguiente juego modificado, no importando la edad de sus participantes.

El juego modificado sería dar un punto de bonificación a un equipo cada vez que demuestren la orientación apropiada del Pasillo de acuerdo con la posición en el momento del golpeo. Para ayudar a los equipos puede sugerir que 2 jugadores controlen la pelota (como se ha visto en la Unidad Didáctica #3) antes de agacharse para permitir que los jugadores que tienen la pelota se posicionen correctamente de acuerdo a su nueva posición en el campo.

Cada vez que un equipo realice la correcta orientación del Pasillo ganará un punto adicional.

Para hacer que sean capaces de tomar las decisiones adecuadas, puede decidir no permitirles llevar la pelota al centro, teniendo que golpearla desde donde la cogieron.

Opción adicional: Si son capaces de pasar a un golpe extendido (Unidad Didáctica #7) y adaptar la orientación del Pasillo de acuerdo con la dirección del golpe anterior, puede darles 2 puntos adicionales en vez de 1.

Procediendo de esta manera, el equipo que ejecute esta práctica la mayoría de las veces conseguirá más puntos y estará más involucrado en el juego que los otros equipos. Si está usando esta práctica, para evitar tener siempre al mismo equipo atacado una y otra vez hay que asegurarse de que los equipos están equilibrados y podría reiniciar el marcador cada dos minutos.

RECUERDE: No debe usar juegos modificados en todo el tiempo de juego. Debe usar esta regla modificada por un máximo de 10 minutos si la actividad tiene una duración de una hora.

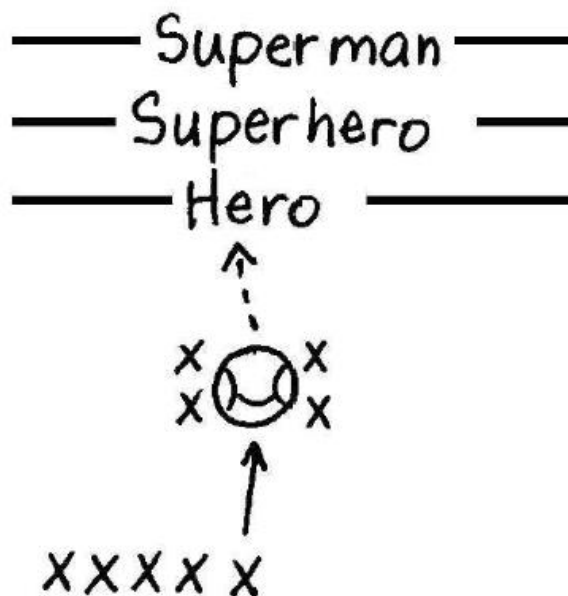
Sección 2 JUEGO DE LA SEMANA

2.1 **El hombre cañón**

Cuatro jugadores sujetan la pelota usando la posición ofensiva individual, creando un Pasillo.

Entonces los jugadores, de uno en uno, golpearán la pelota intentando alcanzar una de las 3 líneas predeterminadas. Cuando un jugador alcanza la primera línea será llamado "Héroe", la segunda línea será un "Superhéroe", ¡y con la tercera será "Superman"!.

La técnica del golpeo a usar puede ser decidida entre todos o elegida por los golpeadores.



Antes de golpear el tirador debe gritar: ¡Omnikin al rescate!

Consejos de seguridad:

Para evitar lesiones, asegúrese de decirle a los jugadores que sujeten la pelota en la posición individual completa, como se muestra en el "KIN-BALL® sport instruction manual", en la página 17.

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