

# 5 JUEGOS PARA ENTRAR EN CANCHA

## MUESTRA GRATUITA

Fichas completas del libro 369 juegos en la cancha: reglas, gráfico y orientaciones para dirigir.



# Antes de comenzar

## Organice a todo el grupo

Prepare varias canchas o duelos simultáneos según el número indicado en cada ficha. Compruebe las distancias, el material y la comprensión mediante una ronda de prueba.

## Lea el reinicio

La puntuación y la pérdida explican qué ocurre después de cada acción. Mantenga disponibles los accesos y materiales necesarios para continuar.

## Interprete el gráfico

Las formas identifican a los participantes. La flecha continua muestra desplazamiento o dirección de acción; la punteada, trayectoria de un móvil. El pie del esquema describe una jugada concreta.

## Sobre esta muestra

Las fichas conservan su número dentro del libro completo. Las edades, dimensiones y tiempos son orientativos; no se declara validación en clases reales.

## 024 · La república del pañuelo

**EDAD ORIENTATIVA:** 8 años en adelante

**GRUPO:** 8 personas, juego individual

**ESPACIO INICIAL:** 16 × 12 m; borde exterior libre de 2 m

**TIEMPO:** 3 rondas de 2 min; 1 min de pausa entre rondas

### MATERIAL POR CANCHA

16 cintas de tela sueltas, 4 conos de límite y 4 discos para señalar dos accesos al borde.

### ORGANIZACIÓN E INICIO

Delimite el rectángulo y dos accesos de 2 m, separados en el borde de reposición. Cada persona coloca una cinta en cada costado de la cintura, sin nudos y con unos 25 cm visibles. Distribuya a las ocho personas por el interior, separadas; no hay equipos.

### CÓMO SE JUEGA

- 1** A la señal, cada participante intenta retirar una cinta ajena, con una mano, mientras evita que le retiren las propias. Puede cambiar de rival cuando quiera. La cinta se toma por la parte colgante; no se agarra la ropa.
- 2** Una retirada válida suma un punto al captor. Este devuelve la cinta inmediatamente a su dueño, antes de buscar otra. No se almacenan capturas ni se puntúa dos veces por una misma retirada.
- 3** Quien perdió la cinta levanta un brazo, sale caminando por el acceso más cercano y la recoloca en el borde. No captura ni puede ser capturado durante ese regreso. Una vez listo, entra por un acceso libre, baja el brazo y vuelve a jugar.

### PUNTO Y FINAL DE RONDA

Cada persona lleva su cuenta y comunica el total al terminar. Gana la mayor cantidad de capturas; se admite empate.

### PÉRDIDA, SALIDA Y REINICIO

Si una cinta cae sola, su dueño la repone sin punto para nadie. Si sale del campo para evitar una captura, vuelve por el acceso: ese intento termina sin punto. Dos capturas simultáneas valen una para cada captor. Si se disputa quién retiró una cinta, se devuelve sin punto y ambos continúan.

### ROL DEL DOCENTE

Demuestre retirada, devolución y reposición. Observe los accesos para evitar choques y compruebe que nadie persiga a quien tiene el brazo levantado.

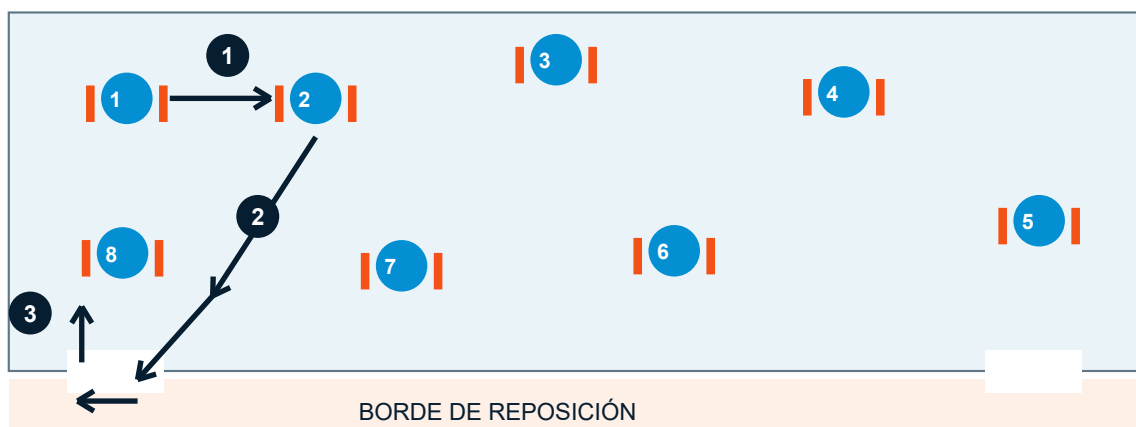
### ROL DEL ESTUDIANTE

Mantiene visibles las dos cintas, reconoce las pérdidas y decide cuándo dejar una persecución para protegerse.

El diagrama, los cuidados y los ajustes continúan en la página siguiente.

## 024 · La república del pañuelo

8 rivales; las cintas están a ambos costados.



1 Captura y devolución    2 Reposición sin disputa    3 Reingreso

Las ocho personas son rivales. El recorrido inferior pertenece únicamente a quien repone. Las cintas se devuelven; no hay bancos de acumulación.

Esquema sin escala. Flecha continua: desplazamiento. Flecha punteada: móvil. Letras y formas identifican a los participantes; los rótulos indican la función de las zonas.

### CUIDADO DURANTE LA RONDA

No cubrir las cintas, sujetar cuerpos, cercar a alguien entre varias personas ni lanzarse al suelo. Pruebe antes que cada cinta se desprenda sin tirar de la ropa.

### AJUSTE DEL MISMO JUEGO

Empiece caminando. Si las capturas se concentran en una persona, reorganice las canchas por necesidades de participación y amplíe los espacios de escape.

### QUÉ OBSERVAR Y CONVERSAR

Observe un cambio de dirección que permita escapar y pregunte: ¿qué viste antes de cambiar de rival?

### VARIANTES DEL MISMO JUEGO

**La moneda naranja.** Una cinta naranja vale dos puntos y una azul uno. Cambia únicamente el valor: pertenece a este juego y no recibe otro número.

**El cambio justo.** En vez de devolver la captura, el captor la conserva como nueva cinta lateral y entrega una propia al rival. Ambos van al borde a recolocarse; vale un punto.

**Cazadores de diagonales.** Marque dos diagonales con referencias exteriores. Una captura vale dos si, desde la anterior, el captor visitó el sector opuesto; las demás valen uno.

# 068 · Bandera en fuga

**EDAD ORIENTATIVA:** 9 años en adelante

**GRUPO:** 8 personas: 4 contra 4

**ESPACIO INICIAL:** 24 × 16 m; dos áreas de base de 3 m de radio

**TIEMPO:** Hasta 3 min por ronda o tres banderas capturadas; 3 rondas con 1 min de pausa

## MATERIAL POR CANCHA

6 saquitos blandos, 8 petos, 4 conos de límite y discos planos para la mitad y los dos semicírculos de base.

## ORGANIZACIÓN E INICIO

Cada equipo empieza en una mitad. Ponga tres saquitos en cada fondo, dentro del semicírculo de base. Se entra a las bases para tomar o depositar y se sale enseguida; allí no se toca a nadie. El resto de la mitad rival sí permite el toque defensivo.

## CÓMO SE JUEGA

- 1 Todos pueden atacar o defender. Un atacante cruza el centro, toma un saquito rival y trata de llevarlo hasta su base. Transporta solo uno, visible en la mano; no lo lanza ni lo pasa.
- 2 Un defensor puede dar un toque suave en hombro o brazo a cualquier adversario que esté dentro de la mitad que defiende, fuera de la base. No arrebató objetos ni bloquea cuerpos. Nadie puede tocar a un rival situado en la mitad propia de ese rival.
- 3 El tocado deja el saquito donde estaba, si llevaba uno, levanta un brazo y regresa caminando a su mitad. Al llegar baja el brazo y vuelve a intervenir. El saquito libre puede recogerlo un atacante o devolverlo a su base un defensor.

## PUNTO Y FINAL DE RONDA

Depositar un saquito rival en la base propia vale uno y lo deja fuera de disputa hasta la siguiente ronda. Gana quien captura tres o quien tiene más al acabar el tiempo. Se admite empate.

## PÉRDIDA, SALIDA Y REINICIO

Salir del campo equivale a recibir un toque. Un saquito que cae queda libre donde cayó. Un defensor que devuelve un saquito propio no puede ser tocado en su mitad. Si ambos equipos consiguen la tercera captura al mismo tiempo, la ronda termina empatada. En la pausa se reparten de nuevo tres saquitos por base.

## ROL DEL DOCENTE

Sitúese junto al centro para verificar en qué mitad ocurre cada toque. Vigile que las bases sirvan para entrar y salir, no para refugiarse.

## ROL DEL ESTUDIANTE

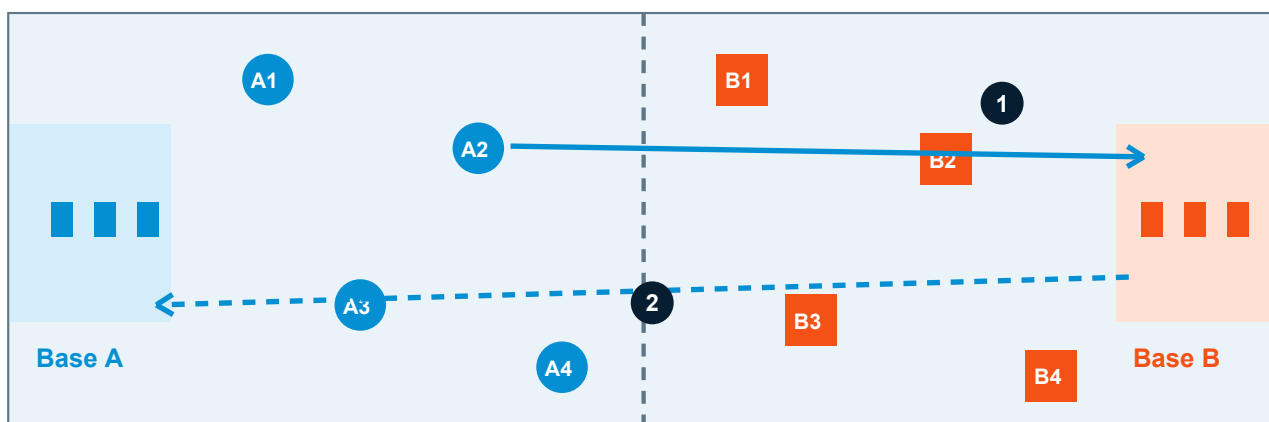
Elige entre penetrar, recuperar un objeto libre o volver a proteger su mitad; respeta la inmunidad de quien regresa con el brazo arriba.

El diagrama, los cuidados y los ajustes continúan en la página siguiente.

# 068 · Bandera en fuga

Mitad A: toca A

Mitad B: toca B



1 Tomar un saquito    2 Regresar y depositar: +1. Bases sin toques.

Las flechas muestran un viaje azul. Naranja puede tocar al portador dentro de la mitad B, pero no dentro de la base ni después de que vuelva a la mitad A.

Esquema sin escala. Flecha continua: desplazamiento. Flecha punteada: móvil. Letras y formas identifican a los participantes; los rótulos indican la función de las zonas.

## CUIDADO DURANTE LA RONDA

Use saquitos blandos y marcas planas en el recorrido. Deje libre el perímetro. Se prohíben agarres, empujones y guardias pegadas a la entrada de la base.

## AJUSTE DEL MISMO JUEGO

Acorte el recorrido si los regresos ocupan gran parte de la ronda. Si hay demasiadas capturas inmediatas, amplíe los accesos y reduzca el número de personas por cancha.

## QUÉ OBSERVAR Y CONVERSAR

Observe si el portador cambia de ruta después de tomar el saquito. Pregunte: ¿qué defensa encontraste al volver que no estaba al salir?

## VARIANTES DEL MISMO JUEGO

**Entrega clandestina.** Permita entregar en mano a un compañero. El objeto deberá haber pasado por dos portadores para puntuar. El resto del juego se conserva; no se cuenta como un título independiente.

# 129 · La torre del alboroto

**EDAD ORIENTATIVA:** 10 años en adelante

**GRUPO:** 8 personas: 4 contra 4

**ESPACIO INICIAL:** 20 × 16 m; círculo central de 2 m de radio

**TIEMPO:** 3 rondas de 3 min; 1 min de pausa

## MATERIAL POR CANCHA

1 balón blando, 1 cono ligero, 8 petos, 4 conos de límite y 8 discos para el círculo.

## ORGANIZACIÓN E INICIO

Coloque el cono en el centro del círculo. Nadie entra en esa área durante el juego. Distribuya ambos equipos alrededor. El equipo azul comienza con un pase desde un lateral; en la siguiente ronda inicia naranja. Defensores a 1 m del balón en el saque.

## CÓMO SE JUEGA

- 1** El portador se detiene, puede pivotar y dispone de tres segundos para pasar. Los compañeros se desplazan para ofrecer líneas. La defensa intercepta el balón en vuelo, sin tocar al portador ni quitarle lo que sostiene.
- 2** El equipo habilita un tiro cuando tres compañeros distintos han recibido durante la posesión. El primer pasador puede ser uno de esos receptores. El docente anuncia «tiro habilitado»; después se puede seguir pasando para buscar mejor ángulo.
- 3** Cualquier jugador del equipo habilitado puede lanzar al cono desde fuera del círculo, con los pies apoyados. Un tiro fallido cierra la habilitación: si el mismo equipo recupera, comienza otra vez el registro de tres receptores.

## PUNTO Y FINAL DE RONDA

Derribar el cono con el balón vale un punto. Gana el equipo con más puntos al terminar la ronda; se admite empate.

## PÉRDIDA, SALIDA Y REINICIO

Tras un punto se retiene el balón mientras el docente levanta el cono; saca el rival desde el lateral más cercano. Una interceptación inicia otra posesión sin detener a los jugadores. Salida, caminar con el balón o exceder tres segundos dan saque rival desde el lugar de la falta, fuera del círculo. Si el balón entra y queda dentro del círculo, se detiene y el docente lo entrega al rival del último equipo que lo tocó.

## ROL DEL DOCENTE

Registre receptores diferentes, no solo cantidad de pases. Controle que el balón esté retenido antes de entrar a levantar el cono.

## ROL DEL ESTUDIANTE

Busca un ángulo de pase o tiro y cambia a defensa en cuanto el rival controla el balón; reconoce cuándo debe comenzar otra secuencia.

El diagrama, los cuidados y los ajustes continúan en la página siguiente.

# 129 · La torre del alboroto

Tres receptores distintos habilitan el tiro.



A2, A3 y A4 reciben; A4 busca el cono. Las flechas punteadas son pases.

La línea punteada representa el recorrido del balón, no una carrera. A2, A3 y A4 son tres receptores distintos. El tiro final sale fuera del círculo.

Esquema sin escala. Flecha continua: desplazamiento. Flecha punteada: móvil. Letras y formas identifican a los participantes; los rótulos indican la función de las zonas.

## CUIDADO DURANTE LA RONDA

No lanzar a personas ni usar el cuerpo como escudo junto al cono. Mantener 1 m del portador y evitar disputas por un balón entre dos cuerpos.

## AJUSTE DEL MISMO JUEGO

Use dos conos juntos como blanco inicial; esta es una adaptación del mismo juego. Regrese a uno cuando el grupo controle los lanzamientos.

## QUÉ OBSERVAR Y CONVERSAR

Observe qué desplazamiento libera la línea de tiro. Pregunte: ¿qué cambió alrededor del cono antes del lanzamiento?

## VARIANTES DEL MISMO JUEGO

**La torre lejana.** Añada una línea exterior: derribar desde detrás vale dos y desde delante uno.

**Castillo de pase picado.** Exija un bote antes de tocar el cono. Un impacto directo no puntúa y entrega posesión al rival. Se conserva como variante técnica.

# 010 · La meta cambia de dueño

**EDAD ORIENTATIVA:** 10 años en adelante  
**GRUPO:** Seis personas con puntuación individual

**ESPACIO INICIAL:** 22 × 14 m  
**TIEMPO:** 3 rondas de 2 min; 1 min de pausa entre rondas

## MATERIAL POR CANCHA

6 conos, cuatro para límites y dos para señalar metas en los puntos medios de los fondos, y 6 petos numerados.

## ORGANIZACIÓN E INICIO

Distribuya las seis personas alrededor del centro. Anuncie un fugitivo y su meta: el fondo más lejano. Los otros cinco lo persiguen. Metas: líneas de llegada; los conos solo señalan sus posiciones.

## CÓMO SE JUEGA

- 1 El fugitivo intenta cruzar su línea de meta antes de recibir un toque suave en el brazo. Los demás pueden perseguirlo por cualquier trayectoria dentro del campo, manteniendo espacio entre cuerpos. Todavía no tienen derecho a puntuar al cruzar un fondo.
- 2 Quien lo toca anuncia su propio número y se convierte inmediatamente en el nuevo fugitivo. Debe dirigirse al fondo que esté más lejos en ese instante; si está exactamente en el centro, elige y anuncia. La persona tocada y todos los demás pasan a perseguirlo.
- 3 Durante tres pasos del nuevo fugitivo, nadie puede volver a tocarlo. Los demás se reorientan sin acercarse más. Después se reabre la captura. Cada transferencia puede cambiar el sentido de la carrera y obliga a revisar quién ocupa una buena posición para interceptar.

## PUNTO Y FINAL DE RONDA

Solo cruzar la meta siendo el fugitivo vale un punto. Tocar no puntúa. Tras cada llegada todos vuelven al centro y empieza quien tenga menos puntos; un empate se resuelve por el menor número. Gana la mayor cuenta al final, con empate.

## PÉRDIDA, SALIDA Y REINICIO

Un toque simultáneo de dos perseguidores se cancela y continúa el fugitivo. Una salida del fugitivo produce reinicio común sin punto; otra salida exige volver por el mismo lugar sin capturar durante el regreso. Un toque durante los tres pasos no cambia funciones.

## ROL DEL DOCENTE

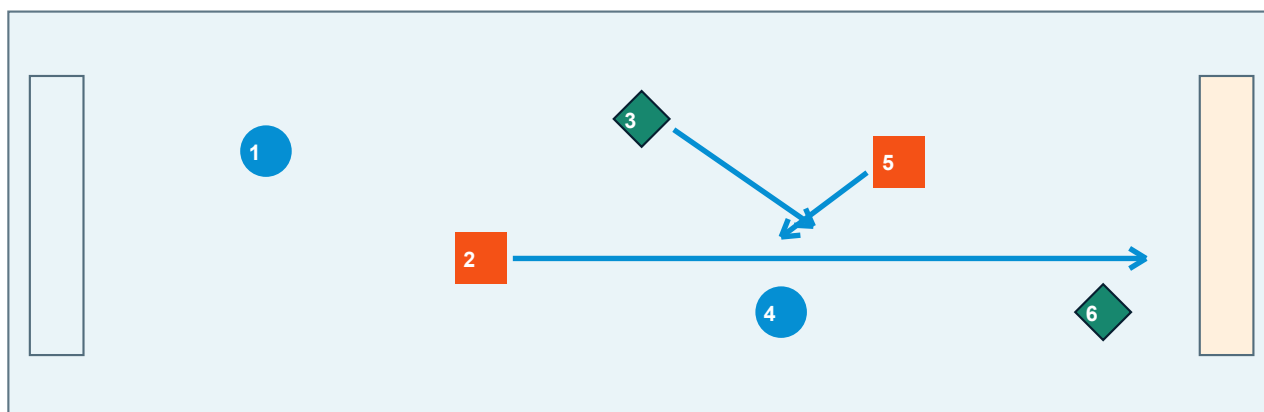
Anuncie cada número y confirme el fondo vigente cuando cambie el sentido.

## ROL DEL ESTUDIANTE

Elige una interceptación que deje espacio para su propia huida si consigue el toque.

El diagrama, los cuidados y los ajustes continúan en la página siguiente.

# 010 · La meta cambia de dueño



2 acaba de capturar; huye a derecha

2 acaba de tomar el derecho de llegada en la mitad izquierda y su meta es el fondo derecho. 3 y 5 deben reorientarse hacia él; la antigua dirección ya no determina quién puede anotar.

Esquema sin escala. Flecha continua: desplazamiento. Flecha punteada: móvil. Letras y formas identifican a los participantes; los rótulos indican la función de las zonas.

## CUIDADO DURANTE LA RONDA

No formar barreras, rodear al fugitivo ni esperar frente a una meta. El contacto es breve, sin agarre.

## AJUSTE DEL MISMO JUEGO

Empiece con cuatro personas y marcha rápida.

## QUÉ OBSERVAR Y CONVERSAR

¿Qué captura te dejó mal orientado para intentar tu propia llegada?

## REFERENCIA DE CONSULTA

Edor, Yulunga, Australian Sports Commission. Adaptación de la modalidad individual descrita con dos metas y nuevo fugitivo hacia la más lejana. Redacción y organización propias para seis participantes.  
[https://www.sportaus.gov.au/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0007/704824/edor.pdf](https://www.sportaus.gov.au/__data/assets/pdf_file/0007/704824/edor.pdf)

# 137 · Voleibol de continuidad

**EDAD ORIENTATIVA:** 10 años en adelante

**GRUPO:** Dos parejas enfrentadas

**ESPACIO INICIAL:** 12 × 8 m

**TIEMPO:** 3 rondas de 2 min; 1 min de pausa entre rondas

## MATERIAL POR CANCHA

1 balón ultraligero de iniciación, 4 conos de límite y 1 cinta divisoria con dos soportes estables fuera del campo.

## ORGANIZACIÓN E INICIO

Instale la cinta a una altura alcanzable sin saltar. Cada pareja ocupa una mitad. A1 inicia con un envío suave por debajo de la cintura desde el fondo. La pareja receptora distribuye posiciones de recepción y apoyo.

## CÓMO SE JUEGA

- 1** El balón se juega con contactos breves de manos o antebrazos, sin atraparlo. La pareja dispone de hasta tres contactos para devolverlo; una misma persona no realiza dos contactos consecutivos.
- 2** Antes de devolver puede utilizar al compañero para cambiar la dirección o recuperar un envío que llegó lejos de la cinta. El apoyo se mueve durante la recepción, buscando una trayectoria que no obligue a correr hacia su compañero.
- 3** El balón debe superar la cinta y caer en la otra mitad. No se permite bloquear junto a la cinta ni invadir el campo rival. Se puede devolver en el primer contacto si la trayectoria lo permite.

## PUNTO Y FINAL DE RONDA

Balón al suelo dentro, retención o cuarto contacto dan punto rival. Gana el total de las rondas; se admite empate.

## PÉRDIDA, SALIDA Y REINICIO

Saca la pareja que perdió el intercambio y alterna sus sacadores. Envío fuera o que no cruza la cinta da punto rival. Tocar la cinta con el balón es válido si cruza. Un balón ajeno interrumpe y repite el servicio sin punto.

## ROL DEL DOCENTE

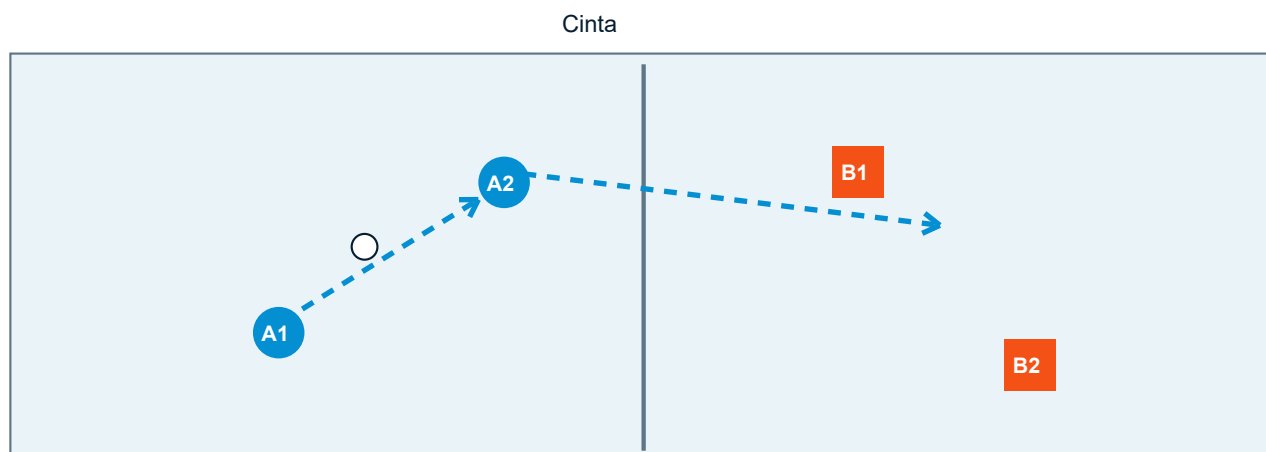
Observe si el segundo jugador anticipa un apoyo o permanece mirando la recepción.

## ROL DEL ESTUDIANTE

Decida si conviene devolver directamente o utilizar un contacto de preparación.

El diagrama, los cuidados y los ajustes continúan en la página siguiente.

# 137 · Voleibol de continuidad



A1 dirige la recepción hacia A2, que prepara una devolución aérea. Naranja distribuye la cobertura sin cruzar la cinta.

Esquema sin escala. Flecha continua: desplazamiento. Flecha punteada: móvil. Letras y formas identifican a los participantes; los rótulos indican la función de las zonas.

## CUIDADO DURANTE LA RONDA

No saltar junto a otra persona; retire los soportes del espacio de desplazamiento.

## AJUSTE DEL MISMO JUEGO

Use un balón de mayor tiempo de vuelo y baje la cinta sin permitir retención.

## QUÉ OBSERVAR Y CONVERSAR

¿Qué cambió al preparar con su compañero antes de devolver?

# Sigue preparando con Edufisica

## El libro completo

369 juegos organizados por categorías, con índices y un gráfico específico por ficha.

## La suscripción en Facebook

El Plan A forma parte de la suscripción junto con 369 juegos en el aula, El Plan B de Edufisica; la libreta docente editable 2027-2028-2029 y las planeaciones gamificadas de primaria. Se seguirá incorporando contenido mes a mes.

## Consulta el acceso vigente

Revisa el precio, las condiciones y las indicaciones de acceso en la página de suscripción:

<https://www.facebook.com/Edufisicayt/subscribe/>

**VER LA SUSCRIPCIÓN EN FACEBOOK**