



www.cristianventura.com

Juegos recreativos para la enseñanza del voleibol.

Lcfd fernando de la torre ochoa.

Rondodel.

Equipos de 4-5 jugadores; se introducirán en un círculo de 2 mts. De diámetro todos los componentes de un equipo excepto uno (por sorteo), éste intentará desde el exterior, sin tocar el círculo, tocar alguno. El que sea tocado saldrá del círculo e intentará junto con el que tocaba, tocar a los demás; así sucesivamente, hasta que sólo quede uno en el círculo, que será el vencedor.

El zorro, la gallina y los polluelos.

Los niños se colocan en filas de 4-6 jugadores tomados por la cintura; el primero es la gallina y el último será el polluelo, frente a ellos se sitúa el zorro, quien intenta tocar por todos los medios tocar al último polluelo. La gallina molesta al zorro con los brazos abiertos y moviéndose en todas direcciones; al romperse la cadena o ser tocado el polluelo, se cambian papeles.

Las cuatro esquinas.

En cada esquina se sitúa un jugador y otro se ubica libremente en el espacio, e intentará ocupar la plaza de uno de sus compañeros cuando cambien de sitio, dejando libre a éste.

La muralla.

Dos equipos, uno dentro de un círculo protegiendo un balón que se encuentra al centro, el otro equipo tratará de cruzar la muralla para coger el balón.

Recogida de balón.

En equipos colocados en filas detrás de la línea final de la cancha; el primero sale corriendo con el balón, lo deposita en la línea central, sigue hasta tocar la línea final y vuelve y toma la pelota para entregarla al siguiente; se harán relevos.

Balón numerado.

Dos equipos en hileras por orden numérico detrás de líneas finales, enfrentados; se dirá un número al tiempo de lanzar balón sobre línea central, los jugadores numerados saldrán corriendo a recoger balón: el que lo consiga un punto.

Balón contacto.

Equipos de 20-30 jugadores, se elegirán dos que tocarán con el balón sujetándolo con las dos manos, pudiendo pasárselo; a los demás que se encuentran distribuidos en el campo de juego; el que sea tocado se integrará a los dos jugadores.

Balón tocado.

En círculo, dos jugadores dentro; los demás se pasarán el balón entre ellos, pero sin saltar más de un jugador, ni retenerlo; tratando de evitar éste sea atrapado o ser tocados en posesión del balón; el que sea tocado, retenga o reciba mal pasará al centro.

Balón entre equipos.

Dos equipos de 5-8 jugadores, situados libremente en el terreno. El profesor lanza el balón al aire y comienza quien lo atrape, se darán pases entre el equipo sin que se lo quiten; cada pase cuenta un punto.

Los diez pases.

Similar al anterior, pero se dará un punto al equipo que logre realizar diez pases seguidos sin que el balón toque el suelo, ni haya sido interceptado por el otro equipo.



www.cristianventura.com

¿a quien le toca?

En círculo o semicírculo, sentados de espaldas y numerados, uno de pie, quien dirá un número al tiempo que lanza el balón a uno de los que están sentados, quien se parará para recibirlo y devolverlo, sin importar la forma, pero a dos manos.

Los diez toques.

Por equipos en círculo con un balón, tratarán de realizar diez voleos y golpes bajos sin que el balón caiga, si cae se comenzará de nuevo. Gana quien logre los diez toques.

¿quién da mas toques?

Similar al anterior; gana el equipo que obtenga mayor cantidad de toques sin que el balón caiga.



www.cristianventura.com

La pelota capitana.

Equipos en filas, un jugador enfrente con balón; a una señal este lo lanzará al primero de la fila quien después de devolverlo se sentará; en cada ciclo se cambia al pasador.

¿quién hace canasta?

Por equipos frente a una canasta (bote, caja, etc.), mediante voleo y golpe bajo se intentará encestar; gana el equipo que enceste cinco canastas.

El abanico.

Dos equipos de 8-10 jugadores en semicírculo, un jugador en el centro quien enviará el balón a cada jugador a través de un intercambio de pases, el último reemplaza al central y así sucesivamente; gana quien termine primero.

Persecución de balones.

Dos equipos de 10-15 jugadores, alternados en un círculo, un balón con cada equipo; los jugadores en posesión de los balones los hacen circular en el mismo sentido a sus compañeros; que el balón más atrasado alcance al contrario ganando un punto, el límite son cinco vueltas; después se realiza a la inversa.

El balón rápido.

Equipos de 4-6 jugadores en zonas rectangulares de 4x6mts. Los jugadores deben realizar 15 pases antes que los otros equipos sin que caiga al suelo; pueden desplazarse excepto en posesión del balón; no se podrá regresar al jugador que lo acaba de pasar ni dar más de dos pasos con el balón.

Cara y cruz con balón.

Dos equipos de 10-20 jugadores uno frente a otro a cada lado de la línea central donde se coloca el balón un equipo es denominado cara y el otro cruz; al grito del profesor de cara o de cruz, tal equipo perseguirá al otro a tocarlo con el balón antes de que pasen línea final pudiendo pasarlo.

Disco volador.

Todos forman una rueda grande, cada uno en un círculo marcado en el piso; el profesor lanza el balón hacia arriba; no deberá caer, usando sólo voleo sin salirse de su lugar ni tomar balón con la mano; ganan quienes queden.

Juego olímpico.

Dos equipos en filas paralelas y enfrentadas, cada capitán un balón; se pasan el balón entre sí, de voleo; cada vez que caiga es un punto para quien lo envió, y sale el que lo tiró, también el que se retire en lugar de volearlo.

Voleo en círculo.

Cuatro equipos en círculo, un jugador de cada equipo en el centro con un balón, los cuales enviarán correctamente éste a cualquiera del círculo, que lo tendrá que devolver de igual forma al centro; quien no reciba, lo tire al suelo, lo pase incorrectamente saldrá del juego; gana el equipo que mantenga más jugadores.

Volifut.

Equipos de 3-5 jugadores. Dos porterías; similar al fútbol, pero utilizando voleo y golpe bajo.

La caza del balón.

Dos equipos de 8-10 jugadores uno detrás de cada línea final con un balón, al centro un balón grande; los jugadores lanzarán su balón tratando de golpearlo y desplazarlo hacia la línea contraria; todos los balones pueden ser utilizados por ambos equipos; punto por cada flanqueo en línea final.



www.cristianventura.com

Ataque al castillo.

En círculo 8-10 jugadores uno de guardián al centro donde se colocarán botellas; los jugadores intentarán derribar las botellas, y el guardián de impedirlo; se cambia el guardián.

Balón cazador.

Dos equipos de 8-12 jugadores distribuidos por todo el campo. El equipo que inicia intentará eliminar a los contrarios tocándolos con un balón; éstos tratarán de evitarlo y de robar el balón ya sea en el suelo o alcanzándolo en el aire a dos manos pasando a ser cazadores.

Esquivar el balón.

Dos equipos de 8-12 jugadores uno en el interior de la cancha y otro en el contorno con un balón tratando de eliminar; el equipo de adentro esquivo el balón o lo bloquea al vuelo para eliminar al lanzador.

Batalla de pelotas.

Dos equipos de 10-15 jugadores con igual número de pelotas; cada equipo envía con la mano desde su cancha sus balones, esforzándose en bloquear y devolver los que se dirigen a su cancha; gana quien posea menos balones a una señal.

Gana terreno.

Dos equipos de 6-10 jugadores uno en cada línea final; se trata de lanzar el balón desde el lugar donde se recibió de tal forma que rebese la línea final del equipo contrario; si se atrapa al vuelo se pueden efectuar tres pasos para lanzar.

Balón sobre la cuerda.

Dos equipos de 6-12 jugadores cada equipo en su campo; el equipo designado lanza sobre la cuerda de tal forma que sea difícil para el adversario evitar que caiga en su campo; continúa el juego de ser atrapado el balón y desde ese sitio se lanzará siempre y cuando no se sobrepase la línea de ataque.

Balón sobre la cuerda entre equipos.

Dos equipos de 6-12 jugadores la mitad de cada equipo en cada campo; se intentará pasar el balón a un compañero en el otro campo el otro equipo tratará de evitarlo; si sale del terreno sin ser tocado por un adversario, toca la cuerda o pasa por debajo de ésta, se entrega el balón al contrario; punto por pase.

Lucha de balones.

Dos equipos de 8-19 jugadores un balón y cada equipo en su campo; se intentará anotar haciendo pasar el balón rodando tras la línea de meta del contrario.

Balón tras la línea.

Dos equipos de 10-15 jugadores; cada jugador con un pañuelo en la cintura que sobre salga unos 20 cms; cada equipo intenta colocar el balón detrás de la línea de fondo del contrario, usando únicamente las manos; se intenta arrebatar el pañuelo al jugador que lleva el balón.

La batalla.

Tres campos rectangulares el del centro 3.5 mts. Mínimo de largo; dos equipos, uno en cada campo extremo en filas paralelas defendiendo su campo; la zona central es neutral; se lanzará el balón procurando que éste pique en el suelo enemigo sin que el contrario lo tome, y lo devuelva de igual manera; dos tiempos de 5 min. Con un intervalo de 2 min.

Tenisbol.

Equipos de 4-5 jugadores; saque como en tenis; se permite un bote, máximo 2 pases, y sólo voleo o golpe bajo no remate.

Botibol.



www.cristianventura.com

Encuentros de voleibol gritando el nombre de a quién se saca o se dirige la devolución inmediata o después de un bote no se permiten pases.

Pequeño voleibol.

Dos equipos de 5-10 jugadores cada lado de la red o elástico utilizando la iniciación y las reglas más generales del voleibol; se permiten 2 saques más de tres pases en cada campo y el toque simultáneo de varios jugadores.

Arrojar la tierra.

Es un juego variante del cachibol; con una zona neutra de 1-2 mts de ancho y la red a la altura de los hombros; tres pases sucesivos previos al lanzamiento no más de tres pasos en posesión del balón no detenerlo más de tres segundos.

Pasar la barrera.

Un cuadrado grande dividido en dos rectángulos iguales; dos equipos de 9 jugadores máximo dispuestos en líneas paralelas, cada equipo con un balón, que será arrojado de manera que pique por lo menos una vez en el campo adversario y salga por su línea de fondo.

La guerra.

Cada equipo dentro de su campo de juego, uno detrás del campo contrario; eliminar a un contrario lanzándole el balón, si éste logra tomarlo no queda eliminado; si el balón sale del campo el delegado puede tomarlo y eliminar contrarios desde la línea de atrás; los eliminados salen y sólo podrán volver si eliminan a un contrario a su vez; si todos son eliminados entra el delegado a hacer un último intento.

Competencia de penales.

Dos equipos una portería; se tirarán penales (vg. 20) pero sólo se podrán utilizar las manos (remate, voleo, lanzamiento)

Competencia de saques.

Dos equipos; se sacará sobre la red a intentar que el balón caiga en dos colchonetas puestas una a cada lado de la cancha; también se puede realizar por tiempo.

¿quién acierta a la diana?

Por equipos un alumno sobre un banco, en el otro campo una diana pintada en el piso; por turno pasará su equipo y saltará a rematar balón lanzado intentando pegarle a la diana; después se invertirán.

El bombardeo.

En la línea central balones medicinales; por medio de auto-remate se intentará por turnos de hacer pasar los balones al campo contrario atacando desde la línea de ataque.

El reloj.

Dos equipos de 10-20 jugadores uno de ellos en círculo con separación de cuatro pasos el otro en fila a un lado del círculo. El equipo del círculo debe hacer el máximo de recorrido a partir de pases; el equipo de la fila debe realizar carreras de relevos alrededor del círculo. Después se invierten.

Pelota baja.

Dos equipos de 5-8 jugadores cada equipo con 1-2 balones; intentarán lanzando mínimo de atrás de la línea de ataque y por debajo de una cuerda a la altura de los hombros hacer llegar los balones a la línea de fondo evitando a su vez que los contrarios lo logren usando brazos, tronco, piernas, etc.

Cachibol.

Dos equipos de 10-12 jugadores; se intentará hacer caer el balón en la cancha contraria lanzándolo sobre la red, sin tocar ésta; y por otro lado evitar que caiga en la propia; debiendo recibirlo o tomándolo simultáneamente con las dos manos o elevándolo con golpe bajo.

Devuélveme el balón.

Una colchoneta y un balón por equipo; el jugador deberá devolver un balón lanzado hacia la colchoneta realizando después una caída hacia atrás o lateral a una distancia no mayor de 3 mts. En referencia al lanzador; pasa a su vez a lanzar.

Iniciación a la plancha.

Similar al anterior pero a partir de un pase corto y cayendo en la colchoneta después de haber elevado el balón.

Balón aro.

Dos equipos de 4 jugadores; un cuadrado grande con un aro en cada esquina vertical; un equipo lanzará sobre la red balones al cuadro el otro tratará de enviarlos sin retenerlos. A los aros.

Frontónvoli.-

Frontón utilizando manos, dedos o antebrazos; por equipos; a los tres errores pierde el equipo.

Volitenis.

Tenis utilizando dedos o antebrazos; por equipos; a 20-30 puntos

Balón volante.



www.cristianventura.com

Dos equipos uno en cada cancha; se efectúa a 10 puntos bajo las reglas del voleibol más no puede ser golpeado ni regresado al contrario de un solo contacto.

Bibliografía.

- Texto programado de voleibol. Sep-conade.1991.
- Voleibol del aprendizaje a la competición. Rodado y aragón. Ed. Augusto pila teleña. Madrid, españa. 1986. Pp.9-17.

Lectura sugerida:

- Iniciación a los deportes de equipo. I. Del juego al deporte de los 6 a los 10 años. Blázquez sánchez, domingo. Ediciones roca. 1989.