

JOCS DE PROGRESSIÓ CAP A LA
PILOTA VALENCIANA

SESSIÓ PRÀCTICA

JOC EDUCATIU I
INICIACIÓ ESPORTIVA

Manel Reig

Nom del joc:

AJUNTAT AMB ELS COMPANYS

Objectiu:

Formar grups

Espai: lliure

Material: ---

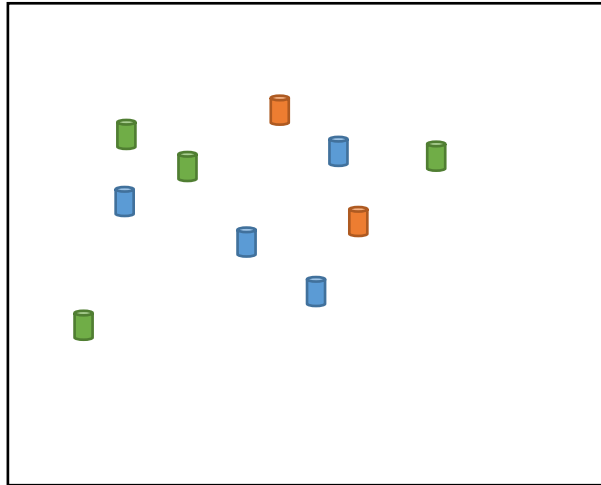
Nº de participants: il·limitat

Participació: simultània

Situació inicial:

Tots els jugadors distribuïts en l'espai a l'espera de la premissa del professor.

Representació gràfica:



Explicació:

El professor anirà donant premisses que els alumnes hauran d'acomplir el més ràpid possible. L'últim en complir-la rebrà una penitència.

Premisses possibles:

- Tocar un color concret.
- Arribar a un lloc.
- Fer grups amb alguna característica comú.
- Posar-se en alguna posició concreta.

Variants:

Tantes opcions com se li ocòrreguen al professor.

Es pot variar la forma de desplaçar-se.

Observacions:

Amb aquest joc, podem comptar quan alumnes hi ha en total i fer grups amb el nombre concret que es desitja.

Nom del joc:

PILOTA TOUCH

Classificació:

Invasió

Objectiu:

- Escalfar de manera més específica.
- Familiaritzar-se amb l'espai del següent joc.
- Introduir la puntuació de la Pilota Valenciana

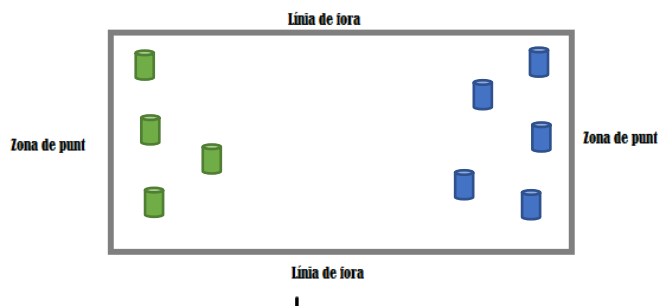
Espai: 50 x 20 m**Material:**

Pilota de goma-escuma, cons xinesos i petos

Nº de participants: 10**Participació:** Simultània**Situació inicial:**

Dos equips de 5.

Cada equip defenent la seua zona de punt i un d'ells amb la possessió de la pilota per iniciar l'atac.

Representació gràfica:**Explicació:**

El joc és molt similar al conegut *Rugby Touch*. L'objectiu del joc es travessar la zona de punt del rival amb la pilota a la mà per aconseguir un punt.

Els jugadors de l'equip amb la possessió de la pilota, progressaran cap a camp contrari corrent amb aquesta a la mà o passant-la a un company mitjançant el seu colpeig amb la mà. L'equip rival interromprà aquesta progressió per aconseguir la possessió de la pilota i passar a l'atac, interceptant-la.

Variants:

- En cas que l'espai siga molt estret, es pot ampliar.
- Cap l'opció de poder passar cap endavant per afavorir el dinamisme.

Normes:

- Les passades només es poden fer enrere, si es fan cap avant hi haurà canvi de possessió.
- Cada vegada que un defensor toque a l'atacant amb la possessió, l'atacant haurà de parar i passar la pilota a un company.
- Si la pilota ix per la línia de banda, hi haurà canvi de possessió.

Nom del joc:

NYAGO

Classificació:

Canxa dividida

Objectiu:

Introduir la Pilota Valenciana, modalitat de raspall

Espai:

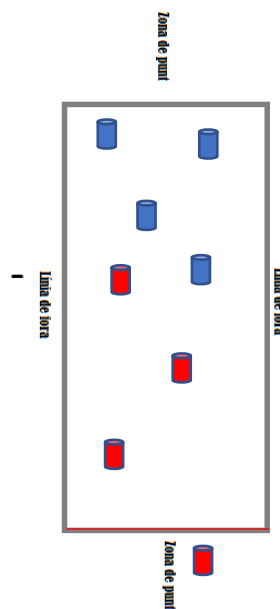
50 x 10 m (varia en funció de la força dels jugadors).

Material:

Pilota de goma-escuma xicoteta, Indiacà i cons xinesos.

Nº de participants: 8**Participació:** Alternativa**Situació inicial:**

Dos equips de 4 jugadors, cadascú en la seua part del camp i distribuïts lliurement. L'últim jugador de l'equip que té la pilota darrere de la línia roja disposat a fer la treta d'inici.

Representació gràfica:**Explicació:**

L'objectiu és aconseguir punt fent que la pilota bote dins la zona de punt de l'equip contrari.

Per aconseguir l'objectiu es fa un intercanvi de llançaments, d'una sola pilota, entre els dos equips intentant acurtar la distància fins la zona de punt de l'adversari. Consistirà en agafar la pilota amb les mans i llançar-la, des d'on s'ha agafat, cap a l'altre extrem.

Cada extrem limitat per cons, serà la zona de punt i les línies laterals seran fora, suposant un canvi de possessió a l'altura per on ha eixit la pilota.

Normes:

- Un mateix equip, o jugador, no pot tocar 2 vegades seguides la pilota. Serà punt per a l'altre equip.
- Un mateix jugador no podrà llançar 2 vegades successives.
- El jugador amb la pilota si dona alguna passa serà punt per a l'altre equip.
- Si la pilota no bota en la zona de punt, no es considera punt, es continua amb el joc.
- Si la pilota toca alguna part del jugador que no siga la mà, serà punt per a l'altre equip.
- No es pot bloquejar a cap jugador rival, ni molestar durant el colpeig o la presa de la pilota.
- Es pot avançar i retrocedir per tot l'espai.
- La treta sempre es fa de darrere de la línia roja.
- A cada joc, es fa un canvi de camp.

Variants:

Progressió:

1. *Llançament amb pilota de goma-espuma xicoteta.*
2. *Ja no es llança, es colpeja amb la mà (es pot utilitzar la Indiacà).*
3. *Ja no es pot agafar, ara és un intercanvi de colps amb la pilota sense límit de bots (pot anar per terra).*
4. *Canvi a una pilota de Pilota.*

Observacions:

Aquest joc és una progressió per a acabar jugant a raspall, de fet quan apliquem la norma 3, es consideraria raspall. Únicament caldrà anomenar que el colpeig de la pilota per terra s'anomena *raspada*.

Aprofitarem el joc per explicar el sistema de puntuació de la pilota:

És semblant al tennis: 15, 30, Val i joc. En cas d'igualar a Val, els dos equips baixen a iguals a 30. Una partida normal, es juga a 5 jocs.

Nom del joc:

JOC A CURTES

Classificació:

Canxa dividida

Objectiu:

Introduir la Pilota Valenciana, modalitat del joc per Dalt corda.

Espai:

20 x 5 m (varia en funció de la força i tècnica dels jugadors).

Material:

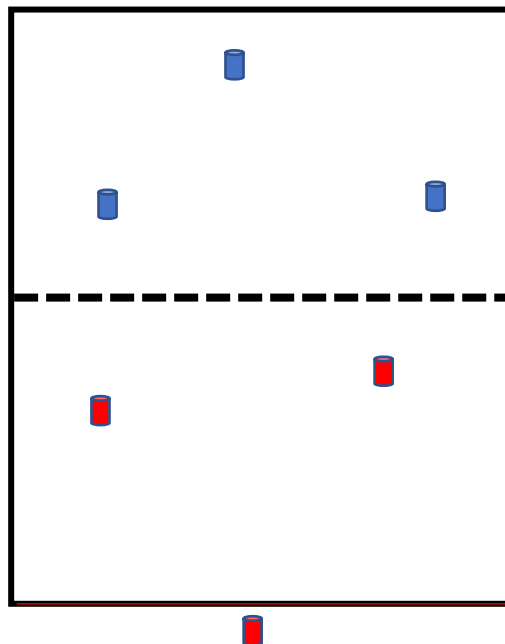
Indiaca, xarxa, Pilota i cons xinesos.

Nº de participants: 4-8

Participació: Alternativa

Situació inicial:

Dos equips de 3 jugadors, cadascú en la seua meitat del camp (separats per una xarxa de 1,5 m) i distribuïts lliurement. Un jugador de l'equip que té la pilota, darrere de la línia roja disposat a fer la treta d'inici.

Representació gràfica:**Explicació:**

L'objectiu és aconseguir punt fent que: la Indiaca bote dins del camp contrari, l'adversari no aconseguisca tornar-la per dalt la corda o que l'adversari la colpege fora del camp contrari.

S'inicia el joc amb la treta i es realitza un intercanvi de colpejos amb la mà, entre els dos equips, que s'acaba quan un dels dos fa punt.

Normes:

- Un mateix equip, pot tocar 2 vegades seguides la pilota.
- Si la pilota toca alguna part del jugador que no siga la mà, serà punt per a l'altre equip.
- Sempre es treu de darrere la línia roja.
- A cada joc es fa un canvi de camp.

Variants:

- Només es pot tocar una vegada per equip
- Introduir una pilota (goma-escuma, de pilota, etc.) i permetre que bote, sempre que bote dins del camp.

Observacions:

Aprofitarem el joc per explicar el sistema de puntuació de la pilota:
És semblant al tennis: 15, 30, Val i joc. En cas d'igualar a Val, els dos equips baixen a iguals a 30.
Una partida normal, es juga a 10 jocs.

Nom del joc:

PIN PON PILOTA

Classificació:

Canxa dividida

Objectiu:

Familiaritzar-se amb els jocs que requereixen coordinació òcul-manual

Espai:

10 x 7 m

Material:

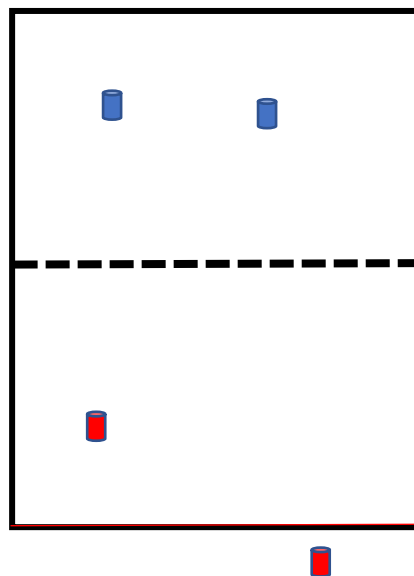
Pilota de one wall i cons xinesos.

Nº de participants: 2-4

Participació: Simultània individual o per equips

Situació inicial:

Dos equips de 1 o 2 jugadors, cadascú en la seua meitat del camp. El jugador de l'equip que té la pilota, darrere de la línia roja disposat a fer la treta d'inici.

Representació gràfica:**Explicació:**

L'objectiu és aconseguir punt fent que l'equip contrari no puga colpejar la pilota o que no bote dins del seu camp.

S'inicia el joc amb la treta mitjançant un colpeig que provocarà que la pilota bote en camp propi i després en el camp contrari. Es realitza un intercanvi de colpejos amb la mà, entre els dos equips, que s'acaba quan un dels dos fa punt.

Guanya el primer en arribar a 15 punts en joc per parelles o a 11 en joc individual.

Normes:

- La pilota sempre ha de botar, una vegada, primer en el camp propi abans de passar a l'altra meitat.
- El jugador contrari pot permetre que no bote la pilota en el seu camp, colpejant a l'aire.
- Un mateix equip, o jugador, no pot tocar 2 vegades seguides la pilota. Serà punt per a l'altre equip.
- Si la pilota toca alguna part del jugador que no siga la mà, serà punt per a l'altre equip.
- Sempre es treu de darrere la línia roja.

Variants:

- Llevar la norma del primer bot en camp propi.

Observacions:

- Les línies es consideraran part del camp
- Es pot explicar la tàctica a utilitzar per fer punt.