

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

EDICIÓN 2003

REGLAMENTO OFICIAL DE KIN-BALL SPORT

índice

Artículo 1.	Definición	5
Artículo 2.	Instalación y material	5
2.1	Limites del terreno de juego y dimensiones	5
2.2	El balón oficial	5
2.3	Equipamiento	5
Artículo 3.	Equipos	6
3.1	El papel del entrenador y del entrenador adjunto	6
3.2	El papel del capitán del equipo	6
3.3	Papeles y deberes del jugador	7
Artículo 4.	Los oficiales	7
4.1	El árbitro jefe	7
4.2	El árbitro adjunto	8
4.3	Utilización de los brazaletes de árbitros	8
4.4	El marcador	8
4.5	El cronometrador	9
Artículo 5.	Reglas de juego	9
5.1	Duración del partido	9
5.2	Desarrollo del partido	10
5.3	Llamada	11
5.4	Lanzamiento del balón	12
5.5	Intención de dañar	16
5.6	Recepción del balón	16
5.7	Regla de pasos	16



Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M^a Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

EDICIÓN 2003

5.8	Las reglas de cinco y diez segundos	18
5.9	Reinicio del juego	19
5.10	Procedimientos de reclamación en juego	20
5.11	Ataque injustificado	20
5.12	Límites del terreno	20
Artículo 6.	Puntuación	21
6.1	Calculo de puntuación	21
6.2	Ganador del partido	21
6.3	Primer aviso	23
6.4	Avisos repetidos	24
Artículo 7.	Obstrucción	25
7.1	Obstrucción voluntaria	25
7.2	Obstrucción involuntaria	26
Artículo 8.	Espíritu deportivo y ética	27
Artículo 9.	Reglas del cronometro	28
9.1	Tiempos de juego	28
9.2	Tiempos muertos	28
9.3	Procedimientos de arbitraje de un tiempo muerto	29
Anexo A	Carta de espíritu deportivo.	30
Anexo B	Procedimientos oficiales de arbitraje	31
Anexo C	Atribución de puntos acumulados	38
Anexo D	Espíritu deportivo	39



Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M^a Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

EDICIÓN 2003

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN

Un partido de KIN-BALL sport se juega entre 3 equipos de 4 jugadores sobre el terreno de juego. El objetivo de este deporte es coger el balón con cualquier parte del cuerpo, por parte del equipo llamado a recibir, antes de que este toque el suelo. El equipo que coge el balón vuelve a lanzarlo a otro equipo y el juego continúa hasta que alguno cometa una falta. Si el equipo llamado a recibir el balón no lo consigue, se le da un punto a cada uno de los otros dos equipos.

ARTÍCULO 2. INSTALACIÓN Y MATERIAL DE JUEGO

2.1. Límites y dimensiones del campo de juego

La superficie de juego está delimitada por las paredes, el suelo, las vallas o por cualquier otro objeto fijo que se encuentre en el Gimnasio.

Las dimensiones del terreno de juego pueden variar en relación a las medidas de la sala, sin sobrepasar los 21,4x21,4 m. Si hay líneas que delimiten este área, deben ser del mismo color; continuas y con un ancho mínimo de 5 cm.

2.2. El balón oficial

El balón oficial de KIN-BALL sport debe tener 1,22 m de diámetro, de marca OMNIKIN e identificado con el distintivo oficial de la Federación Internacional de KIN-BALL sport (F.I.K.B.).

2.3. Equipamiento

- a) Petos en los 3 colores oficiales: rosa, gris y negro.
- b) Un cronómetro perfectamente visible para los espectadores y todas las personas implicadas en el juego.
- c) Un sonido que indique el inicio y el fin de cada periodo o del partido. Este puede estar integrado en el reloj o ser completamente independiente (p.ej: una trompeta o una sirena de aire comprimido).
- d) Un marcador, de acuerdo con las normas de la F.I.K.B. visible para el público y todas las personas implicadas en el juego.
- e) Una hoja de acta oficial de la F.I.K.B., que debe ser rellenada por el mesa antes, durante y después del partido.
- f) Una bomba de inflar que siga las normas de la F.I.K.B.
- g) Un dado con 6 caras identificando a cada uno de los colores oficiales, a razón de 2 caras por color.



Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M^a Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

EDICIÓN 2003

ARTÍCULO 3. EQUIPOS

Cada equipo está formado por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 8, entrenador principal, asistente y fisioterapeuta.

Siempre debe haber 4 jugadores de cada equipo en el área de juego.

3.1. Entrenador principal y asistente

- a) Ellos junto a sus equipos, deben respetar las reglas y normas del partido y de la carta de Espíritu deportivo. En consecuencia, su comportamiento entra dentro de la jurisdicción del árbitro.
- b) Son los responsables del comportamiento de su equipo, dentro del área de juego y en el banquillo.
- c) Deben tener una filosofía de 'juego limpio'.
- d) Deben mantener la calma y el auto-control durante el juego.
- e) Deben conseguir que los jugadores respeten las decisiones arbitrales.
- f) Debe supervisar el trabajo del capitán.
- g) Sólo los entrenadores que figuren en el acta pueden permanecer durante el partido, ya sea delante o detrás de su banquillo.

Comentario: Un acompañante, es decir, una persona autorizada a estar en el banquillo de un equipo es responsable de sus hechos y gestos. En consecuencia su comportamiento cae bajo la jurisdicción del árbitro.

3.2. Capitán del equipo

- a) Representa a su equipo en el campo. Es el único miembro del equipo que puede dirigirse al árbitro para informarse sobre la aplicación o interpretación de las reglas. Debe hacerlo cortésmente, únicamente si es necesario hacerlo, y solo cuando el balón no esté en juego.
Se considera que un balón no está en juego cuando se ha pitado una falta, en un tiempo muerto o cuando el árbitro, por cualquier razón interrumpe el juego.
Si el capitán del equipo está en el banquillo puede, en el momento oportuno, entrar en el campo para preguntar o pedir información al árbitro.
- b) Si durante un partido el capitán debe dejar de jugar (lesión) y no puede asumir su papel, el entrenador deberá designar al árbitro principal a otro jugador como capitán del equipo para el resto del partido.
- c) Puede pedir un tiempo muerto.

3.3. Funciones y deberes del jugador

- a) Debe conocer las reglas del juego y atenerse a ellas.



Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M^a Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

EDICIÓN 2003

- b) Debe aceptar las decisiones arbitrales con deportividad. Si hay alguna duda, es el capitán el único que puede pedir aclaraciones al árbitro.
- c) Debe actuar de forma deportiva y según los siguientes principios:
 - Ser cortés con árbitro y oponentes.
 - Evitar acciones o actitudes que intenten influenciar sobre las decisiones arbitrales.
 - Evitar actitudes o acciones encaminadas a perder tiempo.
 - No pedirle explicaciones al árbitro (excepto capitán).
 - No contestar las decisiones arbitrales.
 - No protestar (no formular protestas).

ARTÍCULO 4. LOS ARBITROS

4.1. Arbitro principal

- a) Debe actuar de acuerdo con todas las reglas del juego.
- b) Debe decidir las faltas leves y graves.
- c) Debe elegir al azar el equipo que empezará el partido (ver artículo 5.2.a).
- d) Tiene la última decisión en todos y cada uno de los juegos. Esta decisión no puede ser discutida ni por los entrenadores ni por los jugadores.
- e) Puede pedir tiempo muerto por cualquier razón.
- f) Tiene el poder de decidir sobre cualquier punto no especificado en este reglamento.

Comentario: El árbitro debe dar parte al organizador de la competición sobre cualquier litigio que ocurra durante el partido que no conste en las normas.

- g) Equipamiento arbitral:
 - Uniforme amarillo con la palabra ARBITRO escrita en negro en la espalda.
 - Calzado deportivo.
 - Silbato
 - Una insignia que le identifique como Arbitro principal nivel III.
 - Brazaletes con los colores oficiales.
- h) Tienen el poder de decidir sobre cualquier infracción de las reglas cometido dentro o fuera del campo. De cualquier forma, una vez el árbitro haya firmado el acta en su parte inferior, se termina la relación de los árbitros con el encuentro. Esto significa que el árbitro principal anotará en el acta cualquier incidente que incluya jugadores, entrenadores o asistentes que adopten conductas antideportivas durante el periodo que separa el final del partido con la firma del acta. Los apercibimientos durante este periodo serán considerados graves y únicamente los puntos de espíritu deportivo serán contabilizados.



Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M^a Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL® sport

EDICIÓN 2003

- i) Tiene la potestad de descalificar a un jugador y/o a un equipo si, después de haber recibido un apercibimiento discute la jugada o se niega a continuar el partido o si, por sus actos, impide que el partido continúe.
- j) El árbitro principal puede ser reemplazado si cae lesionado durante el partido y es incapaz de continuar su labor.
- k) Debe examinar el equipamiento de los jugadores y rechazar cualquier objeto que pueda ser peligroso para los jugadores sobre el campo (relojes, joyas, gorras...).

4.2. Arbitro asistente

Estará presente a partir del nivel 3 de arbitraje para un partido de alto nivel. Asiste al principal sobre el cumplimiento de las reglas.

4.3. Uso de brazaletes arbitrales

Es el método oficial para identificar faltas. Debe colocarse de la manera siguiente:

- El negro queda sobre el bíceps.
- El gris sobre la muñeca, en el mismo brazo que el negro.
- El rosa sobre la otra muñeca.

4.4. El anotador

- a) Está a cargo de la mesa para el conteo de puntos.
- b) Está a cargo del acta, donde debe escribir todo lo que sea necesario para el desarrollo del juego.
- c) Registra los apercibimientos personales y colectivos, así como los tiempos muertos, con la supervisión del árbitro principal.
- d) Debe avisar inmediatamente al árbitro principal la expulsión de un jugador en su 2º apercibimiento menor y de un equipo en su 4º apercibimiento menor (ver art. 6.4.).
- e) Realiza sus funciones en la mesa del marcador.

4.5. Cronometrador

- a) Se encarga de cronometrar el tiempo de cada periodo y del partido.
- b) Se encarga también del tiempo entre periodos.
- c) Se encarga también de cronometrar los tiempos muertos. En este caso debe avisar al árbitro principal, mediante una señal acústica, después del inicio del tiempo muerto.
- d) Avisa al árbitro en caso de cualquier problema con los tiempos.
- e) Anuncia el final del tiempo de juego, para cada periodo y para el partido usando una potente señal acústica. Ésta hace que el balón quede "fuera de juego" y detiene el juego.



Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL® sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL® sport

Traducción: Mª Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL® sport

EDICIÓN 2003

Comentario: Si no funciona la señal, debe usar cualquier otra cosa y alertar al árbitro inmediatamente.

El cronómetro empieza a contar cuando el árbitro pone el balón en juego mediante dos cortos pitidos seguidos.

- f) Realiza sus funciones en la mesa del cronometrador.

ARTÍCULO 5. REGLAS DEL JUEGO

5.1. Duración del partido

- a) Un partido de KIN-BALL sport consta de 3 periodos de 15 minutos.
b) Está permitido una pausa de 5 minutos entre periodos. El equipo con menor puntuación relanza el juego. Si hay empate entre dos o más equipos, se sortea entre los equipos implicados (ver art. 5.2a).

Comentarios: La organización puede modificar la duración oficial del partido, de acuerdo con el tipo y categoría del torneo. Para una competición importante la decisión la tomará la F.I.K.B.

Los modelos más usados son:

- 3 periodos de 15 minutos cada uno, con un descanso entre ellos de 5 minutos.
- 3 periodos de 7 minutos cada uno, con un descanso entre ellos de 2 minutos.
- 2 periodos de 7 minutos cada uno, con un descanso entre ellos de 1 minuto.

5.2. Desarrollo del partido

- a) El sorteo: Los capitanes de los equipos y el árbitro principal se sitúan en el centro del campo para realizarlo. Los demás miembros del equipo esperan en sus respectivos banquillos. Tras el sorteo, los árbitros llaman a los jugadores para que entren en el campo con un largo pitido.

Comentarios: En arbitrajes de nivel 3, el sorteo lo realiza el árbitro asistente.

- b) Saque inicial: El árbitro apunta el balón indicándolo con la mano y realiza 2 pitidos cortos seguidos. El primer golpeo del partido o de un periodo debe hacerse desde el centro del campo.
Si durante el saque inicial de partido o periodo, el o los jugadores desplazan el balón, el árbitro sancionará al equipo infractor con una falta por desplazamiento



Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL® sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL® sport

Traducción: M^a Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

EDICIÓN 2003

ilegal del balón. Esta regla se aplica igualmente durante cualquier reinicio del juego.

Comentarios: En arbitrajes de nivel 3 es el árbitro asistente el que se encarga de poner el balón en juego tras la autorización del árbitro principal.

En caso de desplazamiento ilegal del balón, se reiniciará el juego en la zona donde la falta se ha cometido y el lanzador tiene derecho a repetir su saque.

- c) Reinicio del juego: El reinicio del juego se produce después una detención del juego señalada por el árbitro. Se efectúa por el árbitro señalando el balón con la mano y realizando dos pitidos cortos y consecutivos. Durante un reinicio de juego, el equipo infractor puede retomar el balón en un perímetro de 2,44 m (2 diámetros del balón) desde el lugar donde el balón ha sido lanzado. Para algunas faltas, el lugar donde esta ha sido cometida es el mismo que el lugar donde el balón ha sido lanzado. Un equipo en posesión del balón puede desplazarse después de los dos toques de silbato de reinicio del juego. El equipo debe, en este caso, efectuar un desplazamiento rectilíneo y unidireccional. Además, el lanzamiento debe realizarse en el interior de la periferia de los dos diámetros del punto de reinicio de juego. Durante un reinicio del juego, el balón no puede ser desplazado.

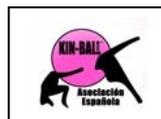
Si un equipo efectúa un lanzamiento sin respetar alguna de estas condiciones, el árbitro pitará una falta por desplazamiento ilegal del balón.

Interpretaciones: El punto de reinicio del juego es el lugar donde el árbitro sitúa el balón después de una detención del juego.

Comentarios: Un reinicio de juego se efectúa desde el momento en que los tres jugadores están en contacto con el balón, excepto si el equipo infractor adopta una formación ofensiva estratégica (finta).

Para el arbitraje nivel 3, es al árbitro-adjunto a quien compete efectuar el reinicio del juego, previa autorización del árbitro en jefe.

El cuadro siguiente indica donde debe ser puesto el balón en juego después de cada una de las faltas (cuadro 1):



Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M^a Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

EDICIÓN 2003

FALTA	DESDE DONDE SE HA COMETIDO LA FALTA	DESDE DONDE SE HA LANZADO EL BALÓN
<i>Trayectoria descendente</i>		X
<i>Lanzamiento demasiado corto</i>		X
<i>Exterior</i>	X	
<i>Perdido</i>	X	
<i>Exceso de jugadores en pista</i>	X	
<i>Perdido por el equipo</i>	X	
<i>Falta de tiempo</i>	X	
<i>Pasos</i>	X	
<i>Aviso menor o mayor</i>	X	
<i>Desplazamiento ilegal del balón</i>	X	
<i>Balón retenido por la boquilla</i>	X	
<i>Pinzamiento del balón</i>	X	
<i>Falta un contacto</i>	X	X
<i>Lanzamiento no reglamentario</i>	X	X
<i>Dos veces el mismo lanzador</i>	X	X
<i>Falta de llamada</i>	X	X
<i>Defensa ilegal</i>	X	



Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M^a Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

El deporte del Kin-Ball

El profesor quebequés Mario Demers, que en 1986 ideó una fórmula para conjugar la salud, la cooperación, el trabajo en equipo y la competitividad. Así nació el kin-ball, un deporte que se juega con un gran balón y en el que participan tres equipos a la vez.

Para jugar al Kin-Ball lo esencial es contar con tres equipos de cuatro jugadores. Un balón de 1,22 metros de diámetro y una sala cubierta de unos 20 por 20 metros (máximo 21,4 por 21,4 metros).

Los partidos de Kin-Ball duran 45 minutos divididos en tres tiempos de 15 y los cuatro jugadores de cada equipo, que deben ser mixtos, llevan petos identificativos de color rosa, negro y gris. Al grito de la palabra Omnikin más el color de uno de los equipos rivales (por ejemplo Omnikin Rosa), el equipo atacante efectúa el saque con el objetivo de que el balón toque el suelo en la cancha del defensor, mientras que éste debe impedirlo. Además, es necesario que, en cada saque, todos los integrantes del equipo estén tocando el balón. La recepción puede realizarse con todo el cuerpo y, si finalmente, el balón llega a tocar el suelo, no sólo se lleva el punto el equipo atacante, sino que también el que no ha participado en el juego. Si los receptores consiguen que no toque el suelo, se convertirán en equipo atacante y realizarán el próximo saque. Esta sucesión de diferentes saques y recepciones unidos a la versatilidad que ofrece, hacen de este deporte una competición intensa y divertida.

El sistema de puntuación asegura que todos los equipos puntúen, ya que si uno comete falta, los otros dos puntúan. Si el último equipo está más de 2 puntos por debajo del segundo, no se le puede atacar. Esta paridad en el marcador posibilita que todos los equipos estén implicados en el partido hasta el último minuto.



<http://www.rfevb.com/act/preolimpico/noticias2.asp>

Un deporte en expansión muy fácil de aprender y enormemente divertido

Para jugar al Kin-Ball lo esencial es contar con tres equipos de cuatro jugadores. Un balón de 1,22 metros de diámetro y una sala cubierta de 20 por 20 metros completan el conjunto de necesidades de este deporte. Los partidos de Kin-Ball duran 45 minutos divididos en tres tiempos de 15 y los cuatro jugadores de cada equipo llevan petos identificativos de color rosa, negro y gris.

Al grito de la palabra Omnikin más el color de uno de los equipos rivales (por ejemplo Omnikin Rosa), el equipo atacante efectúa el saque con el objetivo de que el balón toque el suelo en la cancha del defensor, mientras que éste debe impedirlo. Además, es necesario que, en cada saque, todos los integrantes del equipo estén tocando el balón.

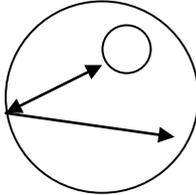
La recepción puede realizarse con todo el cuerpo y, si finalmente, el balón llega a tocar el suelo, no sólo se lleva el punto el equipo atacante, sino que también el que no ha participado en el juego. Esta sucesión de diferentes saques y recepciones unidos a la versatilidad que ofrece, hacen de este deporte una competición intensa y divertida.

En 1992 nace la primera federación de Kin Ball en su país de origen debido a la gran popularidad generada en diversas escuelas como actividad extraescolar. Innovador y divertido, este deporte tiene como principal componente un balón gigante en nylon trenzado y cámara sintética, con la variable de tres diferentes tamaños de diámetros: 1.22 mts, 1.52 mts y 1.83 mts. Interactúan tres equipos simultáneamente para evitar que el balón toque el piso... ok, para algunos les parecerá algo soso, pero es lo que hace de este deporte algo espectacular (quisiera verte cazando semejante pelotota)... nada más para que se den una idea de lo que seguramente los próximos adolescentes mexicanos estarán practicando en las secundarias como nosotros lo hacíamos con el voleibol, deporte al que se le encuentra mayor semejanza, ya saben, sólo por comparar.



El Kin-Ball, un espectáculo para el Preolímpico

Un balón gigante de 1,22 metros de diámetro; 12 jugadores agrupados en tres equipos y un objetivo: ser más hábil que el rival. Es el Kin-Ball, una espectacular disciplina deportiva que realiza su puesta de largo en nuestro país con motivo del Preolímpico que se disputa en Madrid del 28 al 30 de mayo. Demostraciones de este deporte animarán los intermedios entre partidos. El público que asista al Rocódromo del Recinto Ferial de la Casa de Campo durante los días que dure el emocionante torneo Preolímpico podrá además presenciar un novedoso deporte recién llegado a nuestro país, el Kin-Ball. Se trata de uno de los "deportes más educativos del mundo, al tiempo que un exigente deporte de competición", según sus precursores, y que animará los intermedios de la competición. La dinámica del Kin-Ball se basa en la lucha de tres equipos de cuatro miembros cada uno por evitar que un balón gigante toque el suelo. La acción comienza cuando uno de los tres equipos pone el balón en juego; el combinado que realiza el saque dirige el balón hacia uno de los otros dos equipos, que deberá recibirlo evitando que el balón toque el suelo. Si la recepción es correcta, este equipo volverá a poner el esférico en marcha y así sucesivamente, en una dinámica actividad plagada de estrategias, fintas, saltos y planchas. Este deporte, que tiene cierta similitud con el voleibol, será el complemento ideal para la emoción que se vivirá durante los tres días de competición, en un torneo en el que España se juega su última opción de estar en los Juegos Olímpicos de Atenas.

TAREA: LA PELOTA LOCA	TIEMPO: 8´
ORGANIZACIÓN: un grupo	MATERIAL: balón kinball
CONTENIDOS: - Pases y lanzamientos	
OBJETIVO: - familiarizar con el móvil: “ <i>Omnikin</i> ”.	
DESCRIPCIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - toda la clase se colocará en círculo. Insertaremos el balón de kinball, el cual se irá pasando por los compañeros, de forma que aquel que posea el balón deberá pasárselo a uno de sus compañeros y este deberá recibirlo. - Para llevar a cabo el juego, cuando un alumno realice el pase / el lanzamiento, aquel que lo reciba podrá recibir la ayuda de sus compañeros contiguos, para poder controlarlo. Después él será el encargado de volverlo a lanzar a otro compañero. 	
REPRESENTACIÓN GRÁFICA: <div style="text-align: center;">  </div>	
VARIANTES: <ul style="list-style-type: none"> - el número de compañeros: los colocaremos por cuartetos, similar al juego de Kinball. - primeramente es un juego sin oposición, luego añadimos cooperación, y posteriormente cooperación oposición. - Se pueden variar las formas de lanzar, dando pautas o dejando que libremente los alumnos descubran nuevas maneras. - En marcha o en carrera, no estáticos. 	
OBSERVACIONES: – Los cuartetos pueden servir para posteriores juegos o tareas a desarrollar.	

TAREA: DIGO DIGO	TIEMPO: 8´
ORGANIZACIÓN: en grupos de cuatro	MATERIAL: una pelota de kinball y petos de colores.
CONTENIDOS: - Lanzamientos y recepciones.	
OBJETIVO: - Iniciar en el juego del Kinball a los alumnos, por medio de un juego digo-digo adaptándolo a los movimientos, desplazamientos, recepciones, lanzamientos ...etc con relación al kinball.	
DESCRIPCIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Se distribuyen los alumnos por todo el espacio disponible para la realización del juego en grupos de cuatro personas, uno de los grupos tendrá el balón de kinball en su poder y con gran habilidad y potencia lanzaran el balón hacía el aire, en ese mismo momento uno de los componentes del grupo que posee el balón nombrará "OMNIKIN" y uno de los colores correspondientes a los petos del resto de compañeros. - El grupo nombrado deberá de intentar coger el balón antes de que este toque el suelo, y así sucesivamente, deberán coger el balón todos los componentes del grupo obligatoriamente. 	
REPRESENTACIÓN GRÁFICA:	
VARIANTES: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizando dos pelotas de kinball a la vez. - Usar temas transversales a la hora de lanzar el balón, como pudiera ser la biología, las matemáticas, la paz, la educación vial ...etc. - Lanzar el balón con diferentes partes del cuerpo como la cabeza, con las piernas ...etc, no solamente con la mano. - Limitar el terreno en el que se vaya a realizar el juego del kinball. 	
OBSERVACIONES: <ul style="list-style-type: none"> - El balón debe de ser cazado por todos los componentes del grupo no solamente por uno o dos de ellos. - Debemos de poseer petos de colores para la realización del juego. 	

TAREA: KINBALL	TIEMPO: 30'
ORGANIZACIÓN: tres equipos: rosa, negro y gris. 4 jugadores por equipo	MATERIAL: pelota de kinball y petos
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de kinball <p>OBJETIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Practicar el juego de kinball con toda su reglamentación. - Llevar a cabo estrategias propias del kinball 	
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dividiremos la clase en tres grupos de 12 personas cada uno. - Jugarán 4 jugadores cada tiempo por equipo - Se jugarán 3 tiempos de 10' cada uno - Desarrollo del juego: Se realizará un sorteo especial para otorgar la posesión de la pelota. El equipo atacante debe conseguir que el balón toque suelo antes de que lo recepcione el otro equipo. Antes de lanzar el balón, nombra a uno de los otros dos equipos –“omnikin negro” que deberá decepcionar el balón. El equipo que decepciona debe evitar que el balón toque el suelo y una vez conseguido organizar rápidamente su saque. - En todas las jugadas intervienen todos los jugadores. El sistema de puntuación asegura que todos los equipos puntúen, ya que si uno comete falta los otros dos puntúan. - Si dos equipos tienen una diferencia de dos puntos no se pueden atacar entre sí. 	
<p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</p>	
<p>VARIANTES:</p>	
<p>OBSERVACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Al finalizar el set de 10' cambian los jugadores por otros 4 miembros de su equipo – El profesor cuidará de que se cumplan todas las normas. 	

TAREA: BOMBA	TIEMPO: 8´
ORGANIZACIÓN: dos grupos colocados en círculo	MATERIAL: una pelota de goma espuma
CONTENIDOS: - Lanzamientos y recepciones.	
OBJETIVO: - Devolver el cuerpo de los alumnos a su estado inicial	
DESCRIPCIÓN: - Se colocan los alumnos en dos grupos en círculo y uno colocado en el medio de cada círculo, éste deberá contar en voz baja hasta 30. Cuando haya contado hasta 10 dirá AVISO , cuando llegue a 20 PELIGRO y cuando llegue a 30 BOMBA . Mientras tanto los alumnos del círculo se irán pasando la pelota hasta que se diga BOMBA , el alumno que tenga la pelota se sienta en el suelo.	
REPRESENTACIÓN GRÁFICA:	
VARIANTES: <ul style="list-style-type: none"> - Jugar con 2 o más pelotas. - El alumno que esta en el centro, podrá contar más o menos rápido. - El jugador que esta en el centro podrá cambiar el sentido del pase de la pelota. - Pasar en diferentes direcciones. 	
OBSERVACIONES: <ul style="list-style-type: none"> - Se deberán utilizar balones blandos, para que no dañen a los niños. - No fomentar la competición por tratarse de un juego de vuelta a la calma. 	

UNIDAD DIDÁCTICA

CICLO: PRIMERO E.S.O NIVELES: 1º y 2º TRIMESTRE: GRUPO:

TÍTULO DE LA UNIDAD: “VAMOS A KINBOLEAR”

**BLOQUE TEMÁTICO: - I CONDICIÓN FÍSICA Y SALUD
- II. HABILIDADES ESPECÍFICAS**

1.- Juegos y deportes. Cualidades motrices personales

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Conocer, practicar y disfrutar de un deporte original, cooperativo y de gran riqueza motriz.
- Descubrir y aprender los aspectos técnico-tácticos de este nuevo deporte
- Adquirir las diferentes destrezas básicas necesarias para golpear y recepcionar el balón gigante.
- Mejorar la condición física general y las habilidades motrices específicas a través del dinamismo inherente a esta práctica deportiva. (la capacidad aeróbica, la velocidad de reacción, la coordinación, la fuerza y la percepción espacio-temporal)
- Asumir la práctica no sexuada del juego.
- Descubrir una nueva forma de ocupación del tiempo libre y de ocio, practicando el kin-ball como alternativa a actividades más competitivas.
- Aumentar y mejorar el sentimiento grupal, la cooperación como parte imprescindible para que una tarea en equipo concluya exitosamente.
- Aumento de la autoestima por lo aportado al resultado final del trajo en grupo.

CONTENIDOS

<u>CONCEPTOS</u>	<u>PROCEDIMIENTOS</u>	<u>ACTITUDES</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Historia y reglamento del kin-ball - Técnicas de golpeo - Técnicas de recepción - Tácticas ofensivas y defensivas - Técnicas y posiciones ofensivas y defensivas - La puntuación en el kin-ball - Los desplazamientos individuales y de equipo en el kin-ball - Las planchas como recurso defensivo. - Las fintas ofensivas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a golpear y recepcionar correctamente a través de múltiples ejercicios - Realizar y dominar los diferentes desplazamientos en el desarrollo del juego. - Colocación y posición del equipo tanto en las jugadas ofensivas como defensivas. - Realización de actividades variadas para la adquisición de la anticipación del golpeo del equipo adversario. - Realización de actividades para favorecer las estrategias ofensivas y defensivas - Favorecer la cooperación y el trabajo en equipo para lograr el objetivo del juego. - Práctica de los diferentes desplazamientos y las “planchas” para la recepción del balón. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interés por aprender un nuevo deporte - Respetar la normativa y las reglas de juego - Respeto hacia las posibilidades y limitaciones de nuestro cuerpo y el de nuestros compañeros. - Predisposición a la cooperación el trabajo en equipo. - Valorar el juego limpio y - Respeto y cuidado del material. - Colaborar activamente en las distintas actividades propuestas.

LÍNEAS METODOLÓGICAS

TÉCNICAS DE ENSEÑANZA:

- Instrucción directa
- Descubrimiento guiado
- Resolución de problemas
- Asignación de tareas

ORGANIZACIÓN DEL GRUPO CLASE:

- Se especificará en cada una de las actividades, utilizando distintos tipos de agrupaciones (parejas, tríos, etc.), así como gran y pequeño grupo para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros/as para conseguir un objetivo común.

RECURSOS

Ambientales o instalaciones:

Los lugares utilizados vendrán condicionados por las instalaciones del propio centro, pudiéndose adaptar casi cualquier espacio, aunque sin lugar a dudas el espacio idóneo es un pabellón cubierto.

También se puede utilizar:

- Gimnasio o pista polideportiva

Materiales:

- Balones de kin-ball
- Petos de tres colores, inflador, marcador, conos

EVALUACIÓN

Criterios:

- Conoce las principales reglas del kin-ball
- Realiza correctamente golpes a uno y dos brazos
- Golpea el balón buscando los espacios libres de los otros equipos.
- Recepciona correctamente en la mayoría de las situaciones del juego.
- Es capaz de percibir y anticiparse a la jugada del otro equipo
- Mantiene la atención y concentración necesaria para una participación eficaz del juego
- Colabora activamente en las tácticas ofensivas y defensivas de su equipo
- Participa activamente en el desarrollo de las sesiones

Instrumentos:

- Registro personal a través de la observación directa de su participación y predisposición en el juego
- Lista de control con diferentes items a observar durante el desarrollo de un partido de kin-ball

Vinculación con los temas transversales:

- Educación para la igualdad de oportunidades entre ambos sexos.
- Educación para la paz: *aportando situaciones de colaboración, respeto y trabajo en equipo*
- Educación para la salud
- Educación moral y cívica

UNIDAD DIDÁCTICA: ¡VAMOS A KINBOLEAR! SESIÓN N° 1

<u>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</u>	<u>RECURSOS</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las normas y reglas básicas del kin-ball - Actitud de respeto a las normas y reglas del juego. - Comprender la idiosincrasia propia del juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo - Ficha técnica

<u>CONTENIDOS</u>		
<u>CONCEPTOS</u>	<u>PROCEDIMIENTOS</u>	<u>ACTITUDES</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Orígenes del Kin-ball - Reglamento del kin-ball - Idiosincrasia y filosofía propia del kin-ball 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación de vídeo. - Comentar y reflexionar sobre la dinámica de este deporte - Resolver dudas del propio deporte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Valorar la originalidad y las posibilidades de este deporte. - Predisposición hacia su aprendizaje. - Respeto a los valores y actitudes presentes en este nuevo deporte.

<u>ACTIVIDADES</u>	<u>ESQUEMA</u>	<u>T'</u>
<p>➤ <u>Animación/Calentamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realizará una proyección de vídeo de 25'-30', en la cual se analizarán los principales aspectos técnicos-tácticos de este deporte y de actividades de entrenamiento para su conocimiento y mejora del mismo 		30 min.
<p>➤ <u>Parte principal:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Este período se aprovechará para repartir la ficha técnica de este deporte con las principales reglas y comentar aspectos más concretos del mismo a cerca tanto de aspectos técnicos como tácticos. 		20 min.
<p>➤ <u>Vuelta a la calma</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntar por encima el reglamento y resolver las posibles dudas. 		5 min.

UNIDAD DIDÁCTICA: ¡VAMOS A KINBOLEAR! SESIÓN N° 2

<u>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</u>	<u>RECURSOS</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Manejar y adaptar la manipulación del balón gigante a las propias características - Iniciarse en el golpeo simple del balón - Interés por autosuperarse en las situaciones del juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Balones de kin-ball - Petos de colores - Gimnasio, pabellón o pista polideportiva

<u>CONTENIDOS</u>		
<u>CONCEPTOS</u>	<u>PROCEDIMIENTOS</u>	<u>ACTITUDES</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Golpeo simple a dos manos - Desplazamientos con y sin balón - Pases y recepciones: estático y en movimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de golpes variados - Realizar desplazamientos individualmente y en grupo. - Ejercicios de pases y recepciones en diferentes situaciones - Ejercicios varios a través de situaciones lúdicas 	<ul style="list-style-type: none"> - Valorar la importancia del trabajo en equipo de este deporte. - Interés por los nuevos aprendizajes. - Participar activamente.

<u>ACTIVIDADES</u>	<u>ESQUEMA</u>	<u>T'</u>
<p>➤ <u>Calentamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento general de todo el cuerpo con ejercicios de circunducción de las extremidades superiores y de carrera continua para las extremidades inferiores. - Calentamiento específico con balón con el Juego de ¡ SANGRE! <p>➤ <u>Parte principal:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de Relevos, Individuales y por parejas: - Explicación de la recepción básica y del golpeo empujando con dos manos: - En dos filas enfrentadas, uno realiza un pase de pecho y el de enfrente lo recibe y así sucesivamente pasando a la fila de enfrente para realizar tantos lanzamientos como recepciones. - Ejercicios de golpes simple a dos manos por equipos. En cada equipo, dos sujetan el balón, uno golpea y otro recibe y van rotando. - Juego del MUL-TI-DE-POR-TE: <i>por equipos de 6-8 o más, en círculo, se van pasando el balón y cada uno dice una sílaba hasta el último que ha de coger el balón y lanzar con fuerza o rematar directamente para dar a algún compañero. Al que da se le añade una sílaba hasta y así hasta que alguien complete la palabra. Por el contrario, si el que recibe es capaz de recibir y coger el balón sin que caiga al suelo, la sílaba se le pone al lanzador.</i> <p><u>Vuelta a la calma:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de "EL RELOJ": Dos equipos, uno en círculo y otro en fila fuera. Los del círculo han de dar el mayor nº de vueltas posible pasándose el balón (por suelo o por arriba sin caerse) mientras los de fuera han de realizar relevos llevando el balón rodando o por arriba hasta participar todos. Luego cambio y gana el que más vueltas dé. 		<p>10 min.</p> <p>35-40 min.</p> <p>5-10 min</p>

UNIDAD DIDÁCTICA: ¡VAMOS A KINBOLEAR! SESIÓN N° 3

<u>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</u>	<u>RECURSOS</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Aprender la posición de trípode para el servicio. - Aprendizaje de diferentes tipos de golpesos. - Aprendizaje de diferentes formas de recepción. - Desarrollar y descubrir los distintos desplazamientos con y sin balón. 	<ul style="list-style-type: none"> - Balones de kin-ball - Petos de colores y conos - Gimnasio, pabellón o pista polideportiva.

<u>CONTENIDOS</u>		
<u>CONCEPTOS</u>	<u>PROCEDIMIENTOS</u>	<u>ACTITUDES</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Los golpesos: empujar a dos manos, golpear a un brazo, de béisbol, dos puños. - Las recepciones: alta, baja, tensa... - Los desplazamientos: de equipo, individual, etc 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar ejercicios poniendo en práctica varias formas de golpear y varias formas de recepcionar. - Dominar el balón en diferentes situaciones lúdicas. - Ejecutar servicios y desplazamientos en colaboración con el equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar la colaboración y cooperación de los compañeros - Ayudar y motivar a los miembros del equipo. - Esforzarse por mejorar y aprender.

<u>ACTIVIDADES</u>	<u>ESQUEMA</u>	<u>T'</u>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Calentamiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento general de brazos y piernas. - En círculo, pases normales sin que caiga el balón al suelo. - Calentamiento específico a través del juego de ¡SANGRE! ➤ <u>Parte principal:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Relevos individuales y por parejas: - Explicación de la posición de trípode para el servicio, el golpeo a dos manos y la recepción por alto. <ul style="list-style-type: none"> - Por equipos practicar la posición de trípode, golpear empujando a dos manos y recepcionar los balones altos. Cada vez se va rotando en las distintas posiciones. - Explicación del golpeo de béisbol y la recepción tensa: <ul style="list-style-type: none"> - Igual que antes, trabajar por equipos este golpe y recepción - Ejercicios de velocidad de reacción. Un lanzador de pie con el balón y recepcionador sentado que ha intentar dominar el balón antes de que caiga al suelo. Las posiciones van rotando. ➤ <u>Vuelta a la calma</u> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de "BOMBA": Todos de pie en círculo y uno en el centro. El del centro con ojos cerrados va contando hasta 20 como las agujas del reloj y los del círculo se van pasando el balón (suelo o por arriba). Se sienta el que tenga el balón cuando llegue a 20 y diga BOMBA! A partir de ahora hay que pasar por encima de sus piernas para pasar el balón al siguiente compañero. Así sucesivamente hasta que quede solo uno. 		<p>5-10 min.</p> <p>35-40 min.</p> <p>5-10 min.</p>

UNIDAD DIDÁCTICA: ¡VAMOS A KINBOLEAR! SESIÓN Nº 5

<u>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</u>	<u>RECURSOS</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Dominar los distintos golpes y recepciones. - Mejorar los golpes de precisión - Valorar y comprometerse con el trabajo en equipo. - Conocer y aprender más reglas del kin-ball. 	<ul style="list-style-type: none"> - Balones de kin-ball - Aros, petos, conos y marcador - Pabellón, gimnasio o pista polideportiva

<u>CONTENIDOS</u>		
<u>CONCEPTOS</u>	<u>PROCEDIMIENTOS</u>	<u>ACTITUDES</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Golpes de precisión. - Tácticas ofensivas y defensivas dentro del propio juego. - La cooperación y el Fair-play en el desarrollo del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Situaciones lúdicas y de juego, más o menos oficial, para poner en práctica todo lo aprendido hasta ahora. - Realizar golpes de precisión 	<ul style="list-style-type: none"> - Interés por conocer nuevas estrategias de juego. - Valorar la cooperación y el trabajo en equipo. - Respeto a las reglas de juego

<u>ACTIVIDADES</u>	<u>ESQUEMA</u>	<u>T'</u>
<p>➤ <u>Calentamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento general de brazos y piernas - Calentamiento específico con "MUL-TI-DE-POR-TE" <p>➤ <u>Parte principal:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Partido de GOLF por equipos. Señalar varios recorridos largos y con diferente dificultad con varios aros (que harán de hoyos). Cada equipo contará los golpes que realice en cada uno de los recorridos y al final se verá qué equipo será el que haya ganado al dar menos golpes totales. • REGLAS: - Cada equipo de 4 jugadores tendrá que ir realizando pases y recepciones (dos sujetan, uno golpea y otro recepciona) a lo largo del recorrido hasta completar el objetivo final que será dentro de un aro determinado. Siempre tendrán que rotar en las posiciones lanzando y recepcionando una vez cada uno. <ul style="list-style-type: none"> - Se penalizará sumando dos golpes más cuando no se recepcione bien el balón y caiga al suelo, iniciándose los golpes desde donde se coja el mismo. - Mini-partido de forma oficial (tres equipos de cuatro), interviniendo cuantas veces sea necesarias para corregir y reconducir el proceso de enseñanza-aprendizaje. 		10 min.
<p>➤ <u>Vuelta a la calma</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Estiramientos y comentario en grupo de la sesión y del partido (situaciones nuevas, nuevas posibilidades, tácticas, fintas, etc.) 		40 min.
		5 min.

Golpeos de fuerza
 Realización de circuitos
 Fintas de servicio
 Planchas como recurso defensivo.

UNIDAD DIDÁCTICA: ¡VAMOS A KINBOLEAR! SESIÓN Nº 6

<u>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</u>	<u>RECURSOS</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir mayor fuerza en cada uno de los golpeos. - Controlar y dominar el balón en diferentes desplazami. - Aprender fintas de servicio como recurso ofensivo - Prácticas planchas como recurso defensivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Balones de kin-ball - Aros, petos y conos. - Pabellón , gimnasio o pista polideportiva

<u>CONTENIDOS</u>		
<u>CONCEPTOS</u>	<u>PROCEDIMIENTOS</u>	<u>ACTITUDES</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Golpeos de fuerza - Desplazamientos individuales y por parejas. - Fintas de servicio (individual y de equipo) - Planchas como recurso defensivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de golpeos fuertes - Realización de circuitos - Ejercicios de fintas individuales y de equipo - Ejercicios de planchas 	<ul style="list-style-type: none"> - Ayudar y colaborar con los compañeros. - Esforzarse por mejorar todos los aspectos del juego. - Interés por conocer nuevas estrategias y tácticas deportivas.

<u>ACTIVIDADES</u>	<u>ESQUEMA</u>	<u>T'</u>
<p>➤ <u>Calentamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Por equipos mantener el balón en el aire a base de pases - Realizar circuito entre conos llevando el balón individualmente (rodando, sobre los brazos, etc.) o por parejas (llevándolo entre los dos, dándose pases, etc.) <p>➤ <u>Parte principal:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Por equipos, lanzamientos de precisión a diferentes aros. <p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada aro vale distintos puntos. - Cada vez que se acierte se aleja un metro el aro. Gana quién más lejos llegue al final del ejercicio. <ul style="list-style-type: none"> - Por equipos, lanzamientos de fuerza. Cada vez golpea uno del equipo y va sumando puntos quién más lejos llegue cada vez. - Practicar diferentes fintas de servicio - Practicar las planchas. <p>➤ <u>Vuelta a la calma</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de "EL RELOJ" 		<p>10-15 min.</p> <p>30 min.</p> <p>10 min.</p>

UNIDAD DIDÁCTICA: ¡VAMOS A KINBOLEAR! SESIÓN Nº 8

<u>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</u>	<u>RECURSOS</u>
-Evaluar tanto el proceso de aprendizaje del alumnado como el de enseñanza del docente.	-Balones de kin-ball, petos, marcador y hojas de registro.

<u>CONTENIDOS</u>		
<u>CONCEPTOS</u>	<u>PROCEDIMIENTOS</u>	<u>ACTITUDES</u>
- Todos los recursos técnico-tácticos y psico-socioafectivos del kin-ball.	- Mini-torneo con partidos de kin-ball.	- Valorar todos los aspectos motrices y actitudinales de este deporte. - Respetar sus reglas y características propias - Asumir el carácter cooperativo y de deportividad del kin-ball.

<u>ACTIVIDADES</u>	<u>ESQUEMA</u>	<u>T'</u>
<p>➤ <u>Calentamiento:</u></p> <p>- Calentamiento general con y sin balón.</p> <p>➤ <u>Parte principal:</u></p> <p>- Partidos de kin-ball a través de mini-torneo entre los cuatro equipos formados dentro de la clase, con vista a poder realizar un torneo de kin-ball entre los campeones de varias clases.</p> <p>➤ <u>Vuelta a la calma</u></p> <p>- Estiramientos</p>		

* HOJA DE REGISTRO

	INDICADORES	0	1	2	3	4	5	Observaciones
Aspectos técnico-tácticos	- Se mantiene concentrado y activo durante el desarrollo del juego.							
	- Cumple las funciones ofensivas y defensivas propias del puesto que ocupa en cada momento.							
	- Sabe situarse adecuadamente en el terreno del juego de acuerdo con las diferentes circunstancias.							
	- Es capaz de utilizar un amplio repertorio de golpes y recepciones según las necesidades de las jugadas.							
	- Es capaz de anticiparse y percibir jugadas del equipo contrario.							
	- Es capaz de dirigir y proponer jugadas tanto ofensivas como defensivas							
Aspectos psico-afectivos.	- Respetar las reglas de juego y reconocer públicamente las faltas que comete cuando es necesario.							
	- Ajusta su juego a sus posibilidades técnicas sin complicar innecesariamente la acción							
	- Toma las decisiones con seguridad y las ejecuta sin vacilar.							
	- Asume las consecuencias de sus acciones cuando comete errores sin buscar excusas externas u otros culpables.							
	- Valora su propio esfuerzo sin alardear de sus éxitos y sin hundirse por sus fracasos.							
Aspectos socio-afectivos	- Anima a sus compañeros/as cuando comenten errores durante el juego.							
	- Valora el esfuerzo de sus compañeros/as menos capaces.							
	- Participa activamente en el juego dialogando, motivando, ayudando y tratando de evitar o solucionar las situaciones conflictivas que se producen durante las jugadas							
Aspecto de salud	- Adopta las medidas necesarias para prevenir la posible aparición de lesiones (calentamiento, secar el suelo mojado, retirar objetos peligrosos...)							
	- Controla sus acciones durante el juego para evitar posibles lesiones propias o ajenas.							

(0= no se ha podido valorar, 1= siempre; 2= frecuentemente; 3= a veces; 4= casi nunca; 5= nunca)

** Esta hoja de registro nos servirá para favorecer tanto la evaluación de los diferentes aspectos presentes en el deporte del kin-ball por parte del docente, como favorecer la posibilidad de la autoevaluación y la coevaluación entre varios compañeros/as, colaborando en el aprendizaje autónomo y cooperativo de nuestro alumnado.*