

### 3. Carrera contra los pases.



**Qué vamos a aprender: Dominar habilidades al correr, lanzar y recibir una pelota.**



**Materiales: Pedazos de cartulina o papel y lápiz o pluma.**



**Una semana**



**Te explico**

Jugar Carrera con los pases ayudará a desarrollar la capacidad de diferenciación, orientación, reacción, equilibrio, sincronización y cambio con el constante trabajo del control y habilidad del balón.



**Para aprender más**

No hay referencia.



**Manos a la obra**

El juego consiste en hacer el mayor número de carreras, alrededor de un círculo, antes de que la pelota sea recogida por el adversario y sea colocada en un lugar preestablecido. Organícense en dos equipos: uno es A y el otro B. El equipo A forma un círculo y el equipo B se coloca por todo el espacio de juego. Expliquen que un jugador perteneciente al equipo A tiene que lanzar la pelota lo más lejos posible y hacer también el mayor número de vueltas que pueda alrededor del círculo formado por los jugadores. Expliquen que los jugadores del equipo B deben recuperar la pelota y por medio de pases colocarla en el centro del círculo. Hecho esto el corredor se detiene. Una vez contabilizadas las carreras se cambian los roles.

Nota:

Los jugadores del equipo A no podrán moverse excepto el que lanza la pelota.

La pelota puede ser lanzada o pateada.

Cada vuelta se contabiliza con un punto.

Ganará el equipo que llegue a los puntos previamente establecidos, o bien al concluir determinado tiempo se contabilizará el número de carreras realizadas por cada equipo.



### Repaso y practico

Preguntarle a mamá o papá quién logró lanzar más lejos la pelota.



### Lo que aprendí

Responda en el espacio de acuerdo con lo que observó al finalizar la actividad.

- ¿El niño(a) realizó pases a otro jugador rápidamente?