

*Juegos de  
balón*

# **El Trueque**

**Edades: De 8 a 12 años**

**Nº de jugadores: Grupo Grande**

**Terreno de juego: Gimnasio, Patio,**

**Tipo de Juego: de Balón**

Se marca un espacio limitado de campo (pista polideportiva) donde se reparten todos los jugadores, individualmente cada jugador intenta eliminar a tantos jugadores como pueda lanzándoles una pelota de espuma. Todo jugador eliminado tendrá que salir del terreno de juego y esperar a que eliminen al jugador que le ha eliminado anteriormente.

El juego tiene una serie de reglas:

1. El jugador que está en posesión de la pelota no puede moverse.
2. Los jugadores no pueden salir del terreno de juego, únicamente lo harán cuando sean eliminados.
3. Si la pelota es lanzada por un jugador, toca a un compañero y cae al suelo, éste está eliminado, pero si el jugador atrapa la pelota antes de caer al suelo, no.
4. Los jugadores no podrán pasar el balón a otro compañero.
5. Todo jugador ha de recordar quien le ha eliminado.

El juego finaliza cuando quedan en pista el número de jugadores que el profesor haya establecido (1, 2, 3, etc...)

Variantes:

1. Introducir más de una pelota.
2. Realizar el juego por equipos.
3. Establecer un tiempo máximo de juego.

Aportado por Lic. Oscar Trigo

## **El Espía**

**Edades: Más de 8 años**

**Nº de jugadores: Pequeños Grupos**

**Terreno de juego: Patio**

**Tipo de juego: de balones**

En un terreno pequeño se enfrentan dos equipos de cuatro o cinco jugadores. El terreno está dividido en dos mitades. Cada equipo está en una mitad, pero sitúa un componente en el campo contrario, el "espía". Un equipo tiene un balón de fútbol.

El equipo que tiene el balón se hace pases mientras el espía del otro equipo trata de impedirlo. Cuando pueden pasan a su espía que está en el campo contrario.

Aportado por José Pineda Chacón

---

---

## **El Volcán**

**Edades: 7 a 12 años**

**Nº de jugadores: Grupos de 10 a 15 niños**

**Terreno de juego: Gimnasio, Patio,**

**Tipo de Juego: de Tirar y Recoger**

Material: Pelotas y dos cajas de heladera de cartón unidas.

Unidas en el centro de la cancha, dentro de ellas dos o tres integrantes de un equipo, con tantas pelotas como jugadores del equipo contrario.

El otro equipo se coloca distribuido por la cancha como ellos quieran. A una señal los jugadores que están dentro de las cajas (sin techo) comienzan a tirar las pelotas para afuera de las cajas. Mientras el otro equipo trata de atraparlas antes de que toquen el suelo. Gana el equipo que consigue atrapar más pelotas sin que piquen.

Aportado por Eduardo Gustavo Nola Santos

## **Gana Terreno**

**Edades: De 8 años en adelante**

**Nº de jugadores: Ilimitado**

**Terreno de juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.**

**Tipo de juego: de balones**

Se divide el terreno en dos campos iguales, de existir marcas de concreto, adoquín o otras de carácter regular, éstas se aprovechan para delimitar el terreno, si no, pueden ser las líneas de la cancha de baloncesto: Ejemplo línea final, línea de tiro libre, línea de tiro de 3 puntos y línea de media cancha, así cada equipo posee la mitad del área y se lanza el balón al aire, el lanzamiento es hacia arriba y la finalidad es que caiga al suelo sobre el terreno rival, que tratara por todos los medios posibles de evitarlo, (A semejanza del cachibol). Si la pelota cae al piso, el equipo que la dejó caer pierde terreno; puede ser un cuadro de concreto o tres metros de distancia o un par de pasos o hasta las líneas de la cancha de básquet o voleibol, el otro equipo toma la pelota y lanza para tratar de ganar terreno y recuperar lo perdido, el objetivo del juego es lograr sacar de su terreno al equipo rival, pueden aplicarse diversas reglas de acuerdo a la edad y grado de habilidad de los participantes:

- 1) No tener más de dos segundos la pelota.
- 2) Prohibido lanzar el balón hacia abajo.
- 3) Se puede colocar una red o cuerda en la línea que divide el campo y trasladarla según se gane terreno (sujetada por dos alumnos).

Aportado por Martín Velazquez

---

---

## **Defensa del Tesoro**

**Edades: Más de 10 años**

**Nº de jugadores: Pequeños Grupos**

**Terreno de juego: Gimnasio, Patio, etc.**

**Tipo de juego: de balones**

Se coloca un objeto dentro de un círculo. Alrededor de ese círculo se colocan los defensores. Por el exterior hay otro círculo mayor, por fuera del cual están los atacantes con balones.

Los atacantes lanzan balones para darle al objeto. Los defensores tratan de parar esos balones. Se cuentan las veces que le dan en un tiempo determinado. Luego se cambian los papeles. Los atacantes pueden pasarse los balones entre ellos.

Aportado por José Pineda Chacón

## **La Cresta y El Túnel**

**Edades: Más de 8 años**

**Nº de jugadores: No más de 10 por Equipo**

**Terreno de juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.**

**Tipo de juego: por Equipos con pelota.**

Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal del profesor, el primer jugador pasa la pelota al segundo por encima de su cabeza, éste a su vez se la pasa al tercero y así sucesivamente. Cuando la pelota llega al último jugador, la coge y con ella entre sus manos pasa andando en cuadrupedia por entre la piernas de sus compañeros, y se coloca en primera posición (provocando que todo el equipo se mueva una posición hacia atrás). y comienza nuevamente el ciclo pasando la pelota por encima de su cabeza. Gana el equipo que complete el ciclo primero, llegando a la posición inicial.

Aportado por EFD-RED

---

---

## **La Grúa**

**Edades: Más de 8 años**

**Nº de jugadores: Pequeños Grupos**

**Terreno de juego: Gimnasio, Patio, etc.**

**Tipo de juego: de balón.**

Los grupos (un balón por grupo) se colocan por filas tumbados boca arriba. La cabeza del primero estará junto a las plantas de los pies del segundo, y así sucesivamente. El primero tiene un balón cogido entre los pies. A la señal, los primeros de cada grupo levantan el balón hasta llevarlo a las manos y lo colocará en los pies del segundo jugador, el cual realiza la misma acción. Cuando el balón llega al último, corre a colocarse el primero y comienza de nuevo el ciclo. Gana el equipo que primero realiza un número determinado de ciclos.

Aportado por José Pineda Chacón

## **La Ola**

**Edades: Más de 8 años**

**Nº de jugadores: No más de 10 por Equipo**

**Terreno de juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.**

**Tipo de juego: por Equipos, de balón.**

Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal del profesor, dicho jugador pasará al segundo la pelota por entre sus piernas. Éste la cogerá y se la pasará al tercero por encima de su cabeza, el tercero se la pasará al cuarto por entre sus piernas, y así sucesivamente. Cuando el último coge la pelota, se desplaza corriendo hasta la primera posición, (provocando que todo el equipo se desplace una posición hacia atrás), comenzando el ciclo nuevamente.

Gana el equipo que complete el ciclo primero, llegando a la posición inicial.

Aportado por EFD-RED

---

---

## **La Quema**

**Edades: De 2 a 100 años**

**Nº de jugadores: Ilimitado**

**Terreno de juego: Patio, Gimnasio, Tatami**

**Tipo de Juego: de Balón**

Se hacen dos grupos separados por una línea imaginaria y se le da una pelota de goma pequeña a uno de los dos equipos, eligiéndolo a sorteo. Más tarde se lanzan la pelota un equipo al otro, al que le dé la pelota queda eliminado, pero el que retenga el balón con las manos tiene una vida, si le dan puede seguir jugando una vez más o salvar a otro de su equipo.

Gana el que consiga dejar al otro equipo sin ningún miembro.

Aportado por Diego Casas.

## **La Pelota Inquieta**

**Edades: Más de 6 años**

**Nº de jugadores: No más de 10 por Equipo**

**Terreno de juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.**

**Tipo de juego: por Equipos, de balón.**

Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie. El primer jugador se coloca una pelota pequeña entre las piernas, apretándola con las rodillas. A la señal del profesor, el primer jugador se desplaza saltando o andando, sin que se le caiga la pelota, hasta un pivote colocado a unos metros delante de cada equipo. Pasa alrededor de él y vuelve, para pasarle la pelota al segundo jugador, quien repite el recorrido. Gana el equipo, que todos sus componentes realicen dicho recorrido en menor tiempo y sin que se les haya caído la pelota.

Aportado por EFD-RED

---

---

## **Los 10 Pases**

**Edades: De 6 a 8 años**

**Nº de jugadores: De 10 a 30 jugadores**

**Terreno de juego: Patio, Gimnasio**

**Tipo de Juego: de Balón**

Se forman dos equipos de igual número de jugadores. El juego consiste en lograr 10 pases seguidos sin que el otro equipo intercepte el balón. Se puede dirigir a los alumnos, mediante la técnica del descubrimiento guiado, para que realicen fintas para intentar engañar al defensor y de este modo poder desmarcarse y recibir el balón.

**Variantes:** Se puede hacer también con el pie, y de este modo estamos ante un juego de iniciación al fútbol sala o al fútbol.

**Comentarios:** Se puede hacer con pases especiales, es decir que sólo cuenten aquellos pases que se hacen dentro de una zona delimitada previamente, por ejemplo los círculos de baloncesto.

Aportado por Javier Mateo Villaescusa y Antonia Rubio

## **Melón Ball**

**Edades: Más de 9 años**

**Nº de jugadores: Equipos de 8 integrantes**

**Terreno de juego: Gimnasio, Patio,**

**Tipo de Juego: de Balón**

Se usan las reglas del voleibol pero se puede servir con cualquier parte del cuerpo. La bola tiene que picar o rebotar primero antes de darle cualquier toque se le puede dar tres toques como máximo y la malla va a una altura de 4 pies y medio.

Aportado por Alexander Cintron Marrero

---

---

## **Paso a Derecha, Paso a Izquierda**

**Edades: Más de 8 años**

**Nº de jugadores: No más de 10 por Equipo**

**Terreno de juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.**

**Tipo de juego: de balón, por Equipos**

Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal del profesor, el primer jugador gira sobre su cintura hacia la derecha y le pasa al segundo la pelota. El segundo gira hacia su izquierda y le pasa la pelota al tercero. Y así sucesivamente. Cuando el ultimo coge la pelota, corre hacia la primera posición (provocando que todo el equipo se desplace un lugar hacia atrás), y comienza nuevamente el ciclo por la derecha.

Gana el equipo que complete el ciclo primero, llegando a la posición inicial.

Aportado por EFD-RED



## **Pichi**

**Edades: Más de 8 años.**

**Nº de jugadores: Equipos de 7 jugadores**

**Terreno de juego: Patio**

**Tipo de Juego: de Balón**

Dos equipos de 7 jugadores o más. Se usa un balón de fútbol y 5 banderines (ruedas, aros...) para delimitar las bases. Se distribuyen las bases formando un pentágono de unos 10 metros de lado.

El equipo que batea se sitúa en la salida, el otro equipo se sitúa en dispersión por todo el campo. Junto al punto de salida se sitúa el "pichi" en un aro. El "pichi" envía la pelota con el pie al primer bateador. Éste tiene que enviar de una patada el balón al campo de juego. Después iniciará la carrera hasta la primera base. El objetivo es realizar un recorrido completo pero puede detenerse en cualquier base. Los jugadores del otro equipo tienen que recuperar la pelota y hacerla llegar al pichi. Cuando el pichi tienen el balón Grita ¡Pichi!, si el jugador que corre se halla entre base y base, queda eliminado. Si la pelota es cogida al vuelo, también queda eliminado. En cualquier caso, el pichi inicia su acción con el segundo jugador. Cuando este jugador inicia su carrera, el primer jugador, en caso de no estar eliminado aprovecha el lanzamiento del segundo jugador para finalizar su recorrido. Si un jugador consigue hacer una carrera completa (recorrer todas las bases sin interrupción), salva a uno de los jugadores eliminados. Cuando un equipo se queda sin jugadores porque han sido eliminados o bien cada cierto tiempo, se cambian los papeles.

Aportado por Julián Trullenque Anés

## **Pies Quietos**

**Edades: De 6 a 12 años**

**Nº de jugadores: Grupos de más de 4 integrantes**

**Terreno de juego: Patio, Gimnasio**

**Tipo de Juego: de Balón**

Cada niño tiene tres vidas, uno se la para, tira el balón al aire y dice el nombre de uno de sus compañeros el nombrado tiene que ir a por el balón. Si lo coje antes de que caiga al suelo, puede tirarlo al aire otra vez y decir otro nombre sin embargo si toca el suelo entonces al cogerlo dirá "PIES QUIETOS" y todos los compañeros que habian empezado a huir tras tirar el balón arriba, se pararán. El que tiene el balón solo puede dar tres pasos para acercarse a quien quiera dar con el balón, despues de darlos, intentará darle, el otro se podrá mover para evitarlo pero no podrá despegar los pies del suelo. Si le dá, al que ha impactado perderá una vida, si no perderá una vida el que le ha intentado dar, y si al que intenta dar coge el balón gana una vida y el otro la perderá. Se repetirá el juego lanzando el balón hacia arriba aquel que haya perdido el punto.

Aportado por Juan Serantes Asenjo (Estudiantes de MEF, Segovia)

---

---

## **Zapatilla Fuera**

**Edades: Más de 8 años**

**Nº de jugadores: Gran Grupo**

**Terreno de juego: Gimnasio, Patio, etc.**

**Tipo de juego: de balón.**

El grupo se coloca en el exterior de un círculo. En el centro del círculo hay una zapatilla. Los jugadores tienen balones en las manos. Se trata de golpear la zapatilla con el balón para conseguir sacarla del círculo a base de balonazos.

Aportado por José Pineda Chacón