

Introducción

El objetivo de esta ponencia es hacer una reflexión y, al mismo tiempo, una propuesta sobre el desarrollo y la práctica en el trabajo metodológico de la intencionalidad de los desplazamientos sin balón

No cabe duda de que el tiempo de posesión del balón es muy reducido, primero porque disponemos de un balón para seis jugadores de campo, segundo porque, incluso dentro de los seis jugadores, algunos de ellos tiene más posibilidades de posesión que otros, por lo que es bueno plantearnos qué podemos hacer para que la participación de los jugadores potencialmente poseedores de balón den un sentido más práctico a su tiempo y a su espacio, en beneficio de ellos mismos y de sus compañeros.

No hablamos de estructuras cerradas, sistemáticas, ni de formas con una organización previa, hablamos de respuestas simples, espontáneas y sorprendidas que nacen de la percepción, selección de información y adaptación al propio juego en tiempo presente. Hablamos de un lenguaje propio y cambiante, integrado hacia nuestras necesidades en el juego y que se basa en la propia experiencia individual y colectiva.

Enseñamos a los jugadores a realizar fintas, bloqueos, "jugadas", tenemos la convicción de que dando conocimientos a nuestros jugadores conseguiremos que estos jueguen bien al Balonmano, pero nos olvidamos de que conocimiento e inteligencia no son en absoluto la misma cosa. Sin embargo, a la hora de jugar, el jugador inteligente es el que gana, el que se divierte y es el que es capaz de mejorar continuamente. Eso quiere decir que debemos trabajar para conseguir que el jugador sea capaz de disponer inteligentemente de sus conocimientos, con lo que estará en disposición de crear su propio juego. Cuando esto ocurra, el jugador entenderá entre otras cosas cómo vivir el juego en su totalidad y nunca en función de un sólo elemento ya sea técnico o táctico.

Esta puede ser una vía más de mejora hacia un juego más dinámico, más rico, más espectacular, donde la participación en el juego no venga marcada exclusivamente por la posesión del balón. Nos dirigimos a un juego de intencionalidad más amplio, más global, en donde enseñamos a ver el juego como un todo y no como una secuencia de acciones simples de adquisición de técnicas que en algunas ocasiones hay que poner en escena de forma secuencial. El juego de intencionalidad sin balón hará que los jugadores deban continuamente percibir, adaptar y evaluar, lo que hará que los jugadores amplíen su riqueza, convirtiendo el gesto técnico perfecto simplemente en la respuesta de una intención procesada y no en el fin último.

El juego del jugador sin balón puede ser muy amplio, desde la acción de ayuda propiamente dicha, bloqueos, pantallas, las acciones de apertura o de fijación, hasta **acciones en las que nuestra acción será previa a la posesión y además con la**

intención clara de finalización. A ésta última es en la que encaminamos nuestro trabajo. De forma resumida podemos señalar que nuestra idea del desmarque:

** Debe tener una orientación clara hacia portería con la intención de finalizar en lanzamiento.

** Pretende adquirir una ventaja sobre el defensa y permitir una mejor recepción del móvil y, lo más importante que una vez dispongamos del balón, tengamos la posibilidad de un mejor juego del 1x1 (menos desgaste, reducción de la posibilidad de bloqueo, menos eficacia en la interceptación defensiva).

** Debe tener la posibilidad de búsqueda de otros encadenamientos en caso de no poder finalizar o de no recibir el balón.

** No debe necesariamente ser una estructura organizada previamente, sino una adaptación que basa su eficacia en la sorpresa, en la calidad de la trayectoria, en la variedad de los cambios de ritmo, en la anticipación. Teniendo en cuenta que todo se desarrollará en base a la adecuada codificación de información percibida y posterior adaptación.

BASE TEORICA

Podemos considerar el desmarque como una acción o actitud inteligente ante una acción del juego.

Todo sistema inteligente debe

antes de movimiento

**** PERCEPCION**

Captar información

**** CODIFICACIÓN**

Descubrir la información relevante

durante el movimiento

**** ADAPTACION**

Responder adecuadamente a los estímulos exteriores

**** PROYECCION**

Provocar los estímulos pertinentes

después del movimiento

**** INTROYECCION**

**Reflexionar en lo hecho
(si lo que hemos hecho a tenido el efecto que queríamos).**

CONDICIONES PARA EL DESMARQUE SIN BALON

Captar información necesaria

Sobre mi oponente

- marcaje de proximidad, preventivo, acoso, interceptación
- relación que establece con su compañero
- campo visual que mantiene conmigo

Respeto al posible pasador

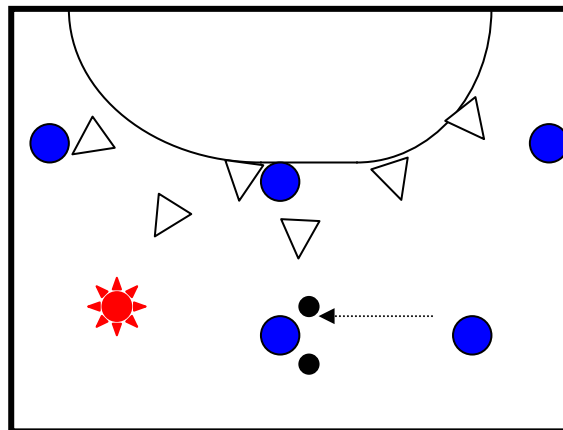
- relación táctica que establecerá con el oponente directo
- tiene el balón o lo recibirá (necesario para ajustar el tiempo)

Respeto al oponente directo de mi compañero

- actitud defensiva (tipo de marcaje)
- grado de desequilibrio

Respeto al resto

- campo visual para posibilitar encadenamientos
- campo visual para ajustar espacio y tiempo



Realización del movimiento

Respecto a la trayectoria

- directa
- previa de engaño

Respecto al ritmo del movimiento

- dominio del cambio de ritmo en función del momento de desmarque

Después del movimiento

Repercusión del movimiento

- he obtenido una ventaja ¿?
- que respuesta defensiva he conseguido ¿?

Información necesaria para una posterior intervención.

EJEMPLOS DE DESMARQUE SIN BALÓN 1

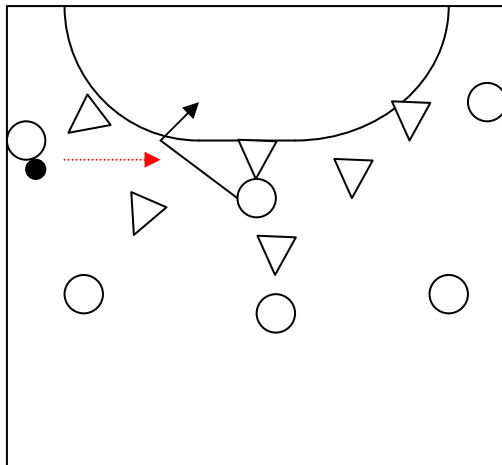


Gráfico 1

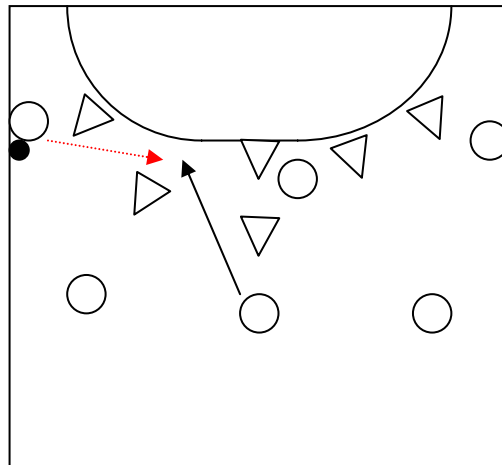


Gráfico 2

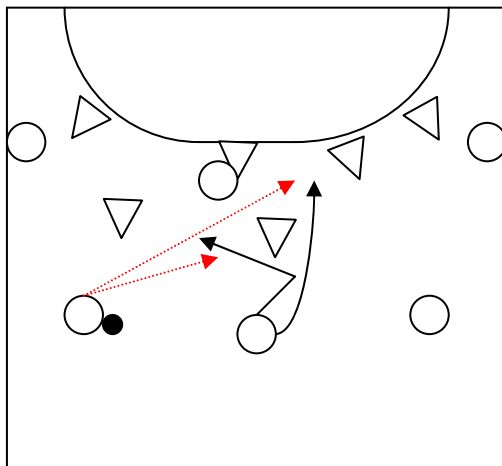


Gráfico 3

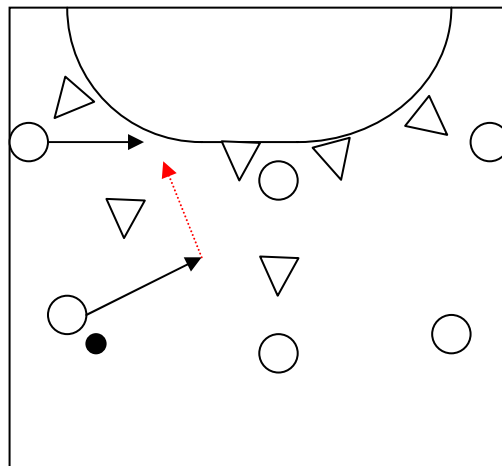


Gráfico 4

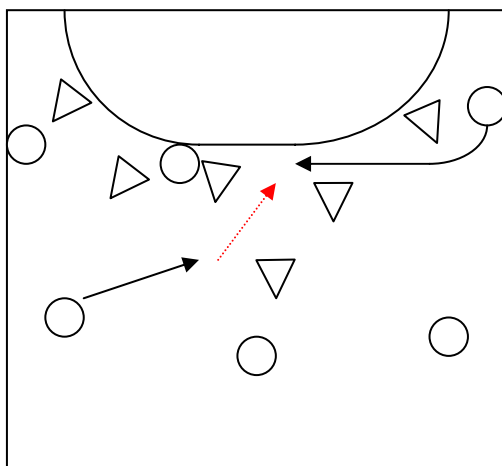


Gráfico 5

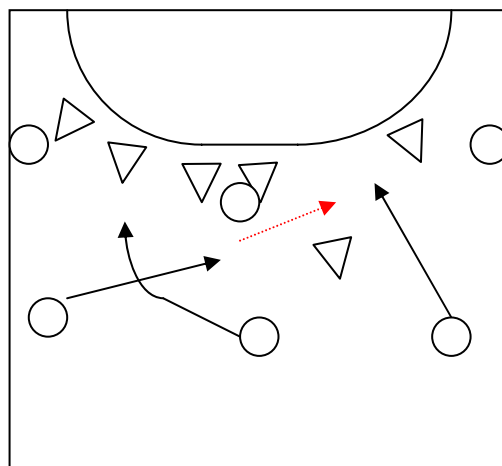


Gráfico 6

EJEMPLOS DE DESMARQUE SIN BALON 2

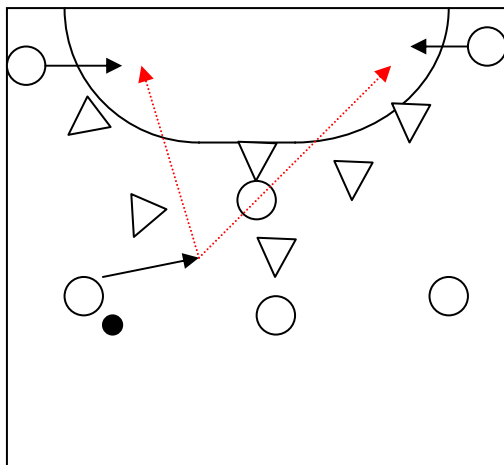


Gráfico 7

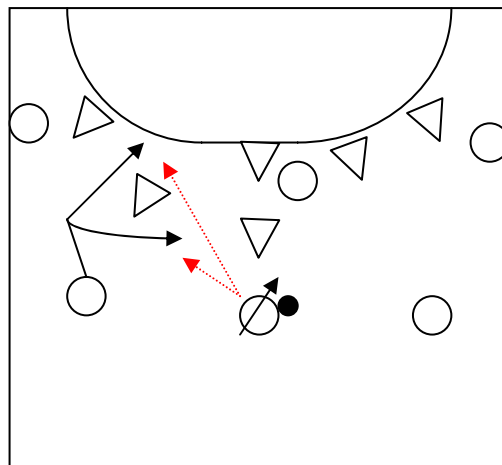


Gráfico 8

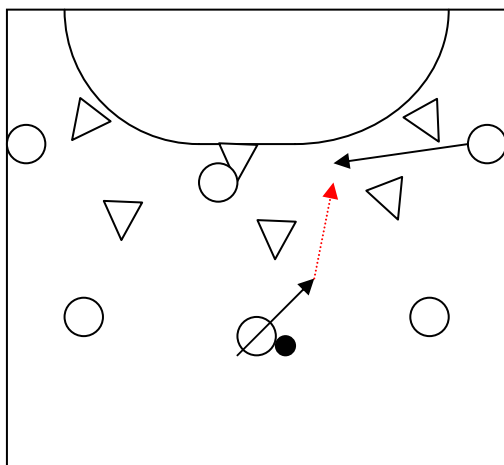


Gráfico 9

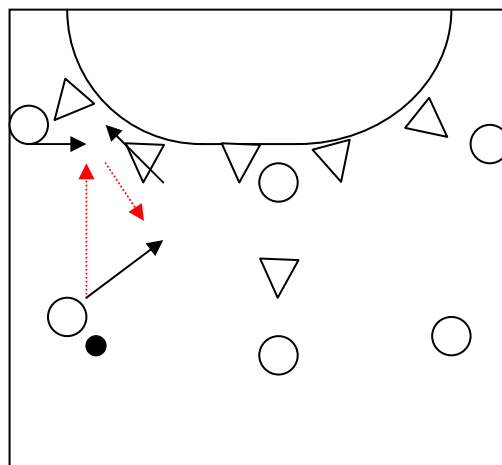


Gráfico 10

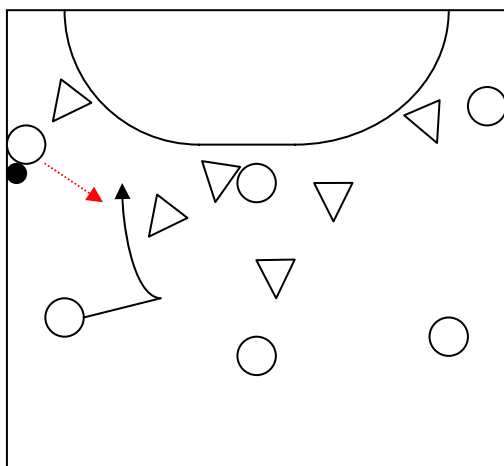


Gráfico 11

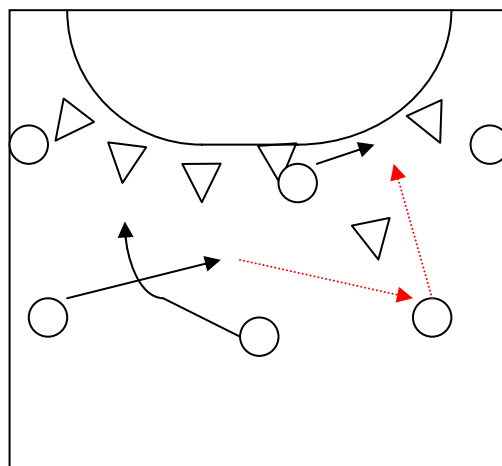


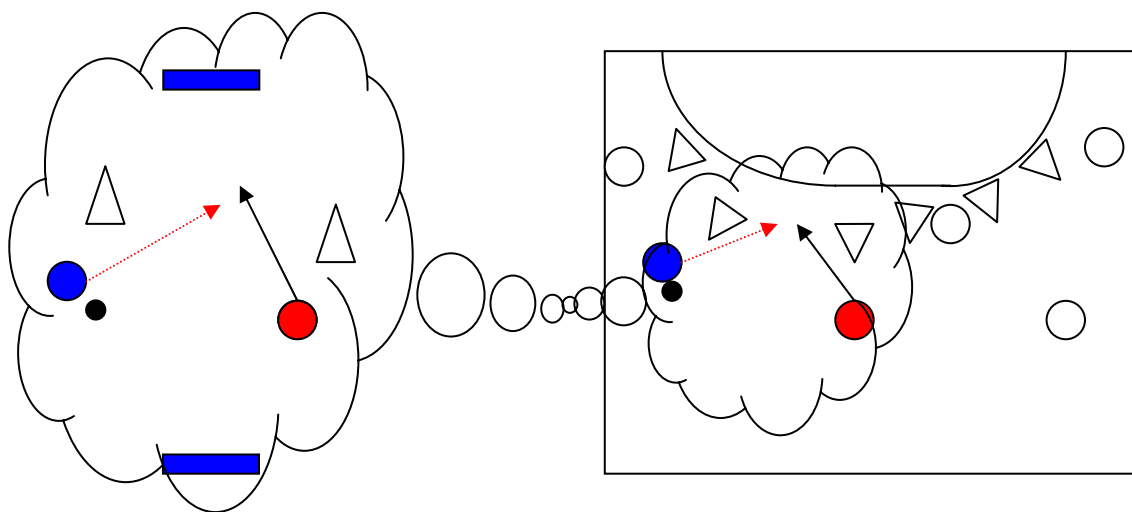
Gráfico 12

PRINCIPIOS METODOLOGICOS PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS Y EJERCICIOS ORIENTADOS HACIA ESTE TIPO DE DESMARQUE

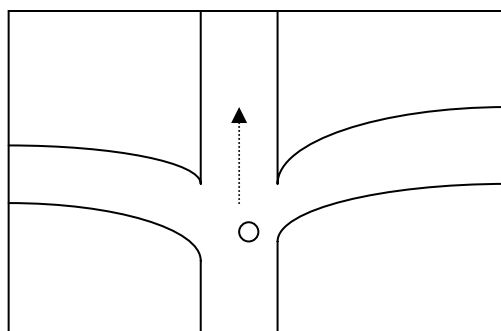
Debemos basarnos y orientarnos para enseñar al jugador a percibir la información adecuada en todo momento, para que encuentre la respuesta o respuestas adecuadas en función del desarrollo del juego, y juego en continuo cambio.

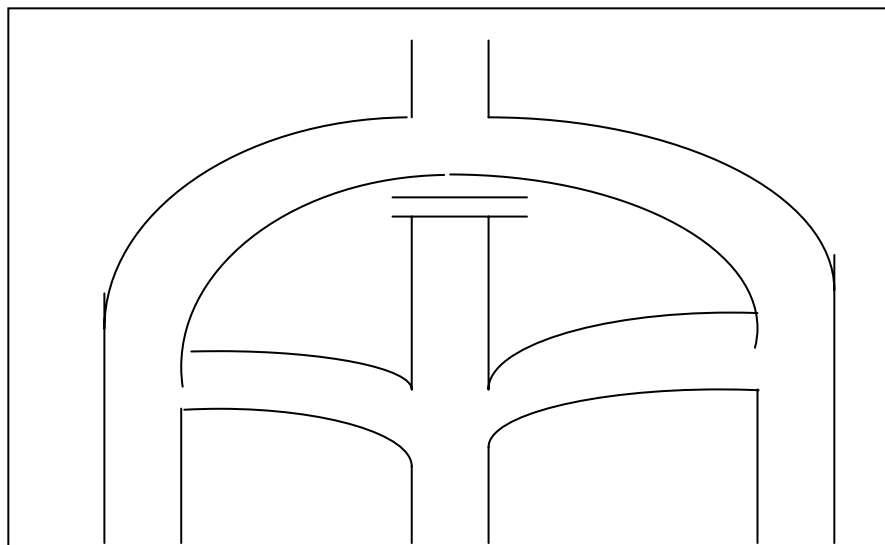
Los ejercicios deben ir encaminados a desarrollar y potenciar esa percepción y para ello los ejercicios deben funcionar como un todo que forma parte de un todo más amplio que es el juego propiamente dicho en este caso el Balonmano.

La percepción siempre debe ser lo más amplia posible, aunque el jugador debe saber escoger las informaciones que necesita, nosotros con nuestros ejercicios y juegos debemos enseñar continuamente las informaciones que necesita.



Ponemos un ejemplo de Edward De Bono, cuando nos habla de intentar percibir la información adecuada: Si en este pequeño plano tuviéramos que elegir el camino para ir al norte, con toda seguridad escogeríamos precisamente el mismo que nos refleja en la figura, sin embargo en la foto que esta a continuación nos daremos cuenta de que esa no era la opción correcta





No es que hayamos percibido mal, hemos percibido insuficientemente y esto nos ha llevado a tomar una solución lógica, pero no acertada, si hubiéramos tenido más información si hubieras

El trabajo metodológico lo basaremos en

**Juegos

**Ejercicios de conexión

**Desarrollo colectivo

Juegos

1º Para la mejora del campo visual (toma de información), es conveniente que el juego se desarrolle sin bote, lo que obliga continuamente a realizar pases y a desmarcarse.

2º Es conveniente que el juego tenga una o varias orientaciones de finalización.

3º No es necesario utilizar exclusivamente de balonmano, puede ser una pelota de tenis, un balón de rugby, etc. Lo importante es trabajar las intenciones.

4º Es bueno adecuar el espacio a los niveles de nuestros jugadores. Si los jugadores son principiantes o el juego es nuevo utilizar más espacio, para que los pases y los desmarques tengan más posibilidades de éxito y el juego tenga suficiente continuidad. Cuando los jugadores estén más adaptados al juego se puede reducir el espacio con lo que la calidad de las acciones deberá mejorar.

5º Es importante que los juegos, no sean muy largos y que estos tengan tiempos reducidos de intervención, que se puedan cambiar los equipos contra quienes se juegue incluso los integrantes de un mismo equipo. Esto ayuda a tener la posibilidad de disponer de equipos que no actúen. Los equipos que no actúan pueden observar a sus compañeros con lo que podrá ampliar su abanico de posibilidades viendo a otros jugadores tomando soluciones diferentes a la tomados por ellos.

6º Variar la composición de los equipos y los enfrentamientos:

- equipos con jugadores de diferente nivel
- equipos con jugadores de igual nivel
- enfrentamientos ante equipos de diferente nivel
- enfrentamiento ante equipos de igual nivel

Esto da al entrenador unas posibilidades de maniobra muy amplias, que le permiten preparar el entrenamiento al detalle, estas son algunas de las intenciones del entrenador:

-Equipos con componentes de diferente nivel: algunos adquirirán responsabilidades sobre otros (los mejores sobre los peores), los demás intentarán estar al nivel, por lo que su exigencia aumentará, etc. Los de inferior nivel podrán mejorar y los de superior nivel estarán a expensas de ese grupo.

-Equipos con jugadores de igual nivel: la calidad de los movimientos mejorar y por tanto el nivel de la responsabilidad mejorar con respecto al mismo jugador y no como antes sobre el equipo. El nivel de los jugadores mejorar de forma uniforme.

-Los enfrentamientos entre equipos de diferente nivel, el resultado puede ser igual respecto a los jugadores de equipo de diferente nivel, un equipo estará por encima del otro en calidad, sin embargo el otro deberá mejorar en la intensidad, lo que puede permitir equilibrar y además obligar a la mejora.

-Los enfrentamientos ante equipos de igual nivel, si es de nivel bueno, puede mejorar aun más, por la propia exigencia competitiva, si el nivel es malo el juego se vera afectado, hay que estar atento en este caso por el si el objetivo del juego se ve afectado.

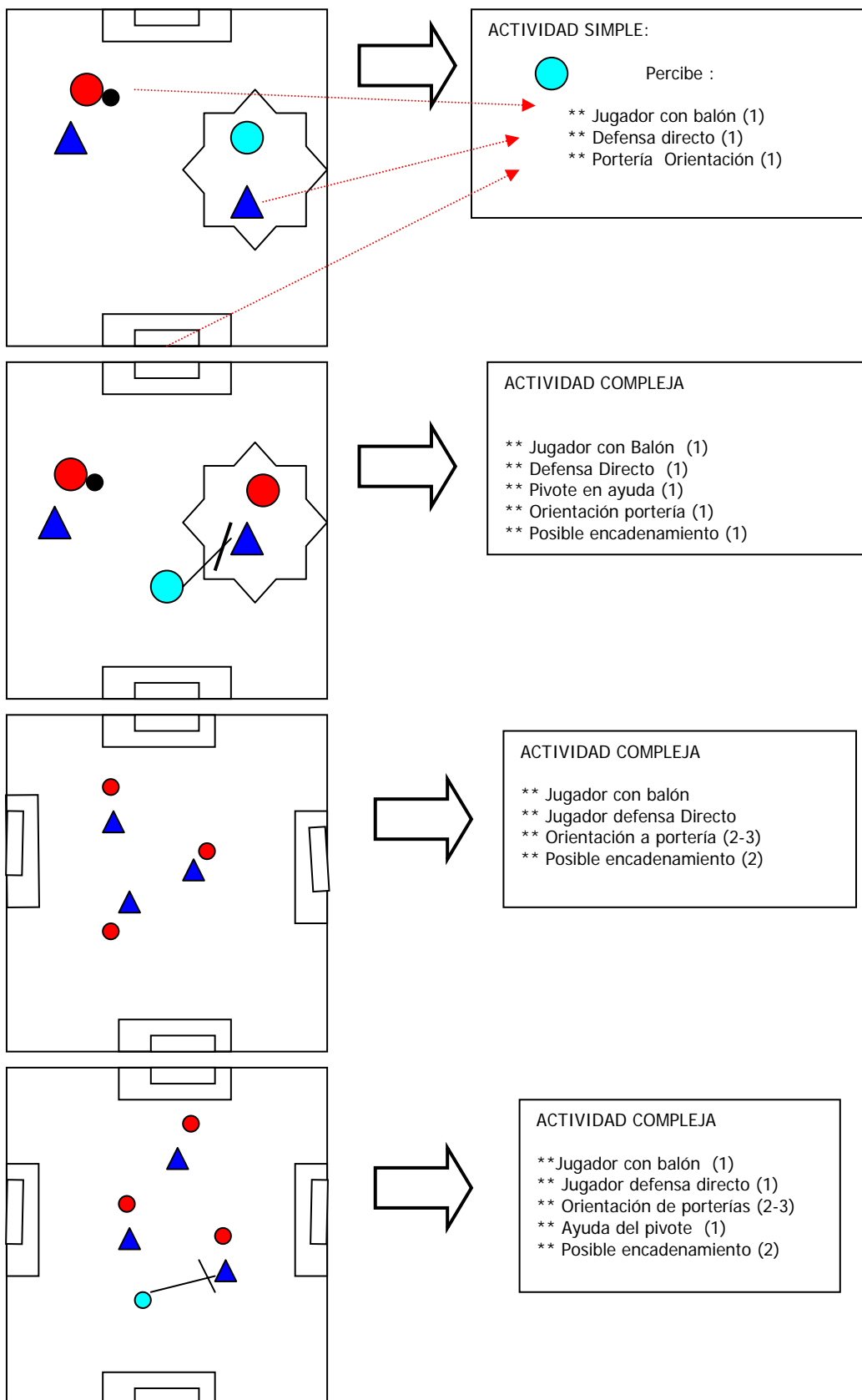
Ejercicios de Conexión

1º No es necesario que el jugador debe llegar algún sitio, podemos tener como única referencia el móvil y su conservación.

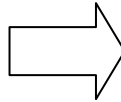
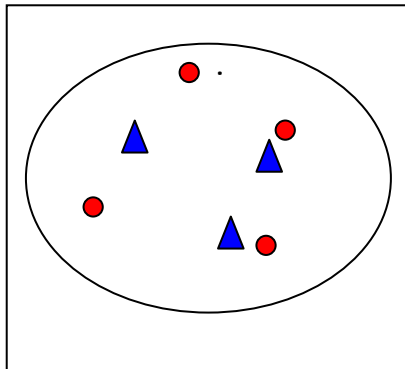
Ejercicios de Desarrollo Colectivo.

Percibido más datos nuestra respuesta hubiera sido igual de lógica, pero además acertada.

CONFECCION DE EJERCICIOS O JUEGOS



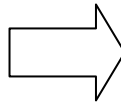
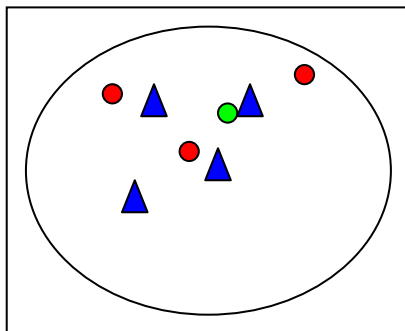
CONFECCION DE EJERCICIOS O JUEGOS



ACTIVIDAD SIMPLE

Juego 4x3, se puede iniciar con 3x2

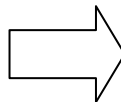
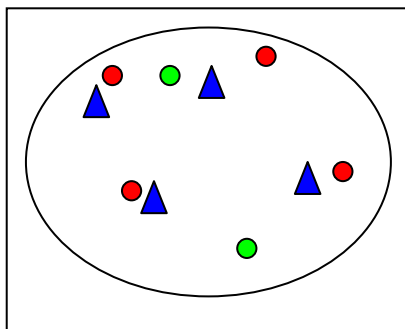
- ** Jugador con balón (1)
- ** Defensa directo o indirecto (3)
- ** Posible encadenamiento (3)
- Se puede incluir dos balones
- ** Jugador con balón (2)
- No se puede repetir pase
- ** Posible encadenamiento (2)



ACTIVIDAD COMPLEJA

Juego de 4x4 con uno o dos balones, tenemos un pivote o dos que nos ayudan a desmarcarse pero no pueden recibir.

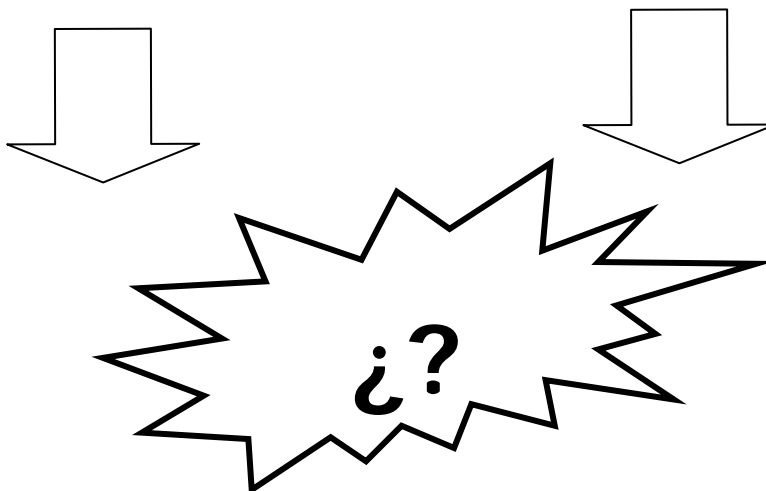
- ** Jugador con Balón (1) o (2)
- ** Defensa directo
- ** Posible ayuda (1) (2)
- ** Posible encadenamiento (2) (3)



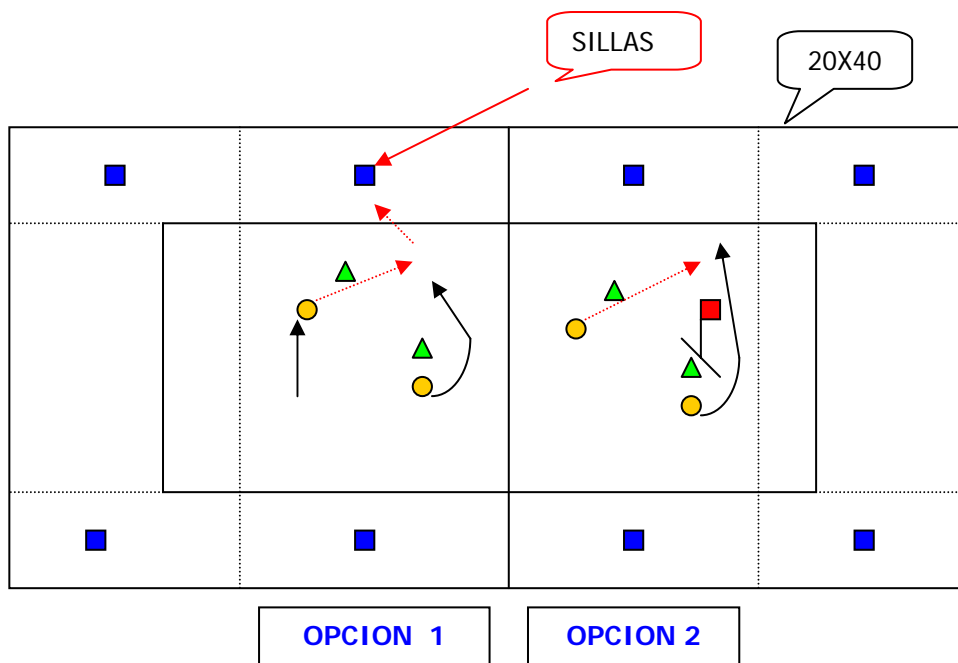
ACTIVIDAD COMPLEJA

Juego de 4x4 con dos pivotes, dos balones o tres, los rojos deben pasar a los pivotes y estos a los rojos, el marcaje es sólo sobre los rojos.

- ** Jugador con balón (1) o (2)
- ** Defensa directo (1)
- ** Posible ayuda (2)
- ** Posible encadenamiento (2)

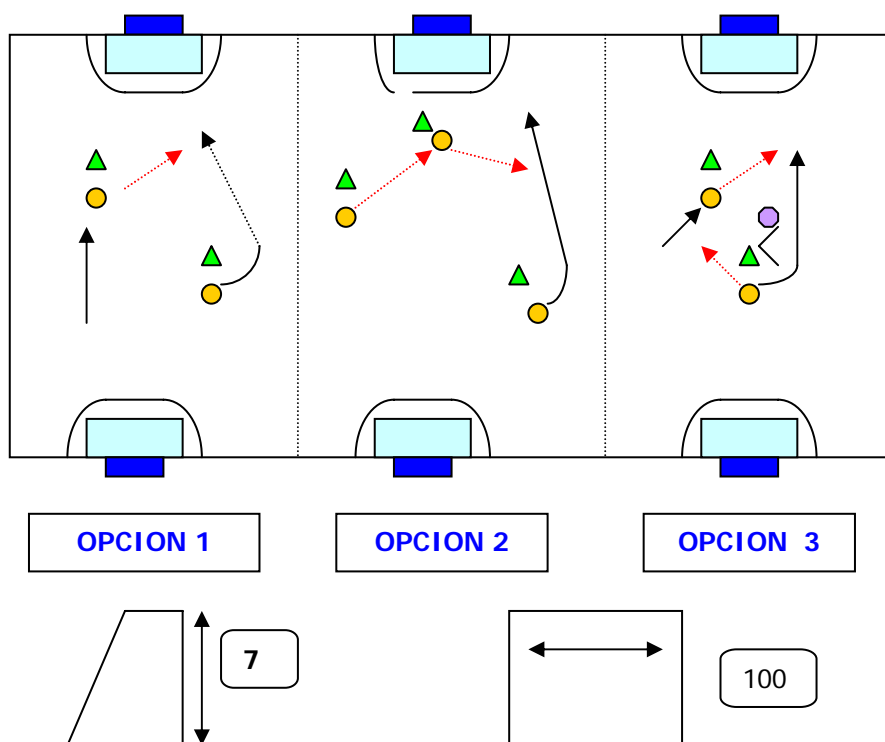


JUEGO N° 1



| | | |
|------------------|--|---|
| OBJETIVO: | DEFENSIVO MARCAJE INTERCEPTACIÓN EVITAR BLOQUEO CAMPO VISUAL | OFENSIVO DESMARQUE PASE EN MOVIMIENTO AYUDAS CAMPO VISUAL |
| DESARROLLO | OPCIÓN 1 JUEGO 2X2 INTENTAR CON UNA PELOTA DE TENIS INTRODUCIRLA ENTRE LAS PATAS DELANTERAS DE LA SILLA O SIMILAR. LA PELOTA DEBE BOTAR ANTES DE INTRODUCIRSE DENTRO OPCIÓN 2 JUEGO DE 2X2 + JUGADOR DE AYUDA OFENSIVA EL JUGADOR AYUDA NO PUEDE FINALIZAR, NI RECIBIR | |
| REGLAS GENERALES | NO HAY BOTE EVITAR AGARRAR REGLAS PROPIAS DE BALONMANO RESPETAR LOS LIMITES DEL CAMPO. | |

JUEGO Nº 2 - 3



OBJETIVO:

DEFENSIVO
 MARCAJE
 INTERCEPTACIÓN
 DISUASION
 EVITAR BLOQUEO
 AYUDAS
 CAMPO VISUAL

OFENSIVO
 DESMARQUE
 PASE EN MOVIMIENTO
 VARIEDAD DE PASES
 AYUDAS
 CAMPO VISUAL

DESARROLLO

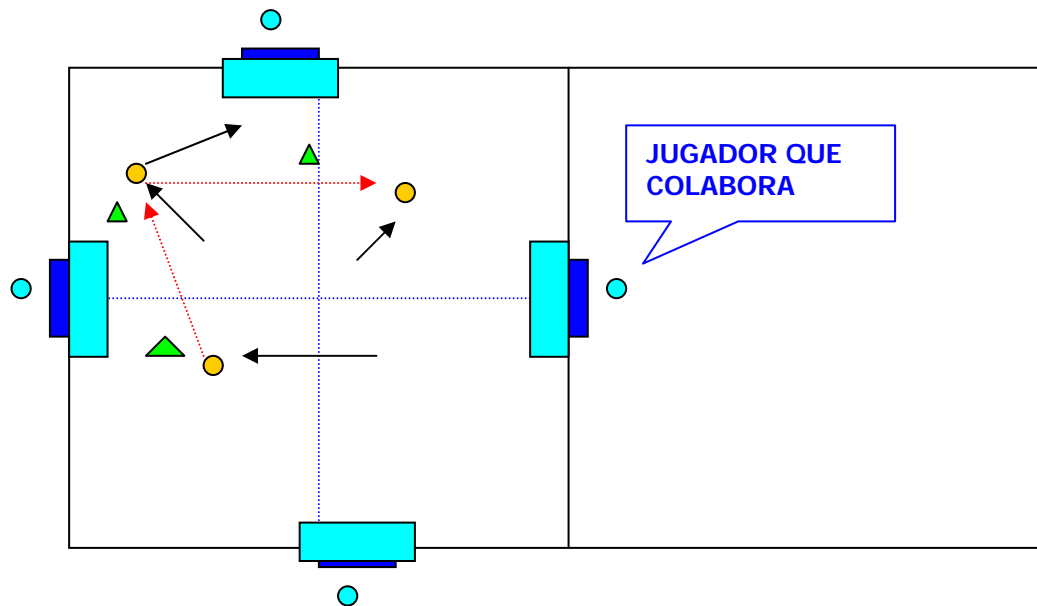
| | | |
|--|--|--|
| <p>OPCION 1 JUEGO 2X2</p> | <p>OPCION 2 JUEGO 3X3</p> | <p>OPCION 3 JUEGO 2X2 + E</p> |
|--|--|--|

INTENTAR HACER GOL, EL BALON DEBE BOTAR EN LA ZONA AZUL ANTES DE INTRODUCIRSE NE LA PORTERIA
 LOS JUGADORES NO PUEDEN INVADIR LA AREA
 NO HAY BOTE
 E - SOLO AYUDA, NO PUEDE RECIBIR NI FINALIZAR.

REGLAS GENERALES

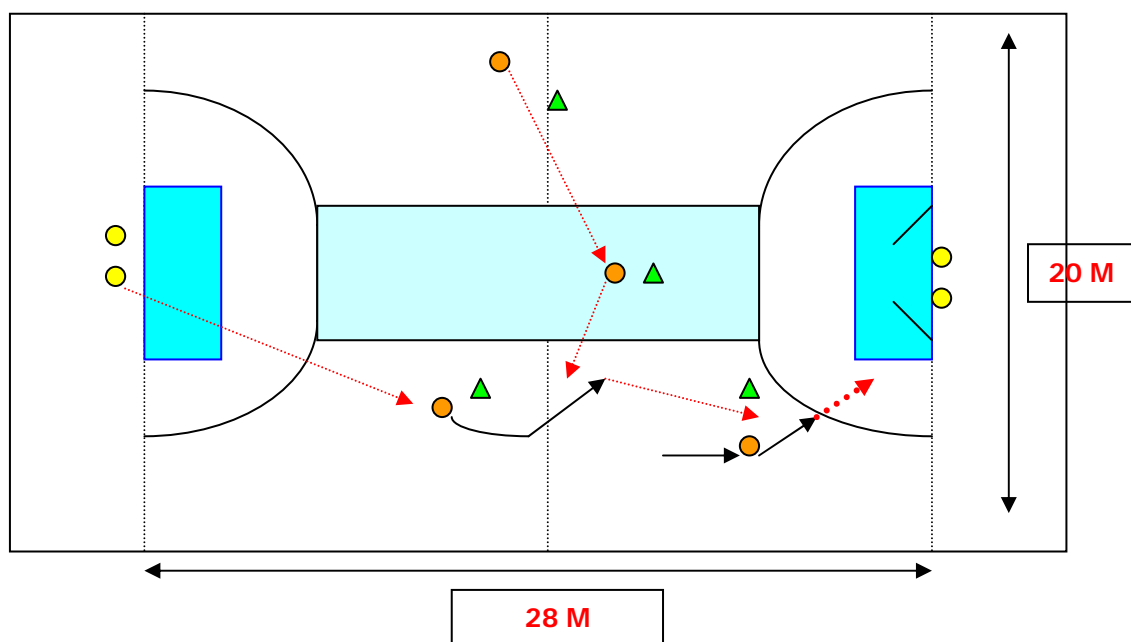
EVITAR AGARRAR
 SI UN JUGADOR INTERCEPTA EL BALON Y ESTE SALE DE LOS LIMITES DEL CAMPO, EL BALÓN PASA A SU EQUIPO.

JUEGO Nº 4



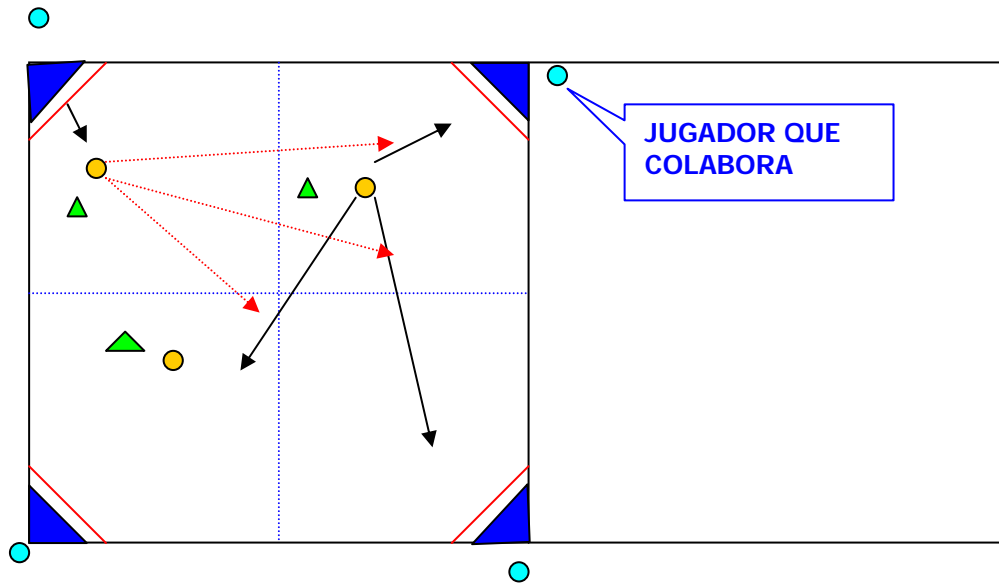
| | | |
|-------------------------|---|---|
| OBJETIVO: | DEFENSIVO MARCAJE INTERCEPTACION CAMPO VISUAL VARIEDAD ORIENTACIONES | OFENSIVO DESMARQUE JUEGO SIN BALON CAMPO VISUAL VARIEDAD |
| ORIENTACIONES | | |
| DESARROLLO | JUEGO DE 3X3 CADA EQUIPO TIENE DOS PORTERIAS PARA DEFENDER Y DOS PARA ATACAR PARA QUE SEA GOL EL BALON DEBE BOTAR EN LA ZONA AZUL ANTES DE INTRODUCIRSE NE LA PORTERIA | |
| REGLAS GENERALES | PROPIAS DE BALONMANO NO SE PUEDE BOTAR LA INTERCEPTACION SIEMPRE BENEFICIA EL DEFENSA NO SE PUEDE INVADIR LA ZONA AZUL | |

JUEGO Nº 5



| | | |
|-------------------------|--|---|
| OBJETIVO | DEFENSIVO MARCAJE INTERCEPTACIÓN DISUASION AYUDAS SELECCIÓN DE ESPACIOS | OFENSIVO DESMARQUE PASES LARGOS-CORTOS JUEGO SIN BALON CAMPO VISUAL SELECCIÓN DE ESPACIOS |
| DESARROLLO | DOS EQUIPOS 4 JUGADORES HAY QUE MARCAR GOLES PODEMOS HACERLO EN LAS TRES PORTERIAS, SIEMPRE Y CUANDO EL BALON BOTE EN LA ZONA AZUL ANTES DE INTRIDUCIRSE EN LA PORTERIA. | |
| REGLAS GENERALES | OPCION BOTE O NO BOTE EL SAQUE DE BANDA BENEFICIA SIEMPRE EL QUE INTERCEPTA EL BALON (+.-) ESPACIO // (+.-) JUGADORES | |
| OPCIONES | NO SE PUEDE FINALIZAR EN LA ZONA AZUL, CON LO QUE OBLIGAMOS AL JUEGO EXTERIOR | |
| ORGANIZACIÓN: | ES IMPORTANTE TENER JUGADORES DETRÁS DE LAS PORTERIAS, PARA ASEGURAR LA CONTINUIDAD, REALIZANDO LOS PASES DE SAQUE | |

JUEGO Nº 6

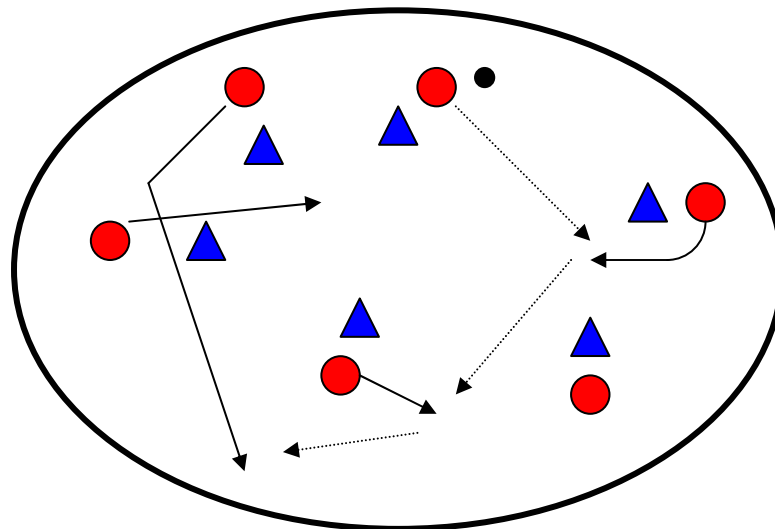


| | | |
|------------------|--|---|
| OBJETIVO: | DEFENSIVO MARCAJE INTERCEPTACION CAMPO VISUAL VARIEDAD ORIENTACIONE | OFENSIVO DESMARQUE SIN BALON JUEGO SIN BALON CAMPO VISUAL VARIEDAD ORIENTACION |
|------------------|--|---|

DESARROLLO **JUEGO DE 3X3 / 4X4 / 5X5 (Aconsejable iniciar con más de 4 jugadores por equipo)**
CADA EQUIPO TIENE TRES PORTERIAS PARA DEFENDER Y TRES PARA ATACAR, No se puede atacar en la portería o en la zona donde se haya producido el gol o la recuperación del balón.
PARA QUE SEA GOL EL BALON DEBE BOTAR EN LA ZONA PREVIA ANTES DE INTRIDUCIRSE NE LA PORTERIA

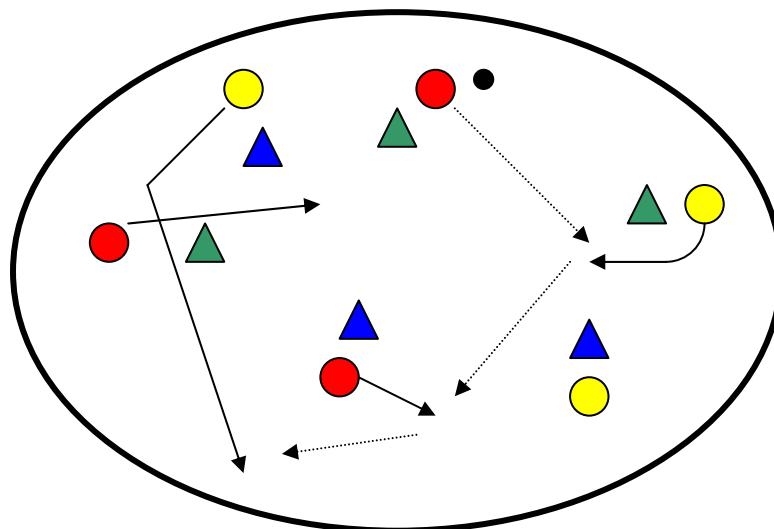
| | |
|-------------------------|---|
| REGLAS GENERALES | PROPIAS DE BALONMANO NO SE PUEDE BOTAR LA INTERCEPTACION SIEMPRE BENEFICIA EL DEFENSA NO SE PUEDE INVADIR LA ZONA AZUL |
|-------------------------|---|

JUEGO Nº 7.A



| | | |
|-------------------------|--|--|
| OBJETIVO: | DEFENSIVO MARCAJE INTERCEPTACION CAMPO VISUAL | OFENSIVO DESMARQUE SIN BALON JUEGO SIN BALON CAMPO VISUAL |
| DESARROLLO | JUEGO DE 6x6 /7x7/ 8x8 / 5X5 (Aconsejable iniciar con más de 4 jugadores por equipo) Juego típico de los 10 pases, hay dos equipos, el primero que llega a los 10 pases (ó 8-6-4) gana un punto | |
| REGLAS GENERALES | NO SE PUEDE BOTAR LA INTERCEPTACION puede beneficiar al atacante o al defensa No se puede repetir el pase sobre el mismo jugador. | |

JUEGO Nº 7.B

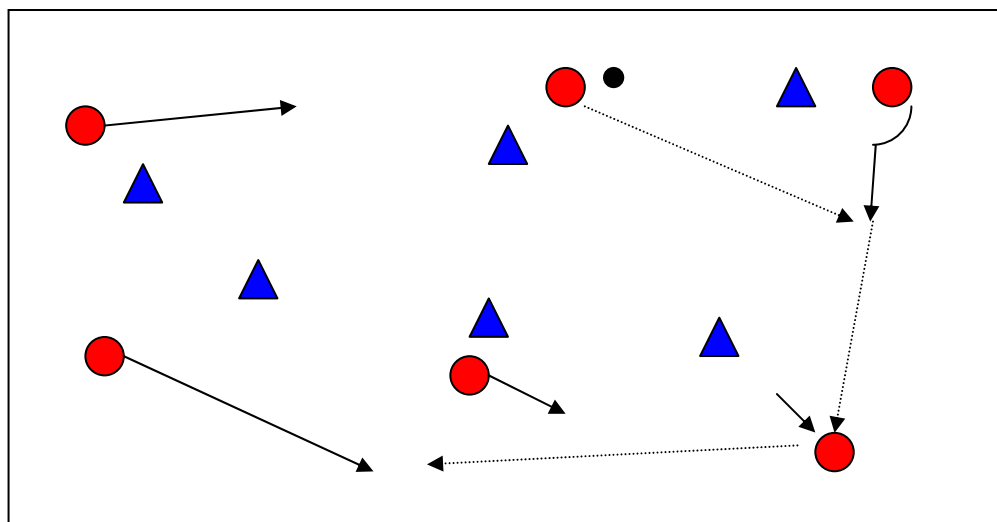


| | | |
|------------------|--|---|
| OBJETIVO: | DEFENSIVO MARCAJE INTERCEPTACION CAMPO VISUAL VARIEDAD ORIENTACIONE | OFENSIVO DESMARQUE SIN BALON JUEGO SIN BALON CAMPO VISUAL VARIEDAD ORIENTACION |
|------------------|--|---|

DESARROLLO **JUEGO DE 6x6 /7x7/ 8x8 / 5X5 (Aconsejable iniciar con más de 4 jugadores por equipo)**
 Juego típico de los 10 pases, hay dos equipos, el primero que llega a los 10 pases (ó 8-6-4) gana un punto, sin embargo cada grupo de divide a su vez en dos uno tienen un color y otros otro, para conseguir hacer bien el pase hay que realizarlo siempre a un color diferente dentro del mismo equipo.

REGLAS GENERALES **NO SE PUEDE BOTAR**
LA INTERCEPTACION puede beneficiar al atacante o al defensa
 No se puede repetir el pase sobre el mismo jugador, ejemplo: si me pase el rojo1, yo debo pasar al rojo 2 o al rojo 3 y viceversa.

JUEGO Nº 7.C



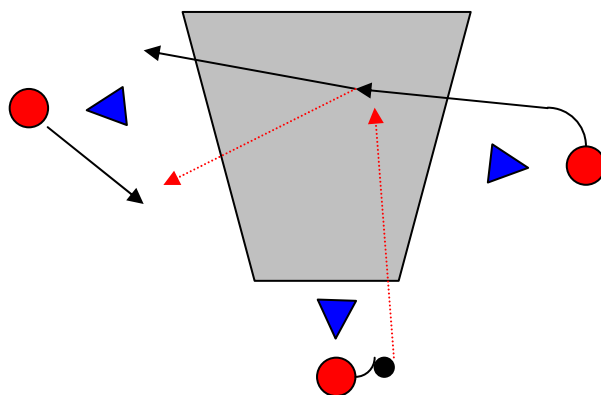
| | | |
|------------------|---|---|
| OBJETIVO: | DEFENSIVO MARCAJE INTERCEPTACION CAMPO VISUAL | OFENSIVO DESMARQUE SIN BALON JUEGO SIN BALON CAMPO VISUAL |
|------------------|---|---|

DESARROLLO **JUEGO DE 6x6/7x7/5X5/4x4** (Aconsejable iniciar con más de 4 jugadores por equipo)
 Juego típico de los 10 pases, aunque como es muy difícil realizar muchos pases, se limita a 4 a 5 ó 6.
 Hay que intentar pasar el balón, evitando ser tocado por el defensa, si el defensa consigue tocarnos en posesión del balón el balón pasa al equipo contrario.
 Este ejercicio bien hecho es de mucha exigencia, tanto física, como en la calidad del desmarque.

REGLAS GENERALES **NO SE PUEDE BOTAR**
LA INTERCEPTACION puede beneficiar al atacante o al defensa
 No se puede repetir el pase sobre el mismo jugador, al principio se puede dejar repetir.

OBSERVACIONES Este juego se puede realizar, en todo el campo, marcando unas zonas de lanzamiento, por lo que en vez de pases se pueden contabilizar goles.

JUEGO Nº 8



OBJETIVO:

DEFENSIVO
MARCAJE
INTERCEPTACION
CAMPO VISUAL

OFENSIVO
DESMARQUE SIN BALON
JUEGO SIN BALON
CAMPO VISUAL

DESARROLLO

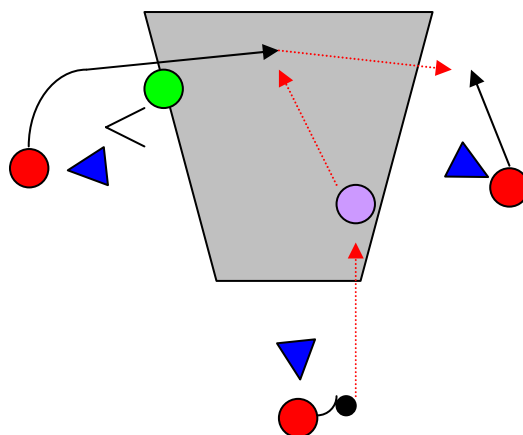
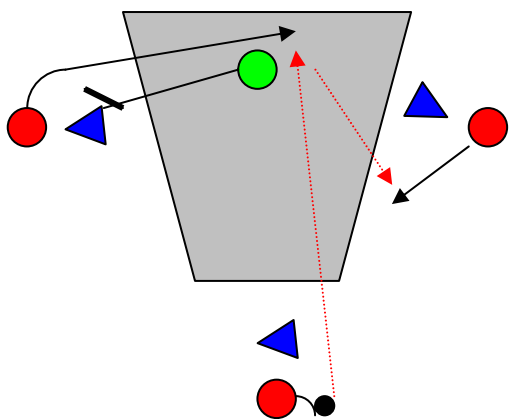
JUEGO DE 3X3 // 3X3 CON AYUDAS

Hay que realizar un pase dentro del espacio oscuro y otro fuera y de así sucesivamente.

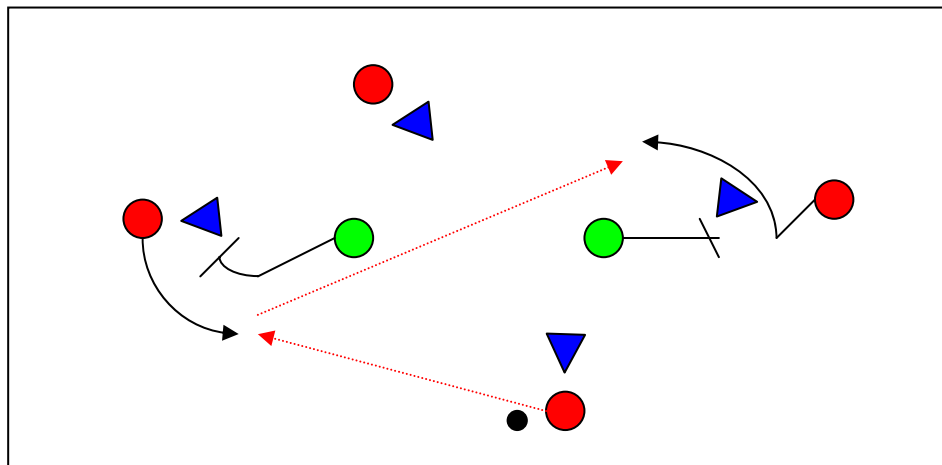
Se contabilizan los pases que se dan correctamente, durante un tiempo determinado

REGLAS GENERALES

NO SE PUEDE BOTAR



JUEGO Nº 9



OBJETIVO:

DEFENSIVO
MARCAJE
INTERCEPTACION
CAMPO VISUAL

OFENSIVO
DESMARQUE SIN BALON
JUEGO SIN BALON
CAMPO VISUAL
 Especifico para pivote

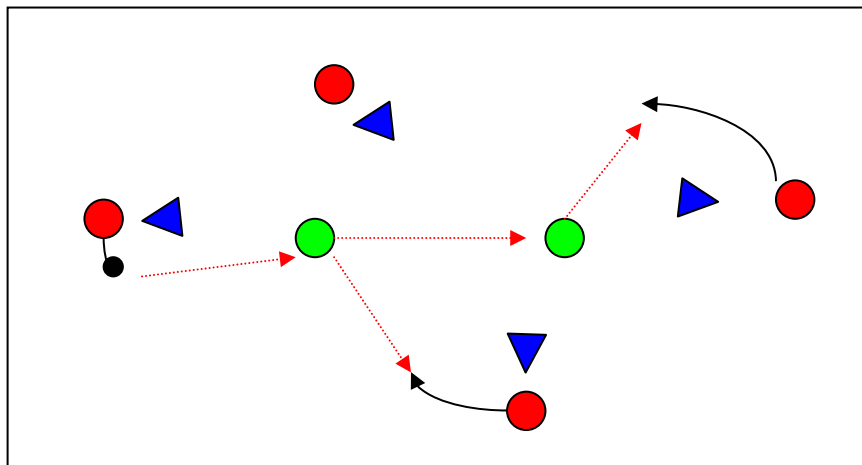
DESARROLLO

JUEGO DE 4X4 // 5X5 CON AYUDAS (dos pivotes)
 Se puede realizar con las mismas normas de los 10 pases, o por tiempo según el cual se contabilizan los pases efectuados.
 Los pivotes no pueden recibir el balón, solo ayudan mediante bloqueos, a los jugadores que no tiene el balón.

REGLAS GENERALES

NO SE PUEDE BOTAR

JUEGO Nº 10



OBJETIVO:

DEFENSIVO
MARCAJE
INTERCEPTACION
CAMPO VISUAL

OFENSIVO
DESMARQUE SIN BALON
JUEGO SIN BALON
CAMPO VISUAL
 Específico para pivote

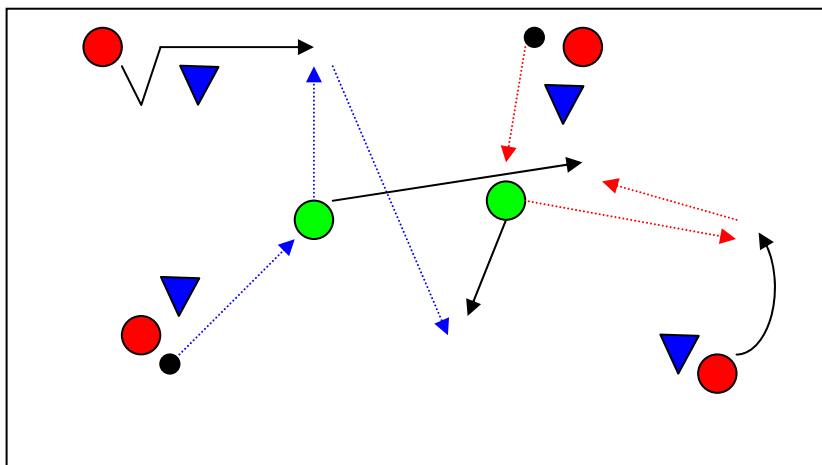
DESARROLLO

JUEGO DE 4X4 // 5X5 CON AYUDAS (dos pivotes)
 Se puede realizar con las mismas normas de los 10 pases, o por tiempo según el cual se contabilizan los pases efectuados.
 Los jugadores rojos que reciben un marcaje de proximidad, deben pasar a uno de los pivotes, y estos realizar los pases a otro jugador rojo, pero nunca al mismo jugador que se ha recibido, los pivotes pueden pasarse entre ellos.

REGLAS GENERALES

NO SE PUEDE BOTAR

JUEGO 10.B



DESARROLLO

JUEGO DE 4X4 // 5X5 // 6X6 (dos o tres pivotes)

Los jugadores Rojos que reciben marcaje de proximidad deben pasar siempre el balón a uno de los pivotes y estos a otro jugador rojo, una vez realizado ese pase, el pivote tiene que recibir otro balón, nunca el mismo que se ha pasado.

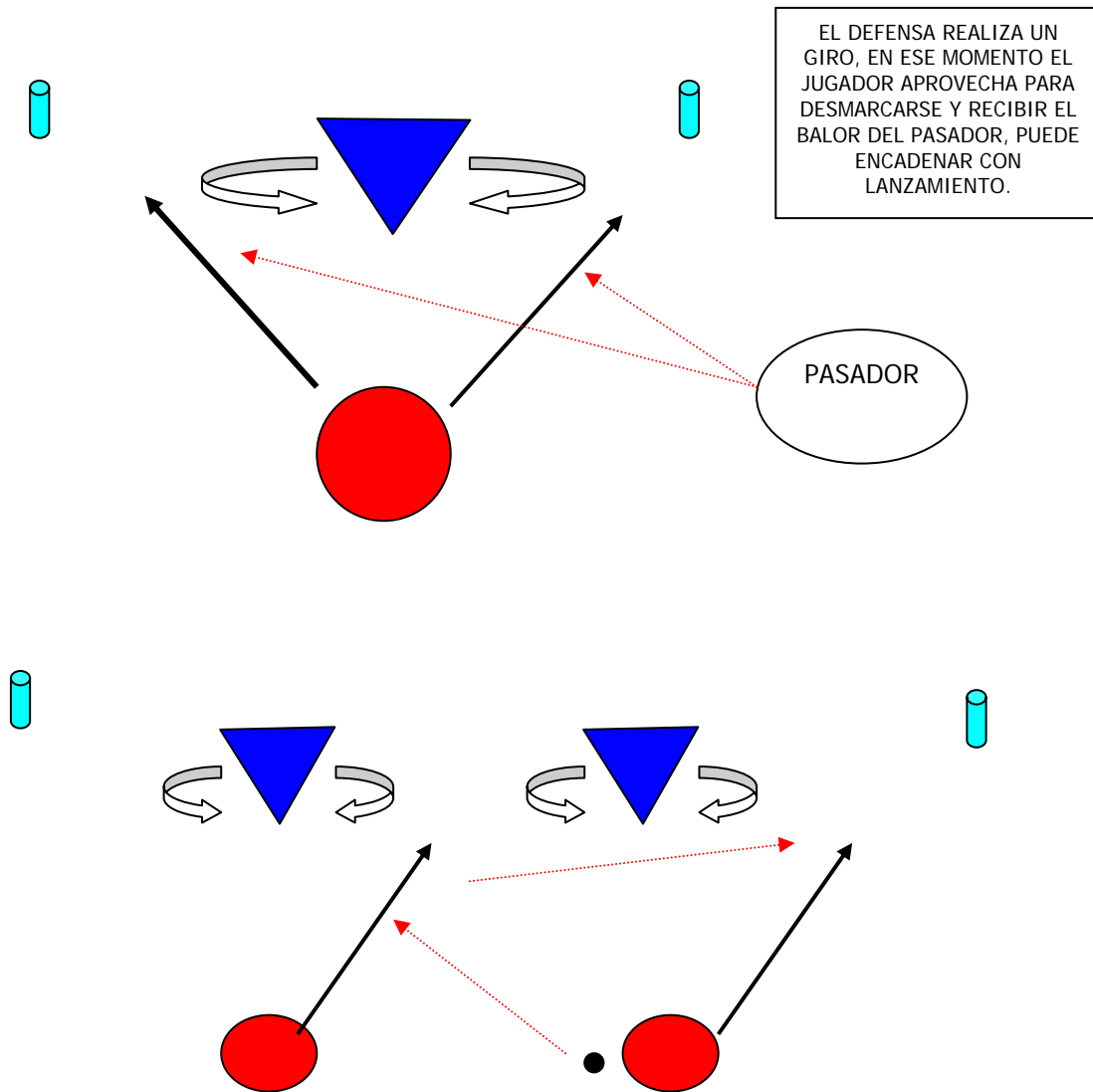
Recordar que estamos jugando con dos balones y de puede incrementar ha tres en función de la calidad de los jugadores y del número de los pivotes, aunque también se puede jugar con tres balones y dos pivotes.

REGLAS

No se puede BOTAR EL BALON

EJERCICIOS DE CONEXIÓN 1

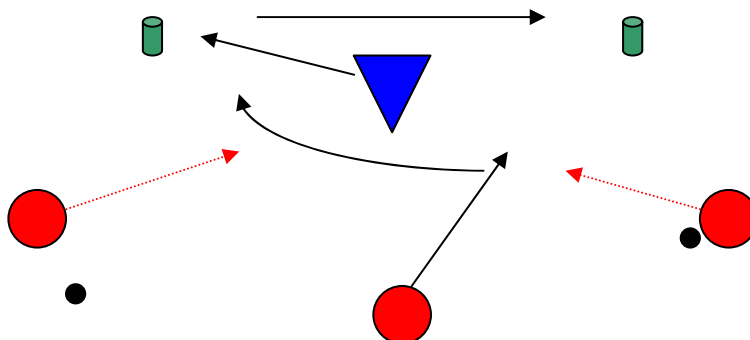
Es difícil establecer ejercicios de conexión, sin salirnos de lo establecido en las bases Metodológicos, sin embargo, pese a salirnos ellos, y por la simplicidad de los mismos, vale la pena de vez en cuando y antes de desarrollar los elementos más complejos, realicemos alguno de estos ejercicios. De los que nosotros mismo podemos haber realizado y que por lo tanto en ellos no vamos a descubrir nada nuevo.



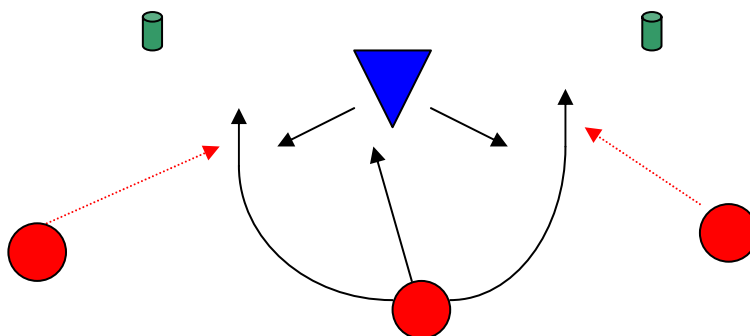
SE VAN INCORPORANDO JUGADORES, PARA CREAR DIFERENTES ENCADENAMIENTOS

EJERCICIOS DE CONEXIÓN 2

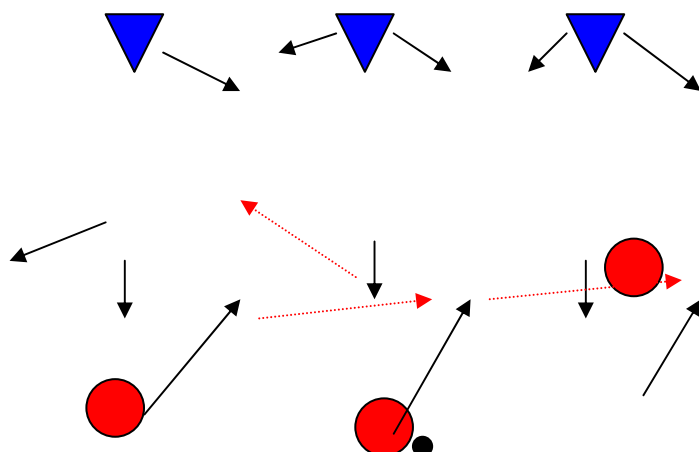
A partir de desequilibrio de los defensas, se inician las situaciones de desmarque



Los desequilibrios defensivos tambien pueden ser frontales



Los defensas se mueven indiscriminadamente, por el espacio defensivo, al aviso y por sorpresa los atacantes inician el ataque



EJERCICIOS METODOLOGÍA COLECTIVA 1

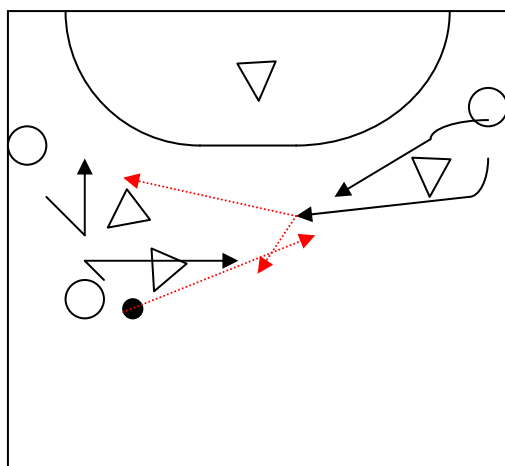


Gráfico 1

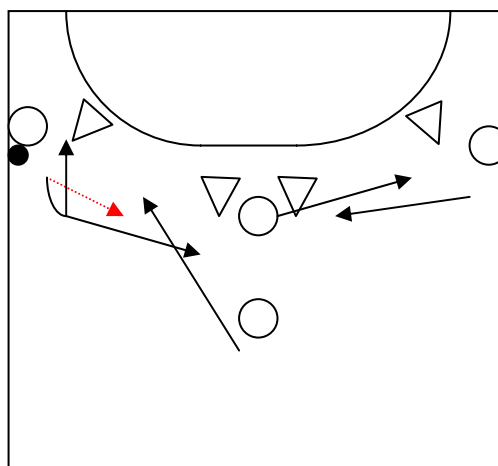


Gráfico 2

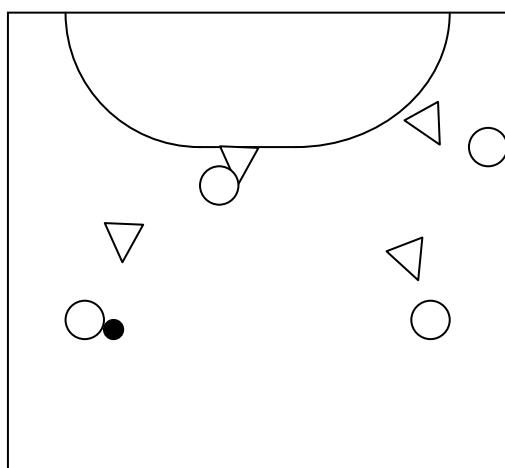


Gráfico 3

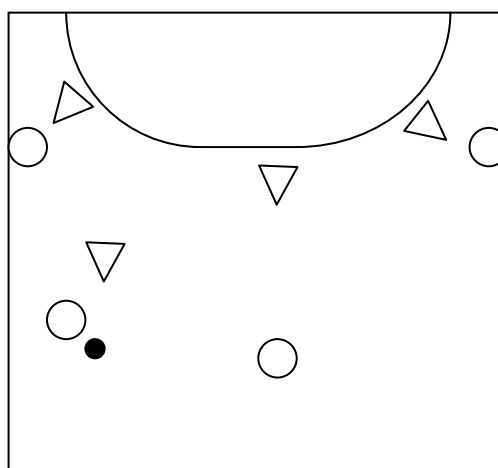


Gráfico 4

Desarrollo: Los ejercicios se desarrollan en una arrea de portería, se suprimen algunos puestos específicos y se combinan el tipo de defensa a realizar (proximidad, distancia, etc.). Cuando el entrenador lo dispone o sin previo aviso, los jugadores establecen las relaciones entre ellos para poder finalizar con una acción clara. Teniendo en cuenta que:

- 1º No se puede botar el balón
- 2º No se pueden realizar acciones de 1x1
- 3º Se pueden limitar los pases a realizar para que puedan finalizar.
- 4º Es importante que los puestos específicos que utilicemos, tengan la suficiente amplitud.
- 5º Cada vez que se reorganice el ataque, deben volver al esquema previo.

Observaciones: Hay que hacer entender al jugador, que desmarcarse no es correr detrás del balón, que los espacios libres hay que ocuparlos en un momento determinado, y pasado ese instante, debemos liberarlos, para que los puedan ocupar otros compañeros, sobretodo si se trata de espacios centrales, donde nos interesa que se produzca la finalización. Se pueden utilizar todas las combinaciones que queramos, además de ir añadiendo el número de jugadores, lo importante es limitarles la acción de bote y la acción de 1x1. Es difícil sobretodo para principiantes en este tipo de trabajo, encontrar resultados el primer día, pero no cabe duda que a medida que introduzcamos ejercicios y juego de este tipo, empezaran a salir de forma espontanea acciones de éxito.

EJERCICIOS METODOLOGÍA COLECTIVA 2

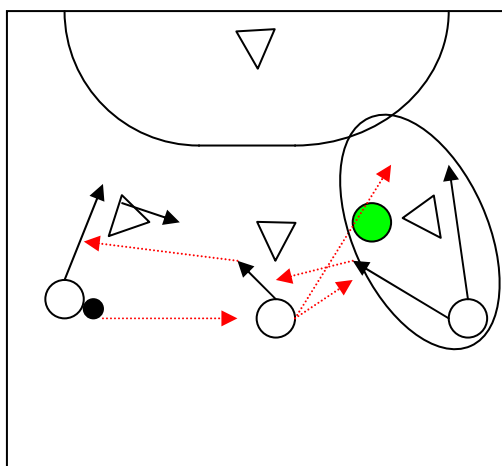


Gráfico 1

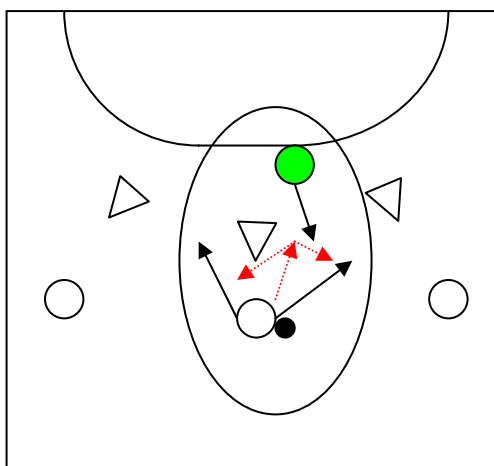


Gráfico 2

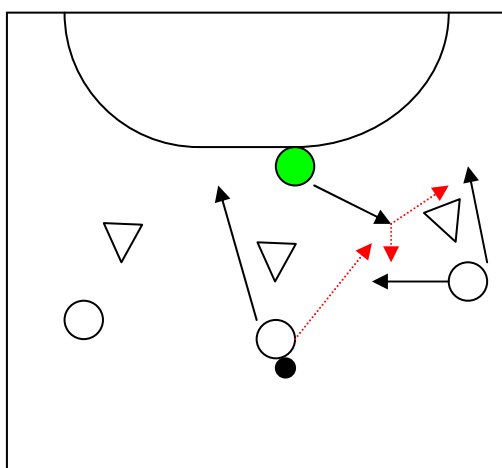


Gráfico 3

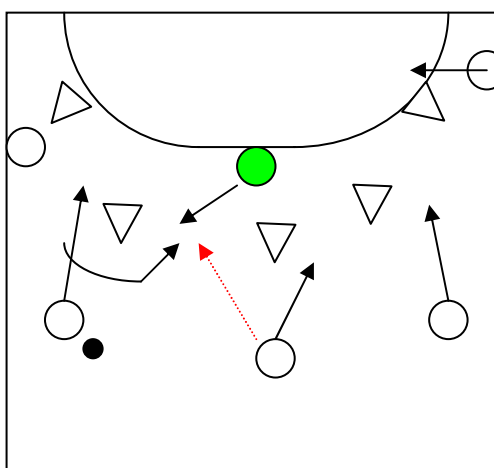


Gráfico 4

Desarrollo: Los ejercicios se desarrollan en una arrea de portería, se puede iniciar sólo con los tres primeras líneas, para más tarde incorporar a los extremos. Se realizan como ejercicio base un pase y va con el pivote + continuidad. Más tarde el pivote una vez recibe el pase puede elegir el jugador con el que va a jugar.

Teniendo en cuenta que:

- 1º No se puede botar el balón
- 2º No se pueden realizar acciones de 1x1
- 3º Se pueden limitar los pases a realizar para que puedan finalizar.
- 5º Cada vez que se reorganice el ataque, deben volver al esquema previo.

Observaciones: Es importante que los jugadores esperen el momento de desmarque, que aprenda a adquirir la información necesaria antes de empezar a moverse. Transmitir la importancia del cambio de ritmo, y que una vez reciba el balón y no pueda efectuar el lanzamiento tener la suficiente información sobre mis compañeros para poder encadenar, otras acciones.

BIBLIOGRAFIA

CLAUDE BAYER (1987)
Barcelona Ed. Hispano Europea

La Formación del Jugador

MIHALY CSIKSZENTMIHALYI (1996)
Barcelona Ed. Paidós

Creatividad

MIGUEL MARTINEZ (1986)
Biblioteca Universitaria de Pedagogía

Inteligencia y Educación

EDWARD DE BONO (1992)
Barcelona Ed. Paidós

El Pensamiento Creativo

JOSÉ ANTONIO MARINA (1993)
Barcelona Ed. Anagrama

Teoría de la Inteligencia Creadora

JOSÉ ANTONIO MARINA (1994)
Barcelona Ed. Anagrama

Elogio y refutación del Ingenio

ANTONIO ANDRES PUEYO (1996)
Barcelona Ed. Paidós.

Inteligencia y cognición

MANUELA ROMO (1997)
Barcelona Ed. Paidós

Psicología de la Creatividad