

“BEISBOL PIE”.

Material: picas para las bases, una pelota (que no sea muy dura); bate para los más mayores, cono para el picher, petos para distinguir a los equipos.

Organización: Grupo-clase dividido en dos grupos.

Desarrollo:

Dividimos la clase en dos grupos. Colocamos las picas formando una especie de rombo con salida y llegada a la zona donde efectuamos los lanzamientos. Uno de los equipos será el encargado de batear/patear y el otro el encargado de recoger la pelota lo más rápido posible y evitar que corran a lo largo de muchas bases.

El picher lanzará la pelota y un componente del otro equipo bateará/pateará lo más fuerte posible. Una vez efectuado el lanzamiento saldrá corriendo hacia la base más próxima, llegando lo más lejos posible. El equipo contrario recogerá la pelota lo antes posible y se la devolverá al picher, el cual tocará en la base. Si los jugadores que están corriendo, no han llegado a una base y se encuentran “a medio camino”, quedarán eliminados. Si el equipo que recoge hace “vuelo” (recoger la pelota sin que toque el suelo) se cambian los papeles de los equipos. Si hay tres eliminados se cambian los equipos. Para salvar a un jugador serán necesarias 3 carreras completas.

En niveles más avanzados utilizaremos un bate o una raqueta para efectuar los lanzamientos, dando siempre opción a elegir a la persona que efectúa el lanzamiento. Mantendremos en estos casos una distancia mínima de seguridad para todos nuestros alumnos/as.

Cuando los alumnos/as han adquirido cierta destreza pasaremos a una fase en la cual el equipo que recoge podrá “cortar base” tocando con la pelota la base a la que se dirige un corredor realizando el gesto antes que éste.

En todos los casos procuraremos que las pelotas utilizadas sean blandas y no supongan peligro alguno para la integridad física de nuestros alumnos/as, ya que en ocasiones suelen golpearse cuando efectúan el lanzamiento.

- ✓ **Podremos jugar de igual forma con stick de hockey y con pelota de unihockey, con raquetas y pelotas blandas de tenis...**

