

“BUSCADORES DE AROS”.

Material: Raqueta por jugador, red, una pelota de tenis y tizas de colores.

Organización: Grupos de 4 jugadores.

Desarrollo:

Dos equipos de cuatro jugadores se sitúan enfrentados en cada uno de los campos separados por la red (medio campo de balonmano). En zonas idénticas de cada campo se dibujan cinco círculos de colores.

Los jugadores golpean la pelota al otro campo intentando que supere la red y que no sobrepase los límites del terreno de juego, en caso contrario, el otro equipo se anota un punto. Es necesario dejar botar la pelota una vez, como mínimo, en el campo antes de devolverla. Los jugadores de ambos equipos intentarán golpear la pelota y que esta bote dentro de algún círculo situado en el campo contrario. Gana el equipo que antes consiga diez puntos.

- ✓ Los jugadores de un mismo equipo no pueden pasarse la pelota entre sí.
- ✓ Sólo se permite un golpe de raqueta para devolver la pelota.
- ✓ El botar la pelota dentro de algún círculo de campo contrario supone anotarse dos puntos.
- ✓ Golpear la bola sin salvar la red o fuera de los límites del campo supondrá anotarse un punto el equipo contrario.

Podemos aplicar alguna variante:

- ✓ El valor de los círculos depende del color: (rojo=3, verde=2, azul=1).
- ✓ **Adaptando los materiales podemos aplicarlo a voleibol, baloncesto, alternativos con indiacas, badminton...**

