

“NOMBRAR”.

Material: Un balón de voleibol o blando y dependiendo de las características del grupo emplear los de playa (más grandes y de menor peso).

Organización: Grupos de 6 a 8 jugadores.

Desarrollo:

Se marca en el suelo un círculo de unos 4 metros de diámetro. Los componentes se sitúan fuera del círculo, excepto el que tenga la pelota que se coloca dentro del mismo. El juego empieza cuando el jugador del círculo golpea la pelota hacia arriba, con toque de dedos o de antebrazos, al tiempo que grita el nombre de un compañero. Después sale del círculo y el compañero nombrado entra en él antes de que la pelota caiga al suelo y la golpea nombrando a otro componente del grupo. Si uno de los nombrados golpea la pelota y no coge suficiente altura para que el compañero siguiente no pueda golpearlo o bien lo envía fuera de los límites del círculo, acumula un punto negativo.

Podemos aplicar alguna variante:

- ✓ Dependiendo de las características de los componentes del grupo, el situado en el centro lanza hacia arriba sin golpear y será el nombrado el que intente realizar la acción de "golpeo". Repitiendo este último lo realizado por el anterior.
- ✓ **Podemos aplicar este juego a otros deportes, con indiacas, raquetas y pelotas de tenis, con raquetas y pospones, globos...**

