

SESIÓN: BEISBOL_PIE
CICLO: 2º Y 3º

OBJETIVOS

- Lanzamientos
- Reopciones
- golpeos

MATERIALES

- 3 ó 4 pelotas blandas.
- Conos.

PARTE INICIAL

- “EL PELOTAZO”:
- **TERRENO:** Delimitado en el patio, por ejemplo un campo de baloncesto.
- **ORGANIZACIÓN:** 3 ó 4 jugadores se la pican, cada uno con una pelota.
- **DESARROLLO:** Los que “se la pican” intenten dejar a todos los demás sentados, lanzándoles la pelota. Cuando un jugador es tocado por una pelota (o es él mismo quien toca la pelota) debe sentarse en el suelo, así como quien se salga del terreno convenido. Si un jugador sentado coge la pelota, se salva y puede salvar a otro pasándosela antes de levantarse. Cada poco tiempo 2’ o 3’ se cambia a los que se la pican.

PARTE PRINCIPAL

- “BEISBOL_PIE”.
- **MATERIAL:** pelota blanda, conos para señalar las bases.
- **TERRENO:** Conviene que sea amplio (campo de balonmano como mínimo). Se delimita una zona (círculo) para “lanzar”, otra línea para “patear” y 4 bases.
- **ORGANIZACIÓN:** Hay dos equipos, uno “patea” y otro “corta”. En el primero los jugadores patean por turno, en el otro uno será el lanzador.
- **DESARROLLO:**

El lanzador lanza rodando la pelota, no muy fuerte, de manera que pase sobre la “línea de pateo”, momento en el que el pateador golpea la pelota con el pie y sale corriendo hacia la primera base. Cuando el lanzador pasa mal la pelota por tercera vez, es sustituido por otro de su equipo. Si el pateador falla (o no sale) tres veces, queda eliminado.

El pateador, tras haber parado en la primera base (o en otra, si le ha dado tiempo a llegar) reanuda su carrera cuando pateé otro compañero, y así hasta que llegue a la cuarta base, consiguiendo entonces una “carrera”. Después esperará su turno para patear de nuevo. Cada tres carreras se salva a un jugador eliminado. Si alguno consigue, tras patear, recorrer las cuatro bases de un tirón, su carrera vale por tres.

Los que “cortan” intentan eliminar a los pateadores pasando la pelota al lanzador, para que este corte botándola en su círculo.

Si en el momento del bote hay algún pateador corriendo entre las bases, queda eliminado. Ambos equipos cambiarán los papeles cuando todos los pateadores estén eliminados o cuando los que cortan cojan “aire”, es decir, cuando uno de ellos coja la pelota al vuelo antes de que esta bote.

En una misma base pueden juntarse varios pateadores, o pueden adelantarse unos a otros, pero no vale retroceder hacia una base tras haber salido de ella.

Se pueden añadir otras dos formas de eliminar a los pateadores:

- ✓ 1.- cortando en las bases, cuando un jugador bota la pelota en una de ellas, eliminando así a quien corra hacia la misma, aunque las otras bases siguen abiertas.
- ✓ 2.- Dando con la pelota a quien va corriendo hacia una base.

En este juego no se tiene en cuenta resultado de ningún tipo. Las carreras solo sirven para ir salvando a los eliminados. Cada vez que un equipo patea de nuevo comienza con cero carreras y ningún jugador eliminado, independientemente de lo que ocurriera la última vez que pateó.

VUELTA A LA CALMA

- **“LOS NOMBRES”:**
- **MATERIAL:** Ninguno o una (pelota blanda).
- **ORGANIZACIÓN:** alumnos sentados en corro, uno de ellos de pie en el centro (con la pelota en la mano).
- **DESARROLLO:** Un alumno comienza nombrando a otro del corro. Quien se la pica debe tocar al nombrado con la pelota sin soltarla, antes de que este conteste nombrando, a su vez, a otro. Cuando lo consiga, el tocado ocupará su lugar.