

SESIÓN - TORNEO LÚDICO BASADO EN UN PLANTEAMIENTO GLOBAL DE DIFERENTES HABILIDADES LUCTATORIAS.

-CURSOS: 5º-6º (3º CICLO DE PRIMARIA).

-3º TRIMESTRE.

-Sesión especial inmersa en una celebración como pueda ser un hermanamiento con otro colegio, magosto...

-80 alumnos divididos en 16 quintetos.

-Duración: después del recreo (12:00-13:45).

-DESCRIPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL TORNEO LÚDICO.

Previamente, se dividirán a los alumnos por quintetos. Debemos de establecer quintetos equilibrados. Cada uno de los equipos, mediante sorteo, ocupan un lugar en la clasificación (del 1º al 16º). Uno de los componentes de cada uno llevará una especie de medalla-imperdible con el número correspondiente.

Los alumnos, por quintetos, ocuparán un lugar en la clasificación, la cual se establece inicialmente por sorteo y participarán en diferentes pruebas intentando vencer a otros quintetos, que se encuentran en mejor clasificación que ellos para llegar al puesto número uno. Igualmente se cuelgan del tablón unos papelitos numerados desde el uno hasta el número de quintetos participantes (16). En estos carteles se pega un papel adhesivo (posit) con los nombres del quinteto (o nombre del equipo) que ocupa cada lugar de la clasificación. Este papel se podrá ir cambiando de lugar en función de la evolución del juego de cada quinteto. Junto a esta clasificación se pueden colgar también las reglas de participación.

Con el objetivo de ir escalando lugares en la clasificación tienen que ir retando a quintetos mejor situados que ellos, (hasta un máximo de 3 puestos por encima, es decir, un quinteto que se encuentra en 8º lugar, podrá retar a los 7º, 6º y 5º), en alguna de las diferentes pruebas que se han establecido por un espacio determinado. Si del resultado del envite efectuado consiguen ganar al quinteto contrario se cambian el lugar en la clasificación. En caso contrario ambos quintetos mantienen su puesto.

- REGLAS BÁSICAS.

- Los quintetos podrán realizar envites a otros con mejor clasificación pero sólo pudiendo escalar como máximo tres puestos.
- Todo quinteto debe aceptar el envite de otro.
- Sólo se pueden realizar envites a los quintetos que no están en juego o cuando este finaliza.
- El equipo que realiza el envite es el que propone el juego o actividad a realizar.
- Si el equipo que ha realizado el envite consigue ganar al otro, se han de cambiar las tarjetas de clasificación. Igualmente deben comunicarlo a la mesa de control.
- No se puede repetir el envite al quinteto que acaba de jugar. Tiene que pasar otro, al menos, previamente.
- El equipo ganador del torneo será el que tenga el número 1 al finalizar el tiempo establecido, igualmente sucederá con el resto de la clasificación.

- FORMA DE PROPONER EL ENVITE.

El envite lo realiza el equipo que quiere mejorar su puesto en la clasificación. Siempre debe realizarlo a otro quinteto que haya finalizado una actividad, nunca cuando aún están en juego. El equipo retado debe aceptar forzosamente la prueba que hay que realizar, la cual se elige por el que efectúa el envite, se debe establecer previamente los puestos máximos que se pueden escalar en un envite (en el reglamento del juego son tres puestos).

- EL PACTO Y CONSENSO DE LAS NORMAS DE JUEGO.

Los dos equipos deben pactar las normas a partir de las orientaciones que se dan en cada uno de los carteles de las diferentes pruebas. En ningún caso las normas condicionarán una duración prolongada de la actividad.

- LA MESA Y MURAL DE CONTROL.

La mesa y mural de control serán los lugares de organización y control del desarrollo del torneo. En ella se podrán realizar los envites e informarse de la clasificación y de quiénes son los miembros de cada equipo.

- LAS ESTACIONES.

A) "LAS PINZAS": en un terreno delimitado (área de balonmano), todos los componentes del quinteto con dos pinzas cada uno. La colocación de las pinzas es a la altura del hombro y de la cadera. Durante un minuto deben de tratar de quitar las pinzas a los oponentes y defender las suyas. Una vez pasado el minuto se cuentan las pinzas "vivas" de cada equipo, ganará aquel que tenga más en la colocación original.

B) LUCHA EN EL SUELO. Terreno con 5 colchonetas. 2 roles: un equipo con todos sus componentes tumbados boca abajo y el otro con los suyos colocados de rodillas junto a los primeros. Una vez todos colocados en la anterior situación, se procede a cronometrar el tiempo que tardan en dar la vuelta a todos los componentes del equipo tumbado. Una vez un componente ya lo ha logrado puede ayudar a otro compañero... Ganará el equipo que tarde menos en el rol de dar la vuelta.

C) COMBATE SIN SOLTAR LA PICA. Los componentes de cada equipo emparejados con los del otro (por parejas). Cada pareja en un terreno delimitado (círculo de unos 3 metros de diámetro), enfrentados (pies derechos juntos) y cogiendo con ambas manos una pica. El objetivo es desequilibrar al oponente consiguiendo que caiga, que suelte una mano de la pica o expulsarlo del círculo. Ganará el equipo, que al menos, logre conseguirlo con 3 oponentes.

D) LA PIÑA. Dos roles. Todos los del equipo cogidos entre sí con brazos, piernas. Se cronometrará el tiempo que tarde el otro equipo en soltarlos. Ganará el equipo que lo consiga en menos tiempo.

E) COMBATE COLECTIVO DE SUMO. Terreno delimitado (círculo central cancha futbito). Los componentes de los dos equipos dentro del mismo. El objetivo es sacar mediante empujones a los componentes del otro equipo sin utilizar ni golpes, ni puñetazos. Gana el equipo que mantenga algún componente dentro del círculo, sin que permanezca ninguno del otro.

F) PELEA SOBRE BANCO SUECO. 5 combates sobre banco sueco, los quintetos enfrentados. Cada componente con un churro de piscina. El objetivo es derribar al oponente ayudado con un churro que hará las funciones de espada. No se permitirán los golpes con el implemento en cabeza ni partes bajas. Ganará el equipo que, al menos, gane 3 combates.

G) PICAS LOCAS. Todos colocados en corro, con una pica apoyada en el suelo de forma vertical cada uno; y de forma alternativa los componentes de los dos equipos. A cada silbido se deben desplazar a la derecha a coger la pica del componente que esté en ese lugar, así todos... Cada componente que no coja la pica antes de que llegue al suelo, queda eliminado. Gana el equipo que más componentes de su equipo mantenga en el plazo determinado (2 minutos).

