

HANDBALL ESCOLAR FUNDAMENTOS BÁSICOS

AXOCHITL BUSTOS SOLÍS.



ELEMENTOS A CONSIDERAR

- CANCHA

- BALÓN

- Pase
- Recepción
- Bote
- Lanzamiento
- Finta

- Características del desarrollo del juego:
- Periodos
- Estructura del juego
- Saque lateral
- Tiro de 7 metros
- Saque de portero
- mmbb

HANDBALL

- DEPORTE DE CONJUNTO EN DONDE DOS EQUIPOS SE ENFRENTAN Y TIENE COMO CARACTERÍSTICA PRINCIPAL LA DE TRANSPORTAR UNA PELOTA CON LAS MANOS E INTENTAR ANOTAR GOL EN LA PORTERÍA CONTRARIA.

Capacidades
físicomotrices

Fuerza

Resistencia

Flexibilidad
velocidad

Habilidades y destrezas
motoras

Correr

Saltar

Lanzar

atrapar

Esquivar

botar

girar

Capacidades perceptivomotrices

Espacialidad

Temporalidad

Coordinación

Equilibrio

Capacidades sociomotrices

Interacción

Comunicación

Emoción

Expresión

Creatividad

imaginación

Pensamiento critico reflexivo

Trabajo colaborativo

Valores

Saludmental y física

CANCHA

Handball 7

Secundaria

40 x 20

Porterías 3 x 2.00

Área de portero

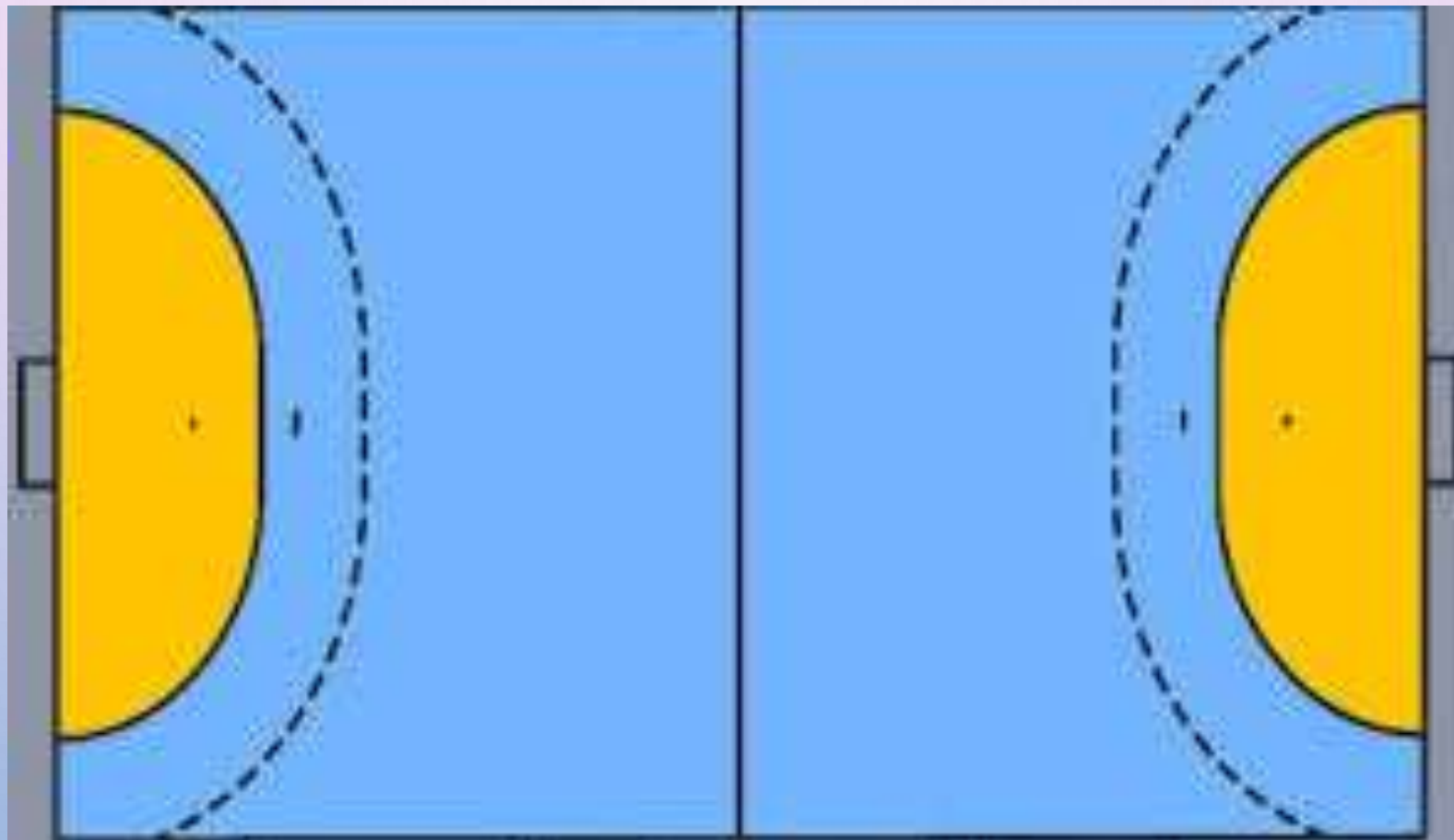
Línea de limitación del
portero 4 mts

Línea de 6 mts

Línea de 7 mts (tiro
penal)

Línea de 9 mts. (golpe
franco)

Línea central



Handball escolar

28 x 18

Porterías 3 x 1.80

Área de portero

Línea de limitación del
portero 4 mts

Línea de 6 mts

Línea de 7 mts (tiro
penal)

Línea de 8 mts. (golpe
franco)

Línea central

Juegos deportivos escolares
4°, 5° y 6°

BALÓN

1°, 2°, 3° de prim

Preescolar



PASE

- Acción de trasladar el balón a un compañero ya sea que se encuentre estático o en desplazamiento



Pase clásico o de hombro

Pase picado



Pase con salto

RECEPCIÓN

- Es el acto de recibir el balón

BOTE

- Lanzamiento del balón contra el suelo de forma continua sin que exista pérdida de control sobre él.



Recto: Para organización del juego

Oblicuo: para progresar hacia la portería.

LANZAMIENTO

- Es la acción de introducir el balón en la portería del equipo contrario.



A pie firme
En suspensión
De cadera
Flotado o Vaselina
Con caída
De rosca



FINTA

De trayectoria

De lanzamiento



- Es un movimiento o acción que hace el jugador para engañar a su oponente.

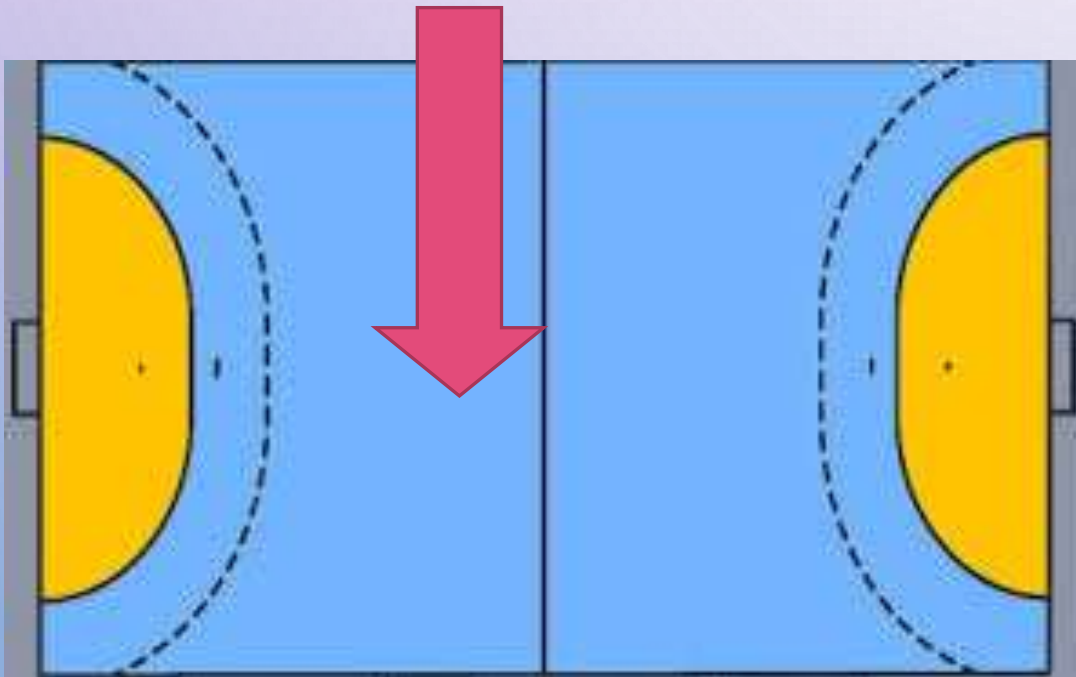
CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL JUEGO

PERIODOS

Inicio de periodo:

- 4 periodos de 10 min.
- Y entre el 2º y 3º periodo un descanso de 5 min.

- Cada periodo se inicia con un saque de arbitro en el centro dela cancha



ESTRUCTURA DEL JUEGO

- 10 jugadores, 5 en el primer periodo y en el segundo periodo los que no participaron en el primero
- Después del descanso se puedan conservar los mismos cuadros o hacer cambios si así lo deciden.

1er periodo >>>>

2º periodo >>>>

3er. periodo >>>>

4º periodo >>>>



En cada periodo porterea un jugador diferente, por lo que no se puede repetir portero.

En cada periodo salta un jugador diferente, por lo que no se puede repetir saltador

No se realizan cambios de jugador durante el periodo, solo en caso de una lesión grave.

SAQUE LATERAL

Para poner en juego el balón el jugador deberá pisar la línea lateral con uno o ambos pies, un pie en la línea y el otro afuera o un pie en la línea y el otro dentro de la cancha.



7 METROS

El tiro de 7 metros o penal se cobra despues de una falta grave, el jugador se coloca detrás de la línea de penal sin tocarla ni despegar el pié adelantado del piso y a la señal del arbitro, cuenta con 3 segundos para lazar despues del silvatazo.



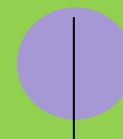
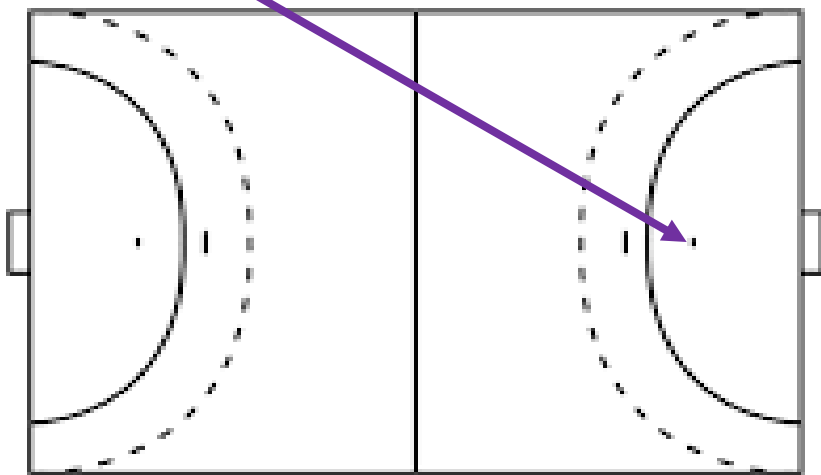
SAQUE DEL PORTERO

Este se realiza cuando:

El jugador contrario invade el area del portero y logra una clara ventaja.

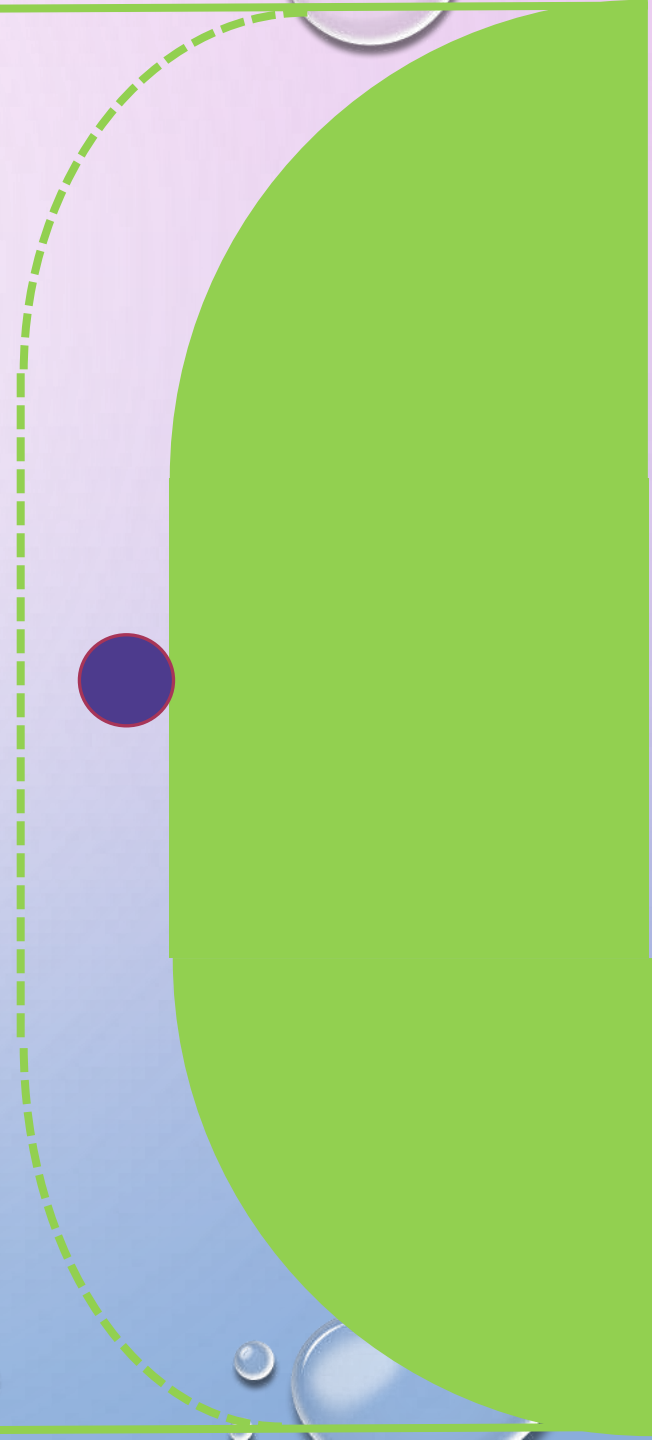
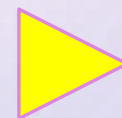
Cuando el balón abandona la concha por la linea final y antes fue tocado por el defensa o el portero.

Cuando es gol.



COMO SE JUEGA EL BALÓN

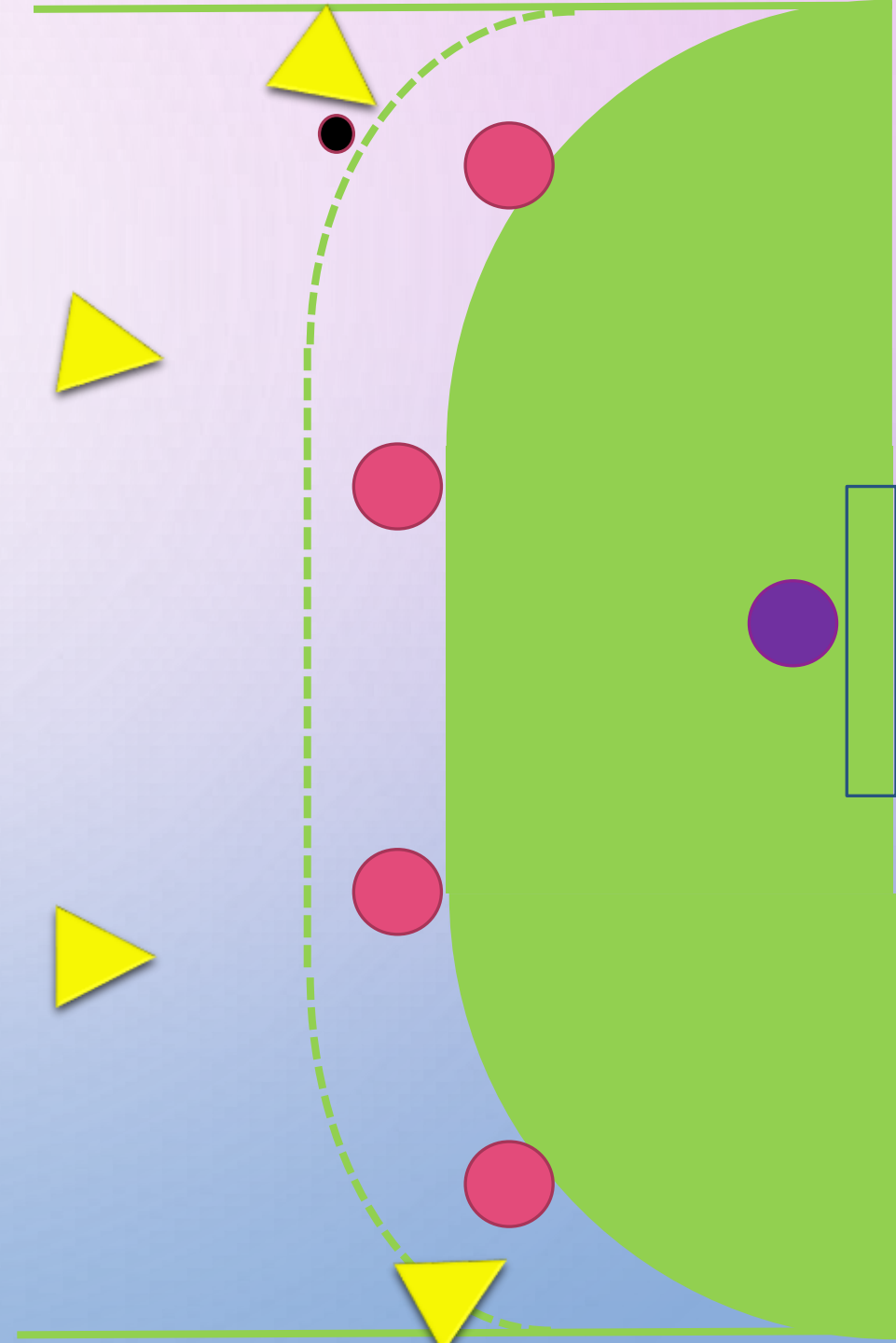
- De las rodillas para arriba con cualquier parte del cuerpo.
- No se puede patear el balón.
- Solo se pueden dar tres pasos con el balón.
- El portero no puede salir de su área con balón.
- No está permitido que un jugador le regrese el balón a su portero.
- Cuando se cobra una falta en el campo de juego el jugador defensivo deberá colocarse a dos metros de distancia del balón.
- El portero no puede salir del área con el balón.



MMBB:

- PASE Y VA
- CRUCE.
- BLOQUEO.
- FIJACIONES SUCESIVAS.
- CIRCULACIÓN.
- PANTALLA.
- CONTRAATAQUE.

- DESLIZAMIENTOS
- CAMBIOS DE Oponente
- AYUDAS



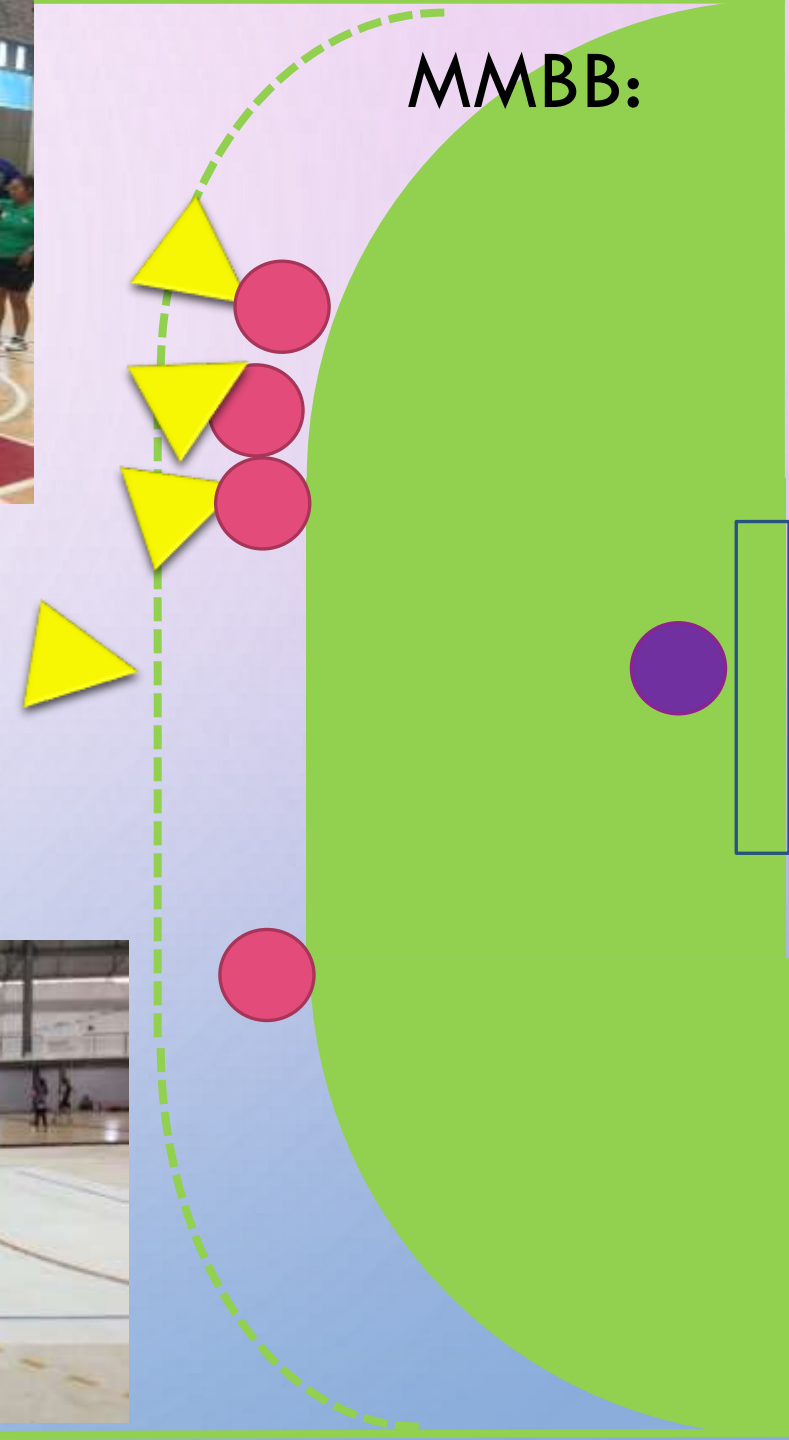
PASE Y VA



BLOQUEO



MMBB:

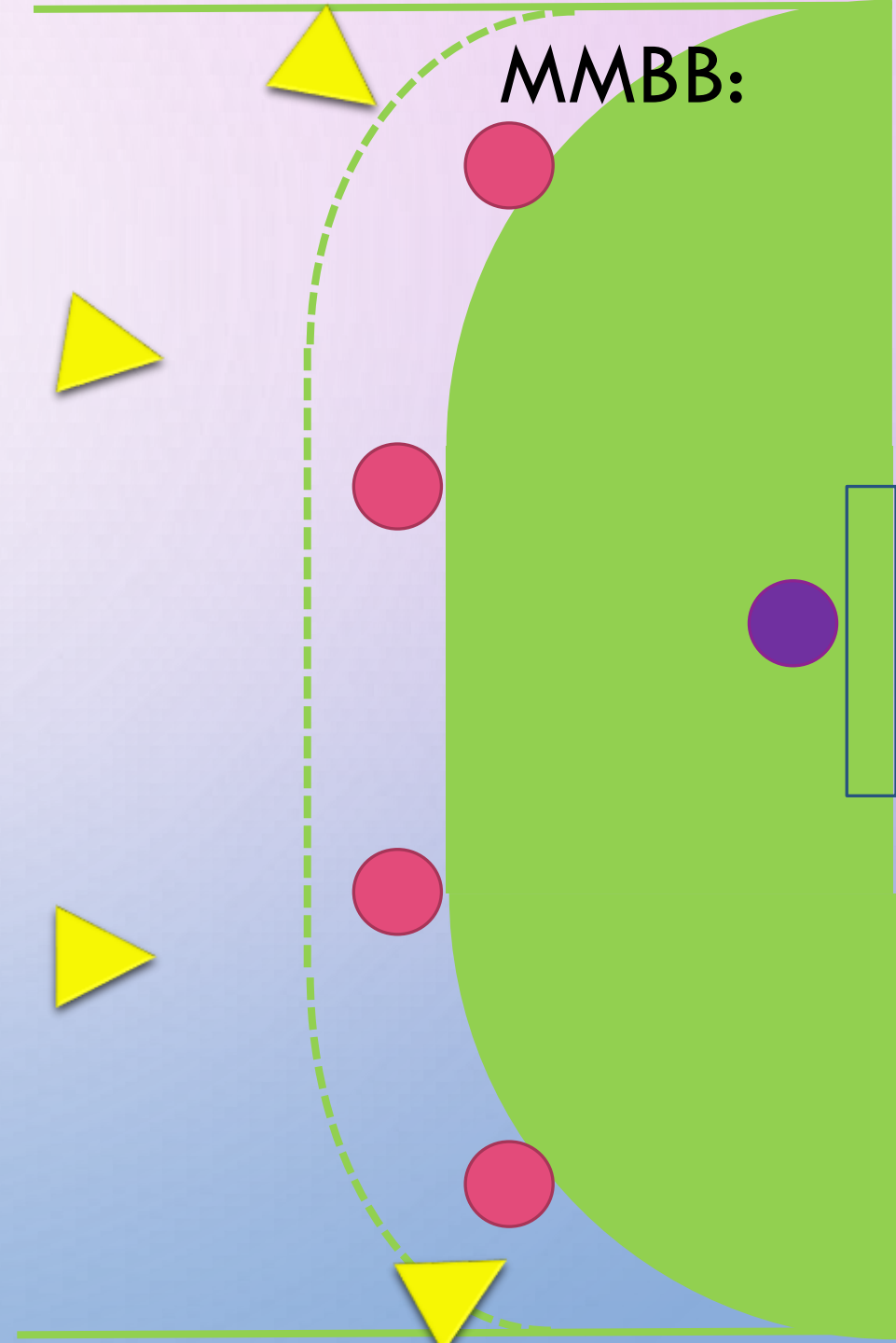


PANTALLA



CRUCE





Gracias

Axochitl Bustos Solís

Cel. 2281727321

Correo: avbm.ver@gmail.com

Facebook: Asociación Veracruzana de Balonmano