

JORNADAS PROVINCIALES de EF: "Muévete y moverás..."



9 y 10 mayo 2008

Lugar: IES Averroes. c/ Motril s/n. Tf: 957420243
Centros de profesores de Córdoba

El Juego Deportivo de: "ANILLET"

ANTECEDENTES HISTÓRICOS:

Este **Juego Deportivo** surgió como alternativa al Hockey en el **I.B. Medina Azahara de Córdoba (España)**, a propuesta del Profesor de Educación Física: D. Andrés Manuel Cabello y Pérez [1].

El profesor Cabello, Andrés Manuel, en Octubre de 1.992, propuso a sus alumnos de C.O.U., la creación y experimentación de un juego deportivo colectivo, con las características básicas de que fuese socializador y coeducativo, naciendo lo que conocemos hoy como "**ANILLET**". [2]

En sus diversas estancias en Toronto (Canadá), el profesor Cabello, se interesó por un juego exclusivamente femenino, jugado sobre pista de hielo y con stickes, llamado en aquel país "Ringette".

Al ser imposible de trasladar dicho juego, a la realidad educativa de los centros de enseñanza andaluces, por no contar éstos, con las instalaciones adecuadas en nuestra comunidad (como son pistas de hielo, donde llevarlo a la práctica).

Por todo lo anterior, el profesor Cabello, intentó llevar a cabo una idea nueva y experimental, tomando como referencia el juego de aquel país, pero construyéndolo sobre otra diferente característica, y así poderlo concretar en un trabajo escrito documental, y exponerlo al final del Curso de Actualización Científico Didáctica, que él estaba recibiendo, en la Facultad de CC. de la Actividad Física y Deporte de Granada, en Octubre de 1.992.

Como consecuencia de la evaluación positiva y exposición del citado trabajo, se vio recompensado por la propia Consejería de Educación Andaluza, al ser dicho trabajo expuesto y difundido, en las Jornadas de Didáctica, sometiendo dicho trabajo sobre el Juego del Anillet a un juicio crítico de todos los compañeros profesores Licenciados en Educación Física asistentes, posteriormente dicho trabajo presentado fue, publicándolo y difundido por la Consejería de Educación en el "Libro de Actas de las 1ª Jornadas de Actualización Científico Didáctica de Educación Física", Granada 1994. [3]

Pasemos a continuación, de forma básica a resolver las incógnitas, que nos podemos plantear, sobre lo que es en si mismo, dicho Juego Deportivo, contestando las preguntas que anteceden a su nombre.

Síntesis de Reglamento: [4]

¿QUÉ ES EL ANILLET? :

El Anillet es un juego deportivo colectivo, que se practica entre dos equipos, de chicos-as de seis componentes cada equipo, dentro de un terreno de juego previamente delimitado, cuyo objetivo es anotar tantos en la portería contraria, impulsado un objeto circular o anillo conocido como el "Anillet" con un bastón.

El objeto de su juego es, conseguir introducirlo en la portería contraria, de 3 metros de largo por 2 de alto, conduciéndolo por el campo con un objeto denominado "bastón" o "palo".

¿DÓNDE, SE JUEGA? :

El Campo:

El terreno de juego es un campo rectangular de medidas similares al terreno de juego de Balonmano, es decir 40 x 20 metros, de superficie dura y lisa, para que así el anillo se deslice con facilidad, la delimitación de líneas del campo se aplica en la actualidad las mismas que en balonmano, como también sucede en Hockey Sala.

¿QUÉ, UTILIZAMOS PARA JUGAR?

El Objeto de Juego del Anillet:

Esta compuesto por, un anillo de material de caucho goma o similar, de un diámetro exterior de 20 cms. y un grosor de sección 2 a 3 cms., (en sus primeros comienzos este material era fabricado artesanalmente por la superposición de gomas de caucho pegadas entre sí), pero en la actualidad se viene utilizando por su mayor facilidad de adquisición, como material alternativo el "Ringo hueco" (pudiendo ser inflado) existe en diferentes colores para que destaque de la superficie del terreno de juego.

El Bastón o Palo:

El bastón de juego debe ser de madera de los utilizados como mango de cepillos de barrer o fregona (desechándose en la actualidad los de aluminio), también puede ser válido el de plástico semirígido o PVC de los utilizados en Floorball.

La longitud del mismo viene condicionado por la altura del jugador-a estando recomendándose la de longitud entre 90-110 cms. Pudiéndose llegar a un máximo de 120 cms.

Es válido cualquier color, y su combinación, pudiéndolo confeccionarlo el jugador a su gusto, con cinta plástica adhesiva, eliminando así cualquier protuberancia o astilla de la madera.

La parte superior puede llevar un grip o banda de tipo sudadera al igual que el stick de hockey o raquetas de bádminton o tenis, dándole un mejor agarre y un mayor volumen a la empuñadura del bastón, facilitando su agarre y control del mismo.

La parte inferior será roma y redondeada, es decir, no podrá tener punta ni aristas, pudiéndose permitir un implante de otro material a modo de bola metálica.

Como materiales complementarios están permitidos usar guantes y espinillera.

¿CÓMO JUGAMOS?

Los Jugadores:

Un equipo está compuesto por 12 jugadores-as en total de los cuales 2 son inscritos como porteros.

En el terreno de juego sólo habrá 6 jugadores por equipo, de los cuales 1 actúa como portero y los otros 5 como jugadores de campo.

Cada jugador de campo portará un bastón, no siendo éste necesario para el portero, que puede jugar sin él, mientras este en el área de portería. Si sale fuera de dicha área, el portero se convierte en un jugador de campo más, pudiendo jugar al ataque, teniendo también su bastón.

Se pueden realizar durante el partido tantos cambios como se quiera, estando el anillo en juego o no. Habrá que hacerlo por la línea de banda, justo por la zona de cambios debiendo estar en la zona cercana a cada banquillo de equipo. Siempre habrá que observar que durante los cambios, nunca haya más de seis jugadores de campo por equipo.

El Árbitro:

Cuando se establezca un partido, habrá un árbitro que dirigirá las acciones de juego, haciendo cumplir las normas, el árbitro puede ser ayudado, por un juez cronometrador éste vigilará los cambios de jugadores, las exclusiones temporales, el tiempo del encuentro y los tiempos muertos solicitados por los equipos.

El Comienzo del Partido y Desarrollo del Juego:

El árbitro en presencia de los dos capitanes sortea que equipo pone el anillo en juego. El jugador que lo efectúa pone su bastón en el centro del anillo y pasará a algún compañero o hacia delante, no pudiendo jugarlo el sólo.

Una vez producido el saque y al ser un juego colectivo se tratará de avanzar mediante pases hasta estar en disposición de efectuar un lanzamiento a portería para conseguir un gol.

Se consigue gol cuando todo el anillo ha traspasado la línea de gol. Poniendo el anillo en juego el equipo que le han anotado el tanto desde la línea central del campo desde cualquier punto comprendido entre la verticalidad con los postes de portería.

Si durante el transcurso del juego el anillo sale por las líneas laterales del campo, será puesto el anillo de nuevo en juego, por un jugador del equipo contrario, poniendo el anillo en el lugar desde donde salió del terreno de juego, situándolo encima de la línea, pasándolo a un compañero, estando los jugadores adversarios a un mínimo de 3 metros.

Si el anillo sale por la línea del fondo de campo, se pondrá en juego de la siguiente forma: Desde cualquier punto de la línea del área de portería, ya sea el portero o cualquier jugador de campo, estando los adversarios a 3 metros del anillo.

Gana el partido el equipo que durante el tiempo reglamentario ha conseguido más tantos.

Si hubiese que desempatar un encuentro se procederá jugando una prórroga de 5 minutos, en dos tiempos de 2'30'' si este persistiese se procederá a jugar a continuación una muerte súbita, hasta que uno de los dos equipos consiguiera marcar primero.

El portero puede tocar el anillo, con cualquier parte de su cuerpo dentro del área de portería, si lo pisa dentro del área de portería, se interrumpe el juego. Poniéndolo nuevamente en juego debiendo estar los jugadores adversarios a un mínimo de 3 metros.

Durante el juego, el anillo será conducido, pasado o lanzado siempre con el bastón por la parte interior, no se puede jugar por el exterior, ante una recepción, puede ser parado por el exterior del anillo, y a continuación introducir el bastón en su interior, para jugarlo.

El anillo no puede ser controlado o retenido por un jugador a la ofensiva sin movimiento alguno, por un máximo de 3 segundos.

No existe el fuera de juego.

La defensa suele ser individual al no poder ser defendido un jugador ofensivo en posesión del anillo por más de un jugador, si bien cuando a sido superado este, en profundidad puede entrar a ser defendido por otro jugador.

Si durante la lucha entre adversarios por la posesión de un anillo, el jugador que en primer lugar introduce el bastón en el anillo, pronuncia la palabra **iiANILLET!!** el arbitro interrumpirá el juego, y se pondrá el anillo en juego a continuación, antes de tres segundos, con un pase o un lanzamiento a portería, debiendo estar cualquier adversario a 3 metros de distancia, de donde se ha producido la interrupción del juego.

Si durante la conducción del anillo por el terreno de juego otro adversario introduce su bastón dentro del anillo, de forma limpia, sin observarse ninguna falta al reglamento, el jugador que estaba en posesión del anillo, deberá abandonar la posesión del anillo en beneficio del jugador que lo ha conseguido, si el jugador que lo conducía no le cede la posesión, el segundo jugador que introdujo el bastón jugador podría gritar: **iiAnillet!!**

De esta forma el juego se pararía y obtendría la posesión del mismo, no obstante el árbitro sancionaría en la primera ocasión con una advertencia y la segunda vez que esto ocurra con exclusión de 2 minutos al jugador que no quiso dejar la posesión del anillo, si éste jugador no ha sido excluido por dicha acción antirreglamentaria de juego limpio, podrá luchar por la posesión del mismo en un plazo de 3 segundos.

Durante el transcurso del juego cualquier jugador defensor o atacante puede invadir el área de portería. Los lanzamientos a portería, tienen que realizarse obligatoriamente desde fuera del área de portería.

Duración o tiempo del Partido:

Un partido tiene una duración de 30 a 40 minutos según la categoría, y edad de los participantes, dividido en dos tiempos iguales. Con descanso entre los mismos de 10 minutos.

Cada equipo puede solicitar, "un tiempo muerto de 1 minuto"; por cada periodo de partido.

El cronómetro sólo parará en los tiempos muertos, el resto será a reloj corrido, salvo las paradas que el árbitro estime convenientes, por posibles interrupciones deliberadas o diversas circunstancias que el mismo estime oportunas.

Cambio de campo:

Al final de cada periodo.

Golpe franco:

Se efectúa poniendo el anillo en el lugar donde se producido la infracción, estando los jugadores adversarios a un mínimo de 3 metros de distancia. El jugador que saca el golpe franco deberá de hacerlo pasándolo a sus compañeros-as y no podrá volver a tocarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador bien de su equipo o del equipo contrario en un rechace.

Resumen de sanciones por Golpe Franco:

Son sancionadas:

- 1.** Pasar, despejar o conducir el anillo con alguna parte del cuerpo de forma voluntaria.
- 2.** Pasar el anillo con alguna parte del cuerpo. Siempre se hará con el bastón.
- 3.** Levantar el bastón por encima de la rodilla, al impulsar el anillo en juego vivo, es decir, no como consecuencia de un golpe franco, penalti, saque de banda o similar.
- 4.** Mover el bastón delante de un adversario con intención de intimidarle.
- 5.** Cargar o empujar al adversario.
- 6.** Golpear el bastón del adversario de forma voluntaria o levantarle el bastón en posesión del anillo.
- 7.** Lanzar el bastón al suelo para impedir una acción del oponente.
- 8.** Tener el anillo controlado sin movimiento por más de 3 segundos.
- 9.** Obstaculizar la visión del portero, o bloquearle con el cuerpo ante un lanzamiento de un jugador.

Máximo castigo o Penalti:

Es un lanzamiento directo desde la línea de 7 metros, dentro de la vertical con algún punto de los postes de portería, el portero no se podrá adelantar más de 1 metro de la línea de gol, ante dicho lanzamiento.

Se castiga con Penalti:

- 1.** Trabar o empujar con el cuerpo o el bastón a cualquier adversario en posesión del anillo y en clara acción de lanzamiento.
- 2.** Trabajar o empujar con el cuerpo o bastón al compañero de forma intencionada.
- 3.** Defender dentro del área de portería.
- 4.** Golpear o amago de golpeo con el bastón a un adversario.
- 5.** Realizar zancadillas con el pie o bastón (Introducir el bastón entre las piernas).

Exclusiones Temporales de 2 minutos:

Son todas las acciones antideportivas, no derivadas de faltas técnicas, o estas con extrema intencionalidad. Cada jugador puede acumular un máximo de 2 exclusiones durante el transcurso de un encuentro siendo Descalificado a la tercera exclusión.

Ante una situación extrema un jugador puede ser Descalificado por el árbitro directamente, sin que haya tenido lugar ninguna exclusión temporal.

Se sancionan con 2 minutos de exclusión y Penalti:

1. Realizar gestos o palabras ofensivos al árbitro, cronometrador, adversario o público.
2. Zancadillas, cargas y golpes con grave intencionalidad de forma voluntaria.

Si durante el transcurso de un encuentro, un equipo se viera en la situación de contar con tan sólo dos jugadores de campo en el terreno de juego el partido se dará por finalizado, dando la victoria al equipo contrario, con independencia del resultado que hubiera en ese preciso momento.

Referencias Bibliográficas:

1º.-TORRES GUERRERO, J.; RIVERA GARCÍA, E.: *Juegos y deportes alternativos y adaptados en Educación Primaria*. Pág. 121-129. Edit. Rosillo´s. Granada, 1994.

2º .-TORRES GUERRERO, J.; RIVERA GARCÍA, E. *Obra citada*.

3º. -VV. AA.; *Actas de las 1ª Jornadas de Didáctica de Educación Física*. Pág. 101-114. Edit. Consejería de Educación y Ciencia. Junta Andalucía. Proyecto sur de ediciones S.A.L. Granada, 1994.

4º. - CABELLO Y PÉREZ, A. M.; *El Anillet*. Comunicación realizada en la Fase de Evaluación Científico Didáctica de Educación Física. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Granada, 1992.



ANILLET: DETALLE DE JUEGO REAL



ANILLET: DETALLE DE SAQUE DE BANDA



ANILLET: EJERCICIO DE CONDUCCIÓN DEL ANILLO.



ANILLET: LANZAMIENTO A PORTERÍA.

UNIDAD DIDÁCTICA DE "ANILLET"
Aprendizaje del Juego Deportivo de Anillet.

ETAPA: Segundo Ciclo de Primaria / Primer Ciclo de Secundaria.

Nº Total de sesiones: 4

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Iniciar a los alumnos en la construcción del propio material propio de juego, como es el Bastón para jugar.
- Familiarización de nuestros alumnos con la práctica de un nuevo juego deportivo colectivo de Anillet.
- Conocer los principios básicos del juego en ataque o defensa.
- Dominar el agarre del bastón con una y dos manos.
- Dominar la conducción del anillo de Anillet con el bastón.
- Aprendizaje de los elementos de técnica y táctica del juego de Anillet.
- Crear hábitos deportivos saludables por medio de la práctica del Anillet.
- Colaborar con el equipo y compañeros para conseguir un objetivo integrador y común, sabiendo aprovechar el espacio.
- Saber marcar y desmarcarse del adversario, ocupando espacios libres.
- Disfrutar con la práctica del Anillet, sin importar el nivel de habilidad conseguida.

CONTENIDOS

Conceptuales:

- 1.- Conocimiento de un nuevo deporte alternativo: El Anillet.
- 2.- Conocimiento de aspectos técnico tácticos básicos del Anillet.
- 3.- Conocimiento de los principios básicos del juego de ataque y defensa: Conducción del anillo, robo y captura del mismo.
- 4.- Conocimiento las principales reglas del juego.

Procedimentales:

- 1.- Agarre y manejo del bastón.
- 2.- Pases y recepciones del móvil.
- 3.- Elementos técnicos – tácticos colectivos: Pase y Recepción. Ocupación de espacios libre de marcaje. Lanzamientos y Desmarques.

Actitudinales:

- 1.- Participación activa: Valoración de la colaboración entre los miembros de un equipo, como un medio necesario para conseguir una finalidad en equipo.
- 2.- Aceptación y respeto a las reglas de juego.

- 3.- Cooperar con los compañeros para conseguir un objetivo común.

METODOLOGÍA

Técnica de Enseñanza: Instrucción Directa.

Estilo de Enseñanza: Resolución de problemas y asignación de tareas.

Estrategia en la Práctica: Global polarizando la atención.

Recursos Didácticos: Bastón, anillos de Anillet, guantes y espinilleras.

Organización: Individual, parejas y en grupo.

EVALUACIÓN

Criterios de Evaluación:

- 1.- Dominar elementos técnicos: pase, recepción, lanzamiento y conducción.
- 2.- Comprender los elementos básicos del juego de Anillet.
- 3.- Ocupar correctamente los espacios de juego, saber situarse dentro del campo.
- 4.- Mostrar respeto hacia las reglas de juego.
- 5.- Desmarcarse.
- 6.- Disfrute con el propio juego.
- 7.- Aceptación de la victoria o derrota.
- 8.- Respeto hacia los adversarios.
- 9.- Respeto y aceptación de las reglas del juego.

Procedimientos de Evaluación:

-De forma individualizada por cada alumno se utilizará, una hoja de control o fichas de los ejercicios del juego como será la conducción, el pase, la recepción, la precisión o puntería en el lanzamiento a portería.

-Observación del grado de implicación y motivación del alumno/a, situación y desmarque dentro del campo, participación en el juego colectivo, etc.

Bloque de Contenidos: Juegos y Deportes

Sesión 1ª

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- Evaluación inicial de los alumnos para ver el punto de comienzo.
- Familiarizar a los alumnos con la práctica del Anillet.
- Conocer los principios del juego de ataque y defensa.
- Dominar el juego de agarre del bastón y el manejo del anillo.

CONTENIDOS:

Conceptos:

- Conocimiento de un nuevo deporte alternativo el Anillet.
- Conocimiento de aspectos técnicos básicos del Anillet.

Procedimientos:

- Agarre del bastón
- Pases, recepciones y conducciones.

Actitudes:

- Interés por las actividades propuestas
- Participación activa.

Criterios de Evaluación:

- 1.- Agarrar correctamente el bastón.
- 2.- Realizar correctamente los elementos técnicos: pase, recepción y conducción.

Técnica de Enseñanza: Instrucción directa.

Estilo de Enseñanza. Asignación de tareas.

Estrategia en la Práctica: Globales con polarización a la atención, situaciones reducidas.

Tiempo: 50 minutos.

Lugar: Pista polideportiva.

Recursos Materiales: 1 bastón por alumno.15 anillos, conos, colchonetas.

Inicio de 1ª Sesión:***Calentamiento: 10 minutos.**

Organización: Los alumnos calientan individualmente.

- Corren con el bastón en la mano, siguiendo las líneas del campo.
- A la señal del profesor colocan el bastón en el suelo y realizan diferentes saltos sobre el mismo, adelante a tras, izquierda a derecha, desplazamientos laterales sobre el bastón, etc.
- Ejercicios de estiramientos con el bastón en las manos a modo de pica.
- Ejercicios de tonificación muscular, abdominales a tocar con el bastón las rodillas, dorsales con el bastón en las manos, fondos de brazos, etc.

***Parte Principal: 35 minutos.**

Organización: Individual y parejas. Colocamos a los alumnos en una línea de banda, trabajando a lo ancho del campo.

- 1.- Desplazamientos frontales a una sola mano conduciendo el anillo. Importante: Agarre por la parte superior del mismo, conduciendo en todo momento con la parte superior del bastón, por el exterior de la cadera.
- 2.- Desplazamiento con el anillo conducido a una mano y cambio de una mano otra, poniendo el mango superior del bastón por fuera de la cadera en el lateral.
- 3.- Conducción del anillo con ambas manos, colocando el bastón de forma paralela a la línea de hombros.
- 4.- Conducción del anillo a ambas manos llevando el anillo de izquierda a derecha.
- 5.- Conducción del anillo en zigzag, pasando entre conos y alejando el anillo al pasar el cono.

6.- Conducción del anillo y giramos 360 grados izquierda y derecha sin que en el giro se salga el anillo del control del bastón.

7.- Conducción del anillo a una mano, el compañero viene de frente y le entregamos el anillo que deberá de recepcionalo en carrera.

8.- Igual al anterior pero se conduce y se recepciona el anillo con agarre del bastón a dos manos.

9.- El Espejo del Compañero: Por parejas uno conduce el anillo y el compañero le persigue a 1 metro de distancia imitando su sombra o espejo, realizará todo lo que su compañero haga.

10.- Guerra de los Anillos. Dividimos la clase en dos grupos ponemos todos los anillo en un campo y a la señal del profesor, tenemos que enviar todos los anillos al otro campo durante un tiempo determinado (3 o 4 minutos) Gana el equipo que tiene menos anillos en su campo a la señal del profesor.

Vuelta a la Calma: 5 minutos.

- Por parejas, un alumno frente a otro a dos metros de distancia, uno sujeta el bastón perpendicular al suelo en posición sentado o encucillado a 2-3 metros de distancia. El otro compañero lanzará el anillo con una mano para introducirlo por la parte superior, ganara el que más aciertos consiga.

- Si el compañero mueve el bastón para que no entre el anillo que ha lanzado su compañero adversario, le daremos un acierto al lanzador del anillo.

Sesión 2ª

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- Incrementar el repertorio de movimientos técnicos tácticos.
- Practicar el Anillet y crear hábitos deportivos.
- Dominar el pase, paradas o recepción del anillo, regates.
- Colaborar con el equipo para conseguir el objetivo común.

CONTENIDOS:

Conceptos:

- Conocimiento de los principios básicos del juego de ataque y defensa: posesión y robo del móvil.
- Conocimiento de las reglas básicas del juego.

Procedimientos:

- El pase y recepción.
- Medios técnicos – tácticos colectivos básicos: pase recepción y desmarque.

Actitudes:

- Valoración de la colaboración como un medio necesario para conseguir el objetivo de equipo.
- Respeto a las reglas de juego.

Criterios de Evaluación:

- 1.- Dominar gestos técnicos del juego: Conducción, pase y recepción.
- 2.- Utilizar y desarrollar distintos tipos de pases.
- 3.- Comprender los principios básicos del juego
- 4.- Mostrar respeto hacia las reglas del juego.

Técnica de Enseñanza: Instrucción directa.

Estilo de Enseñanza. Resolución de problemas globales con polarización atención a situaciones reducidas.

Estrategia en la Práctica: Globales con polarización a la atención, situaciones reducidas.

Tiempo: 50 minutos.

Lugar: Pista polideportiva.

Recursos Materiales: 1 bastón por alumno. 15 anillos.

Inicio de 2ª Sesión:

*Calentamiento: 10 minutos.

Organización: Los alumnos calientan individualmente

- Corren con el bastón en la mano, siguiendo las líneas del campo.
- A la señal del profesor colocan el bastón en el suelo y realizan diferentes saltos sobre el mismo, adelante a tras, izquierda a derecha, desplazamientos laterales sobre el bastón, etc.
- Ejercicios de estiramientos con el bastón en las manos a modo de pica.
- Ejercicios de tonificación muscular, abdominales a tocar con el bastón las rodillas, dorsales con el bastón en las manos, fondos de brazos, etc.

*Parte Principal: 35 minutos.

Organización: Colocamos a los alumnos en una línea de banda, trabajando a lo ancho del campo.

- 1.- Ejercicios por parejas realizan pases y recepciones a 2, 4, y 6 metros con orientación frontal.
- 2.- Ejercicios con desplazamiento frontal entre dos. Pases y recepciones entre ambos jugadores a 3 metros de distancia.
- 3.- Igual al anterior actuando con tres jugadores.
- 4.- Pases entre 2 jugadores y el del centro intenta robar el pase.
- 5.- Desplazamiento individual con el anillo y orientación a portería al aproximarse al área de portería lanzamiento.
- 6.- Desplazamiento entre dos y pase y recepción del anillo con orientación a portería, al aproximarse al área de portería lanzamiento.
- 7.- Dividimos la clase en dos grupos. Intentamos hacer Diez Pases sin orientación a portería. El objetivo es conseguir llegar a diez pases consecutivos sin ningún tipo de intercepción. Si roban el anillo empieza el otro equipo.

8.- Pasamos a una situación reducida. Desarrollamos la actividad dividiendo el campo en dos mitades y realizamos el juego de 3 contra 3, después 4 contra 4. El objetivo será poner el anillo detrás de la línea de banda.

Vuelta a la Calma: 5 minutos.

- Por parejas uno frente a otro a una distancia de 3, 4, 5 metros. Uno de ellos coloca su bastón apoyado en el suelo verticalmente, el compañero tratará de acertar en el lanzamiento tocando con el anillo el bastón que está vertical, lanzan un número determinado de veces, gana quien más aciertos de precisión haya conseguido.

- Estiramientos con bastón.

Sesión 3ª

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- Saber aprovechar el espacio.
- Crear y ocupar espacios libres.
- Generar varias respuestas ante situaciones reducidas y reales de juego.
- Lanzar con precisión para conseguir el objetivo del juego.
- Cooperar con los compañeros para conseguir un objetivo común.

CONTENIDOS:

Conceptos:

- Conocimiento de aspectos tácticos básicos.

Procedimientos:

- Ocupación de espacios libres: Desmarque –lanzamientos.
- Empleo de distintos tipos de regates.
- El Lanzamiento, como gesto técnico que favorece la consecución del objetivo de juego.

Actitudes:

- Cooperar con los compañeros para conseguir el objetivo.
- Respeto a las reglas de juego.

Criterios de Evaluación:

- 1.- Ocupar correctamente espacios libres.
- 2.- Desmarcarse para ayudar al compañero.
- 3.- Lanzar para conseguir el objetivo del propio juego.

Técnica de Enseñanza: Instrucción directa.

Estilo de Enseñanza: Asignación de tareas.

Estrategia en la Práctica: Juego modificado.

Tiempo: 50 minutos.

Lugar: Pista polideportiva.

Recursos Materiales: 1 bastón por alumno. 15 anillos.

Inicio de 3ª Sesión:

***Calentamiento: 10 minutos.**

Organización: Por parejas.

- Los alumnos corren con el bastón en la mano, siguiendo las líneas del campo.
 - Por parejas realizar pases y recepciones a lo ancho de la pista polideportiva.
 - Por parejas realizamos pases y recepciones en carrera, finalizando con lanzamiento a portería sin portero.

***Parte Principal: 35 minutos.**

Organización: En grupos de 6 alumnos.

- 1.-** Partido de 6 contra 6 con portero. Juego real, los lanzamientos se realizan obligatoriamente desde dentro del área.
- 2.-** Juego real, pero los antes de lanzar a portería debemos de haber realizado al menos 6 pases, se puede lanzar todavía desde dentro del área de portería.
- 3.-** Pasamos a una situación reducida pero cada equipo juega entre si con orientación a su propia portería lanzando a su propio portero, no existen por tanto ningún defensor. Los lanzamientos se realizan desde fuera del área de portería.
- 4.-** Juego de 6 contra 6 con portero, ya no se puede lanzar desde dentro del área de portería.

Vuelta a la Calma: 5 minutos.

- Estiramientos con bastón.
- Cambio de impresiones, puesta en común, que podemos mejorar, soluciones y resultados en general.

Sesión 4ª:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- Mejora la puesta en práctica de los fundamentos del Anillet.
- Disfrutar de la práctica del Anillet.
- Ajustar los recursos individuales a la posición del campo y aplicar la solución eficaz.
- Practicar el Anillet con independencia del nivel conseguido.

Conceptos:

- Reglas de la competición.

Procedimientos:

- Lanzamientos, desplazamientos.
- Dominio de los medios técnicos tácticos básicos del Anillet.

Actitudes:

- Valoración de la competición como medio un medio de diversión.
- Gusto y motivación por la actividad.

Criterios de Evaluación:

- 1.- Disfrutar de la práctica del juego.
- 2.- Aceptar la victoria y la derrota.
- 3.- Respetar y aceptar las reglas de juego, así como a los adversarios y compañeros de juego.

Técnica de Enseñanza: Instrucción directa.

Estilo de Enseñanza: Asignación de tareas.

Estrategia en la Práctica: Juego modificado.

Tiempo: 50 minutos.

Lugar: Pista polideportiva.

Recursos Materiales: 1 bastón por alumno. 15 anillos. Conos.

Inicio de 4ª Sesión:

***Calentamiento: 10 minutos.**

Organización de la clase formada por grupos de tres jugadores.

- Partidos de 3 contra 3 en cada medio campo con porterías pequeñas configuradas por conos sobre las líneas laterales, sin porteros y pudiendo lanzar desde cualquier lugar, sin áreas de portería.

***Parte Principal:**

Organización en grupos de 6 alumnos.

Competición, Rey de la Pista de Anillet.

1.- Equipo de 6 jugadores con portero. Comenzamos jugando con todas las reglas ya aprendidas y con portero. El objeto será mantenerse el mayor tiempo posible dentro del campo, para ello debemos de marcar tres goles y de esta manera poder permanecer dentro del terreno de juego compitiendo contra otros adversarios. El equipo que entra en la pista tendrá el derecho de saque y el que permanece comienza defendiendo.

2.- Los demás equipos irán rotando, si en un tiempo determinado no se consiguen los tres goles, el equipo que menos tiempo haya atacado o permanezca en aptitud más defensiva, o pasiva será el que salga del campo por decisión de los equipos a la espera.

3.- El árbitro del equipo será algún jugador del equipo saliente del campo o vencido. Gana el que más tiempo haya permanecido en la pista y mas tanto haya metido, se cuenta al final el número de tantos que cada equipo haya conseguido, para obtener una clasificación.

***Vuelta a la Calma:**

- Estiramientos.

- Cambio de impresiones sobre la actuación de los diferentes equipos, puesta en común, cambio de impresiones, grado de implicación y participación en la actividad, soluciones y resultados.

Referencia Bibliográfica:

- Cabello Pérez, Andrés Manuel. "Experiencia Práctica en clase de Educación Física con material alternativo para el aprendizaje de un juego deportivo colectivo". "El Anillet".

*Exposición y presentación de trabajo de campo experimental. Obra no publicada.
Granada 1.992*

-Martínez Arroyo, Irene. Revista de Comunicación Intercolegial nº 3 COLEF. Unidad Didáctica Floorball. Madrid 2008.