

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO JUEGA CON UN JUGADOR/A MENOS TIENE EL INCONVENIENTE DE TENER QUE ESTAR EN INFERIORIDAD NUMÉRICA EN ATAQUE Y EN DEFENSA. Conceptos a desarrollar (Inferioridad, superioridad e igualdad numérica).Puede ser que sea el equipo que vaya por delante en el marcador o no.Se busca inicialmente igualar el partido, aunque puede aumentar las diferencias.

Se desarrolla antes de cada parte para no perjudicar al final de los tiempos cuando puede haber más igualdad o incertidumbre.Y puede dar tiempo a recuperar esa inferioridad como ocurre en otros deportes como el BALONMANO.



EL EQUIPO CONTRARIO
JUEGA CON UN
JUGADOR@ MENOS LOS
2 MINUTOS INICIALES
DE CADA TIEMPO.

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO poseedor, puede lanzar un penalti (En el Bubblebol, es cooperativo participan todos en defensa como el penalti córner de Hockey), al acabar cada tiempo, con lo que supone un extra de puntos si lo convierte (3 puntos).

Es una manera de poder aumentar la puntuación si se va por debajo del marcador y de explicar como podemos defender el penalti en cada modalidad del juego de Bareg Bubble Ball (Bubblebol).

El penalti es a un solo contacto y decide el lanzador cuando hacerlo , ya que en el momento que se mueve el balón los defensores pueden ya moverse.



EL EQUIPO QUE TENGA ESTA CARTA PODRÁ LANZAR UN PENALTI AL FINAL DE CADA TIEMPO.

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO DEBE JUGAR CON UNA PAREJA QUE COGE UNA CUERDA. Esto permite conocer el concepto de la lateralidad ,ya que un componente tendrá que golpear con la mano no dominante. ¿Dónde colocarán a est@s dos jugador@s?. Delantera, defensa, medio campo para que la cuerda haga de pantalla.....Son preguntas que han de resolver los participantes y los profesores.

¿Es una buena carta para el equipo?

¿Es una carta divergente ?.

¿Qué ventajas puede tener en el juego?

También se puede descubrir el concepto de pantalla al usar la cuerda como obstáculo.



EL EQUIPO JUEGA CON DOS JUGADOR@S COGIDOS A UNA CUERDA DE 2 M LOS 2 MINUTOS INICIALES DE CADA TIEMPO.

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO poseedor, puede lanzar un Penalti de Banda. ESTE PENALTI ES UN 1 X 1 pero los jugadores parten de una banda cada uno ,enfrentados .El jugador que tiene el balón dispone de tres contactos y debe decidir hacia que zona de puntuación u objetivo se dirigirá. El penalti termina en gol o balón fuera de campo o cuatro toques.

¿Hacia que lado se inclinará el atacante si es diestro o zurdo?.

¿Engañará con alguna finta al defensor?. Es un penalti decisonal.

Es novedoso porque se puede meter gol o puntuar en cualquiera de las dos zonas de puntuación ..



EL EQUIPO QUE TENGA ESTA CARTA PODRÁ LANZAR UN PENALTI DE BANDA. 1X1 DESDE EL CENTRO DEL CAMPO CADA UNO DESDE UN LATERAL DEL MISMO. AL FINAL DE CADA TIEMPO.

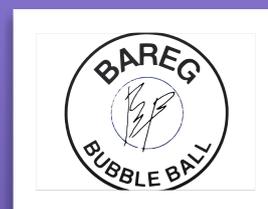
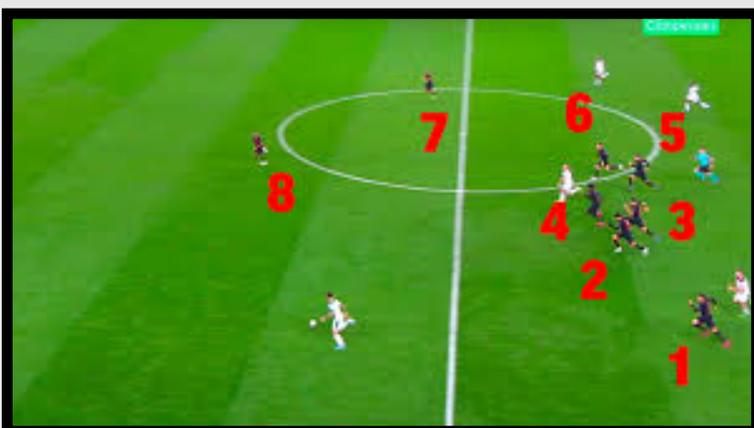
EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO . Deberá estar volcado en el ataque obligando a los defensores a subir hasta pasado el medio campo.

El equipo defensor podrá realizar un contraataque rápido. Los conceptos de repliegue y contraataque del fútbol , balonmano etc.. se descubren en esta carta

Los jugadores han de estar atentos y participar en el ataque aunque sea de forma indirecta .

El esfuerzo físico será mayor al tener que replegarse ya que tenemos que arriesgar, no se pueden quedar dos jugador@s en la zona de puntuación si queremos anotar. Al final de cada tiempo permite mayor incertidumbre ,más riesgo ,más acción.



TODO EL EQUIPO ,DEBERÁ ESTAR EN CAMPO CONTRARIO PARA ANOTAR DURANTE LOS 2 ÚLTIMOS MINUTOS DE CADA TIEMPO.EN CASO CONTRARIO NO VALE LA ANOTACIÓN.

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO se promueve los conceptos de superioridad numérica en ataque e igualdad numérica en ataque o defensa.

EL SHOOT -UP 2x1+1 se inicia con 2 jugadores en medio campo, contra un defensor que espera en la zona de puntos o debajo de la goma o encima de la colchoneta según modalidad de juego. Y hay un segundo defensor fuera del campo esperando que su compañero toque el balón , en ese momento entra en juego produciéndose un 2x2. Se termina la jugada en punto que tendría un valor de 3 puntos, fuera, cuatro toques .Al tener un valor triple al final de cada tiempo puede servir para igualar o despegarse del marcador según resultado.



EL EQUIPO QUE TENGA ESTA CARTA PODRÁ LANZAR UN SHOOT-UP 2X1+1 AL FINAL DE CADA TIEMPO.

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO CONTRARIO solo puede hacer punto de tiro directo. (un solo toque)

Conlleva la idea de pasar y colocar como en VoleiBol ,para que el/a rematador/a realice el punto .

Esto aumenta el trabajo en equipo ,deberemos pasar al rematador y no podremos ser egoístas y realizar tres contactos seguidos para hacer punto.

Los rebotes o pantallas también valen , como un único contacto.

Esta carta implica ejecución técnica y distribución táctica adecuada .Implicatambién dos jugador@s para hacer punto. Tanto en positivo cuando son del mismo equipo . Tanto en negativo cuando es el rival que me ayuda a puntuar, cuando hago un bloqueo....



EL EQUIPO CONTRARIO
SOLO PUEDE HACER
PUNTO AL PRIMER
CONTACTO.DURANTE
LOS ÚLTIMOS 2
MINUTOS DE CADA
TIEMPO

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO deberá rematar siempre de espaldas, añadiendo dificultad al gesto técnico y buscando nuevas soluciones ante esta condición.

¿Rematarán con el dorso de la mano?

¿Saltarán y girarán en el aire como en baloncesto, palmeando como en un rebote ?

Al ser en los últimos 5 minutos dependiendo del resultado puede favorecer al equipo que vaya por detrás en el marcador ya que su rival tiene una mayor dificultad para anotar , o puede que aumente la distancia en el marcador porque sea el equipo que va por detrás en la anotación.



EL EQUIPO QUE LE HAYA TOCADO ESTA CARTA DEBERÁ HACER PUNTO REMATANDO SIEMPRE DE ESPALDAS A LA ZONA .EN LOS ÚLTIMOS 5 MINUTOS DEL PARTIDO.

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO debe jugar con la mayor inclusión en el partido del género femenino.

Con esta carta debemos hacernos varias preguntas.

¿Pasamos a las chicas igual que a los chicos?

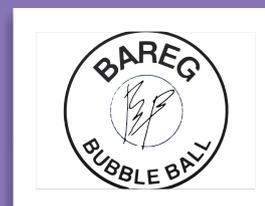
¿Ponemos 3 chicas en el campo?.

¿Colocamos a las chicas en zona ofensiva? .

¿Sacan de centro las chicas?

Esta carta nos ayudará a hacer a tod@s participes del juego, dando un plus a l@s que menos participan.

Es una carta 8 M.



EL EQUIPO CON ESTA CARTA ,LOS PUNTOS SE MULTIPLICAN POR DOS SI ES UNA JUGADORA QUIÉN HA HECHO LA ANOTACIÓN.

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO se guarda un comodín para aumentar la puntuación según circunstancias del partido ,lo cual puede favorecer o bien que haya una disputa e incertidumbre mayor o que el marcador sea más abultado.

¿En que momento se pide este minuto?

¿Cuando se está igualado?

¿Al final del partido?

¿Cuando tienen que pasar tod@s al campo contrario para anotar?

Es una carta que requiere estrategia y consenso

3



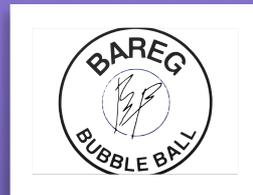
EL EQUIPO QUE TENGA
ESTA CARTA PODRÁ
ELEGIR UN MINUTO DE
CADA TIEMPO ,DONDE
SUS PUNTOS SE
MULTIPLIQUEN POR 3

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA los equipos juegan sumando y restando jugadores cada minuto de partido.

Implica mayor estrategia del juego . ¿Quién inicia el juego? ¿Quién se va primero? ¿L@s más dotados físicamente salen más tarde del partido? ¿Cómo hago las rotaciones? ¿Cómo hago los emparejamientos?

El ir sumando y restando jugadores produce situaciones de más compromiso motor ya que hay en algún momento menos jugadores en el terreno de juego. Esta carta implica que el partido se juegue así aunque el otro equipo podrá usar la carta correspondiente.



PARTIDO PIRAMIDAL
CADA EQUIPO
COMIENZA CON 2
JUGADOR@S Y CADA
MINUTO SE VAN
AÑADIENDO UN@
HASTA 5 .EN EL MINUTO
4 SE VAN DE UNO EN
UNO HASTA 2X2. Así
hasta el final del partido.

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA LOS EQUIPOS deben cogerse con dos cuerdas (2 m de largo) como en el dibujo, quedando un jugad@r@ libre.

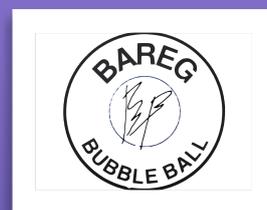
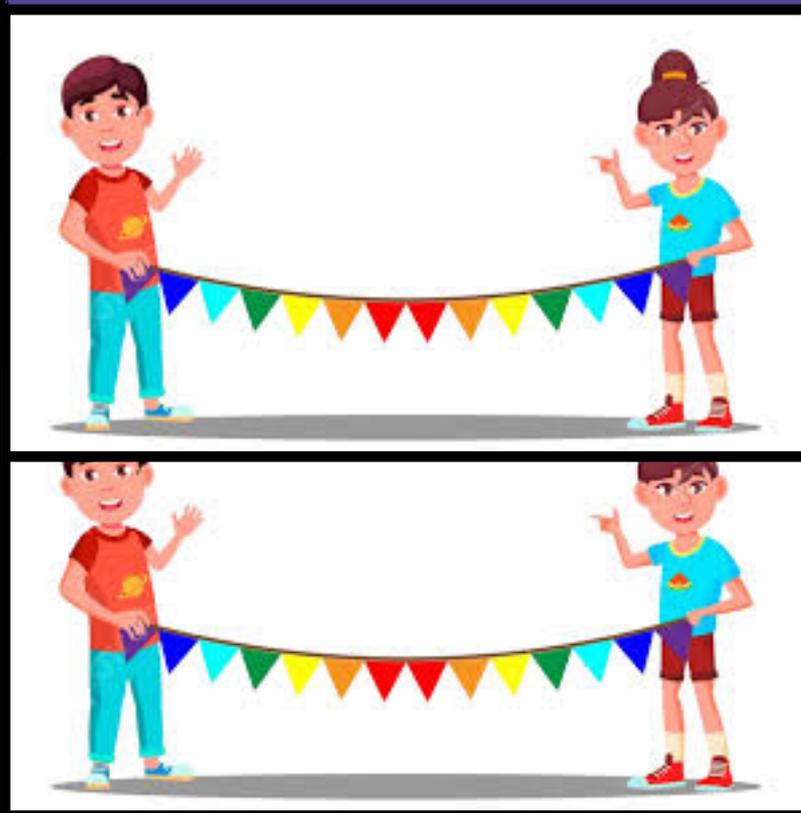
Carta para trabajar la lateralidad y los aspectos de golpeo con la mano no dominante.

Trabajo de bloqueos como en baloncesto .

¿A quién dejamos solo sin cuerda, al más rápido ..?

Se puede cambiar de mano de agarre .

¿Por dónde atacamos por la izquierda o por la derecha?



PARTIDO CON
BICUERDA. CADA
EQUIPO DEBE JUGAR
CON DOS CUERDAS DE 2
METROS.
EMPAREJANDO A 4
JUGADORES
QUEDANDO UNO LIBRE

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO CONTRARIO debe jugar atendiendo a la idea de discapacidad funcional , ya que solo pueden golpear con una mano (seguramente la dominante).

La carta nos hace reflexionar ante el que es diferente y nos introduce en el conocimiento de que todos en algún momento no disponemos de todos nuestros miembros(escayola en el brazo , caídas y esguinces, etc...)

¿Salto igual con una mano dentro de la camiseta?

¿Soy capaz de coordinar los gestos técnicos con una sola mano?



EL EQUIPO CONTRARIO DEBERÁ JUGAR LOS 2 ÚLTIMOS MINUTOS DE CADA TIEMPO CON UNA SOLA MANO.LA OTRA LA ESCONDERÁN DENTRO DE LA CAMISETA

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO le ha tocado la lotería, pues puede cambiar sus dígitos aumentando la anotación. También la Dislexia puede explicarse con esta carta

En el deporte también existe la suerte.

Obligamos a usar esta carta 4 antes de la finalización del partido para no perjudicar el esfuerzo de un equipo que va por delante del marcador durante todo el partido. 26 -45 por ejemplo sería 62-45.

Si ya ha pasado el tiempo , no se podrá usar esta carta. Hay que estar atento a su uso .

La diferencia de puntos será importante calcular . El pensamiento matemático determinará la buena aplicación-



EL EQUIPO QUE TENGA ESTA CARTA PODRÁ INVERTIR LOS DIGITOS DE SU MARCADOR .4 MINUTOS ANTES DE FINALIZAR EL PARTIDO

ALGORITMO DE TAREA

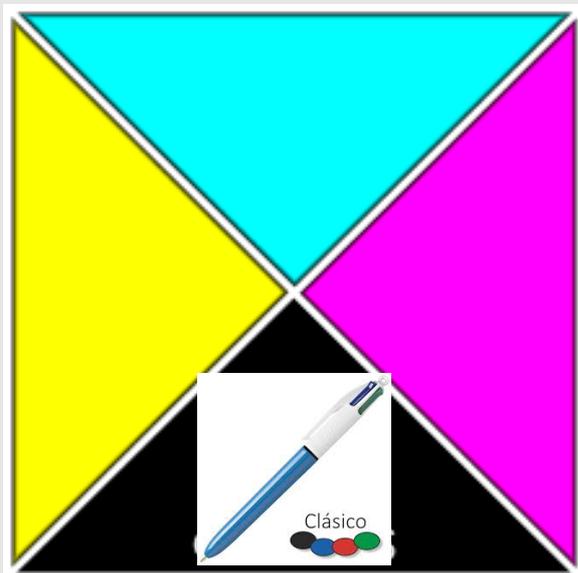
INVERTIR NUMERO
123 - 321

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA LOS EQUIPOS LLEVAN DOS COLORES. Pueden llevar brazaletes de color. Color oscuro (Negro Rojo) y colores claros (Blanco -Amarillo). Según el color que haya en la mesa representado por un cono por ejemplo. El/a jugador/a que anote y que coincida con su color , multiplica por dos el tanto.

¿Donde juegan los del color multiplicador? ¿Los ponemos en ataque?. Cambiamos a todos por ese color. Buscamos favorecer la participación de todxs.

PARTIDO BIC COLOR (el de 4 colores) no es un error



PARTIDO BIC-COLOR SE MULTIPLICA POR DOS LOS JUGADORES QUE COINCIDAN CON EL COLOR QUE HAYA EN LA MESA ARBITRAL. CADA EQUIPO VISTE CON DOS COLORES.

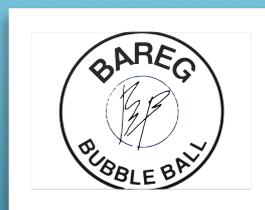
EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA EL EQUIPO puede cambiar y obtener la carta del equipo rival.

La suerte puede ser esquiva o no.

Puede no usar esta carta ,pero no debe saber el tipo de carta que tiene su rival.

Esta carta es un espejo.



CAMBIO DE CARTA.
EL EQUIPO PODRÁ
CAMBIAR ESTA CARTA
POR LA DE SU RIVAL.

EXPLICACIONES DE LA BARAJA AL AZAR

EN ESTA CARTA LOS EQUIPOS al final de cada tiempo lanzaran un Shoot Up simultáneamente . Gana el shoot up quien lo realice primero. El que introduzca antes el punto.

Buscamos ejecución técnica y rápida y elegir a nuestros mejores defensores y atacantes. El shoot up termina en : Gol o punto (3 en este caso) , fuera o cuatro toques de algún jugador.



PSHOOT-UP RÁPIDO . AL FINAL DE CADA TIEMPO CADA EQUIPO LANZARÁN UN SHOOT-UP SIMULTÁNEAMENTE. GANA EL QUE META GOL MÁS RÁPIDO