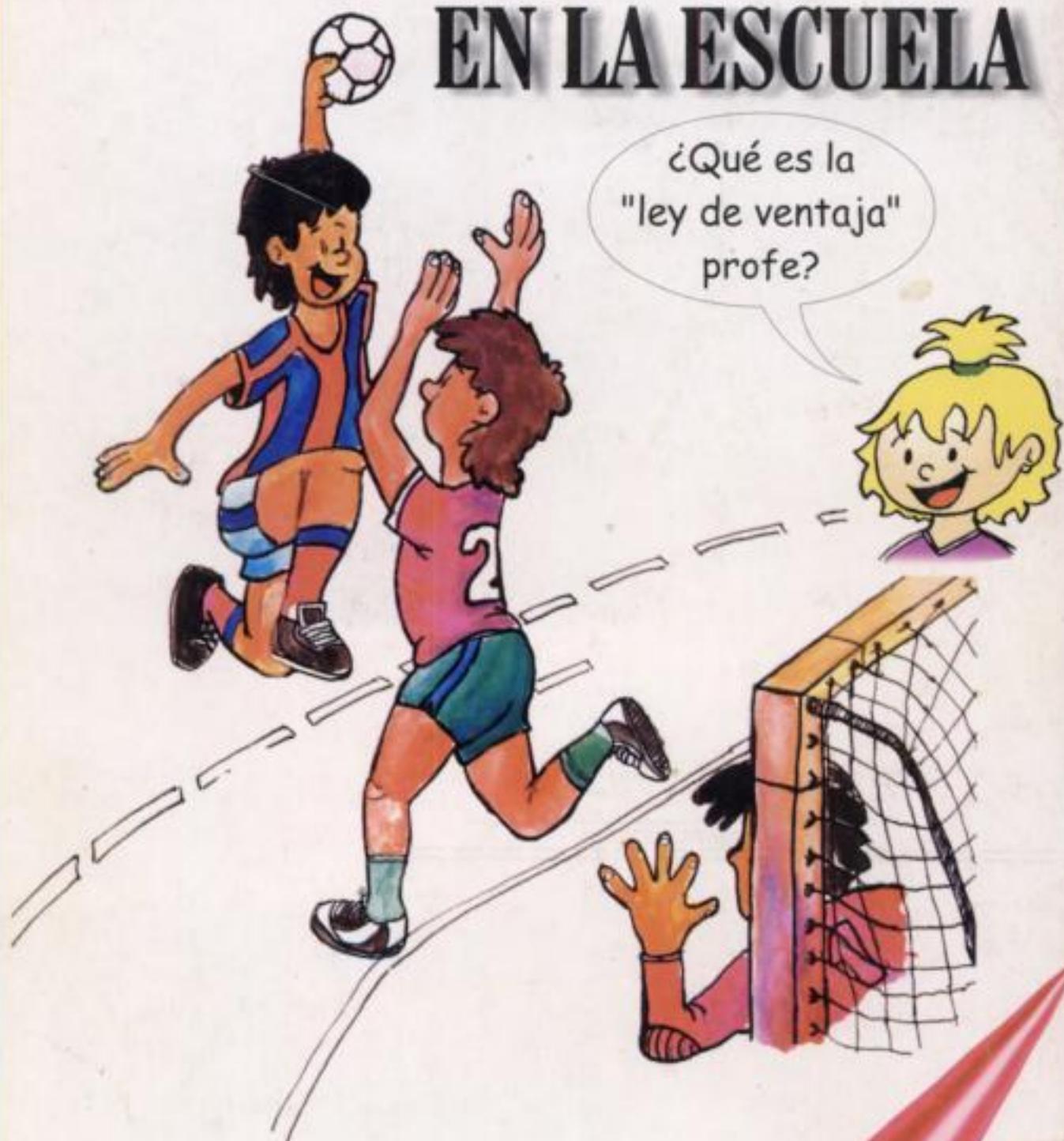


APRENDIENDO A JUGAR

hándball

EN LA ESCUELA



Autor: Víctor Bloise

Educación General Básica



Con la compra
de este libro
muchas personas
conservan su
fuente de trabajo.

NO FOTOCOPIAR
NI COPIAR

Autor: _____ Prof. Víctor Bloise.

Idea: _____ Prof. Dora A. Franchina.

Diagramación: _____ Prof. Dora A. Franchina / Daniel Ayala.

Ilustraciones: _____ Selene.

Armado: _____ Martín M. Orosco Bonelli.

Impreso en Argentina - Printed in Argentina.

Queda hecho el depósito que previene la Ley 11.723

Copyright by Editorial Stadium S.R.L.

Av. Independencia 3124 - 1225 - Buenos Aires - Argentina
I.S.B.N. 950.531.159.1

Este libro no puede reproducirse, total o parcialmente, por ningún
método gráfico, electrónico o mecánico, incluyendo los sistemas de
fotocopia, registro magnetofónico, o de alimentación de datos, sin
expreso consentimiento del editor.



HORARIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

GRUPO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	de: a:	de: a:	de: a:	de: a:	de: a:

ÍNDICE

> El terreno de juego	4
> El arco	7
> La duración del partido	9
> La pelota	9
> Los jugadores	10
> El área de arco	12
> El arquero	13
> Jugar con el arquero	14
> ¿Cómo puede jugarse la pelota?	15
> Comportamiento con el contrario	17
> El gol	19
> Saque de arco	20
> Saque de centro	21
> Saque lateral	23
> Tiro libre	24
> Ley de ventaja	25
> El penal	26
> Los árbitros:	
- responsabilidades	28
- saque de árbitro	29
- las sanciones disciplinarias	29
> El anotador y el cronometrador	31
> Y... se terminó el libro	32



El terreno de juego

1 El "Área de arco" está delimitada por una línea recta de 3 m de largo: trazada a 6 m del arco, paralela a la línea de arco, y continuada en cada extremo por un cuarto de círculo de 6 m de radio, teniendo como centro la arista interna posterior de cada poste del arco. (Fig. arco, pág. 7).

2 La "Línea de tiro libre", discontinua, será marcada por medio de una línea recta de 3 m; trazada a 9 m del arco, paralela a la línea del arco y continuada en cada extremo por un cuarto de círculo de 9 m de radio, teniendo como centro la arista interna posterior de cada poste del arco. Los trazos de la línea de tiro libre miden 15 cm separados por intervalos de 15 cm.

3 La "Línea de penal" se indica con un trazo de 1 m de longitud pintado frente al centro del arco y paralelo a la línea del arco, a una distancia de 7 m desde el lado exterior de la línea del arco.

4 La "Línea de limitación del arquero" es una marca de 15 cm de longitud, se traza delante del centro de cada arco y paralela a ésta a 4 m de distancia del lado exterior de la línea del arco.

5 La "Línea central" une el punto medio de las líneas laterales.

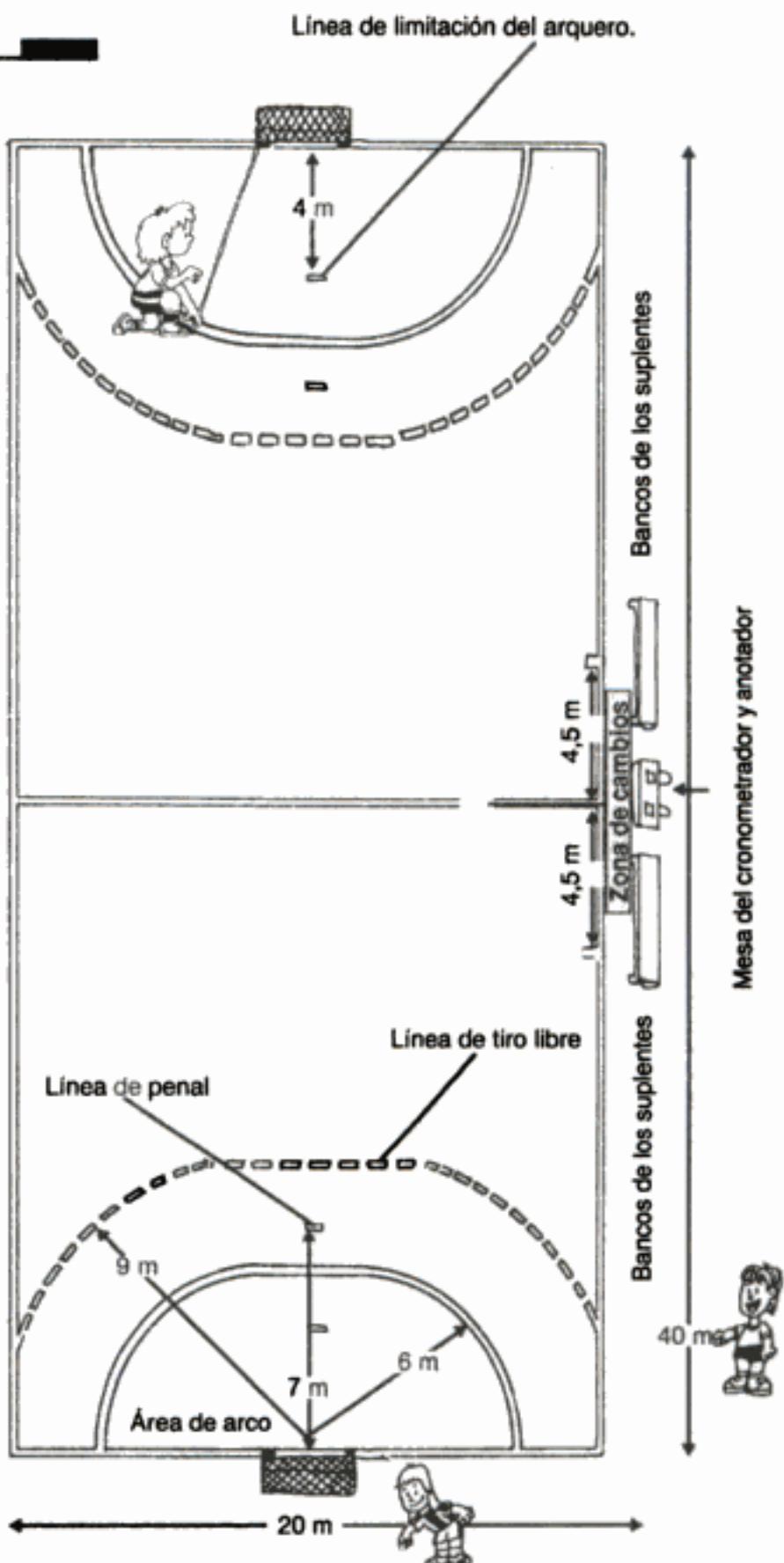
6 Las "Líneas de cambio" se delimitan a una y otra parte de la línea central, por una marca de 15 cm de longitud trazada perpendicularmente sobre la línea lateral, a 4,5 m de distancia de la línea central.



¡Atención!

Todas las líneas forman parte de la superficie que limitan.

Medidas del Mini Hándball



"Área de arco": 5 metros. "Línea de tiro libre": 7 metros.
"Línea de penal": 6 metros. "Línea de limitación del arquero": 3 metros. "Líneas de cambio": 4,5 metros.

APRENDIENDO A JUGAR

hándball

EN LA ESCUELA

**Este libro
pertenece a:**



**Pegá
tu foto**



Categorías

Mini: 9 y 10 años.

Infantiles: 11 y 12 años.

Menores: 13 y 14 años.

Educación General Básica



¡Hola! ¿Cómo estás?

Te quiero contar que la idea de este libro surgió de la necesidad de crear un material nuevo para el conocimiento de este deporte en la E.G.B.; el mismo es un aporte ameno y divertido a través del dibujo y la reflexión.

Así fue como la Editorial Stadium nos abrió las puertas para esta nueva propuesta, el profesor Víctor Bloise interpretó las reglas del juego de acuerdo con las necesidades de profesores y alumnos involucrados en estos niveles, Selene los materializó en sus dibujos y yo concreté una idea.

Te saludo con el deseo de que este libro te resulte útil; si sos profesor, para enseñar y si sos alumno, para aprender este deporte.

Profesora Dora Alicia Franchina



En este libro encontrarás las respuestas a aquellas preguntas que profesores y alumnos me han formulado en diferentes jornadas de capacitación. Por eso acepté de buen grado la propuesta que me brindó la profesora Dora A. Franchina, con el objetivo de que los docentes cuenten con una herramienta diferente para enseñarlo y que más alumnos puedan disfrutar, jugar y aprender este deporte.



Profesor Víctor Bloise

*Para mi querida
y primera nieta
Bianca.*

El handball es un deporte muy sencillo de enseñar y de aprender; tomá nota.
Necesitás:

Un espacio libre, una pelota que bote y se adapte a la mano de los alumnos, dos equipos y muchas ganas de divertirte en compañía de los demás.

1 El "Área de arco" es exclusiva del arquero pero...



2 La "Línea de tiro libre" señala el lugar donde se deben realizar todos los tiros libres que se cometan entre el área del arquero y esta línea.



3 La "Línea de penal" señala el lugar donde deben ser lanzados los penales



4 La "Línea de limitación del arquero" señala hasta dónde puede adelantarse el arquero en la ejecución del penal, si lo decide, puede adelantarse hasta la línea, no es obligatorio.



5 La "Línea central" divide el terreno de juego en dos campos iguales



6 Las "Líneas de cambio" señalan por dónde se deben hacer los cambios de los jugadores

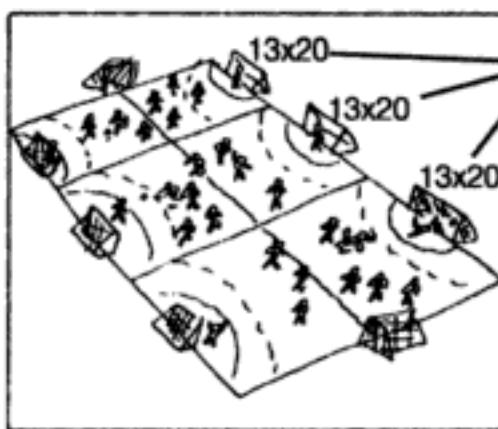
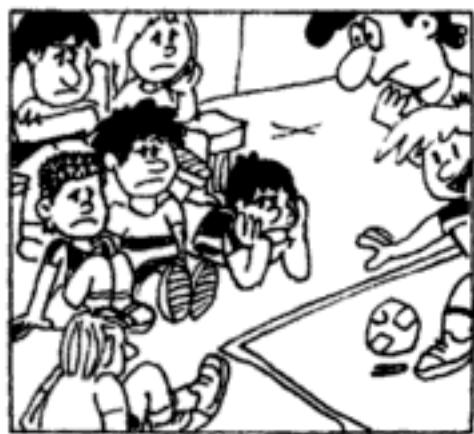


Líneas laterales

Líneas finales

El terreno de juego

Si contamos con una cancha con las medidas oficiales, 40x20 metros, se pueden marcar tres canchas de minihándball a 13x20 metros, y jugar con menos cantidad de jugadores; por ejemplo: 5 vs. 5.



40x20
13x20
13x20
13x20
¡Si armamos 3 canchas jugarán un total de 30 alumnos simultáneamente!

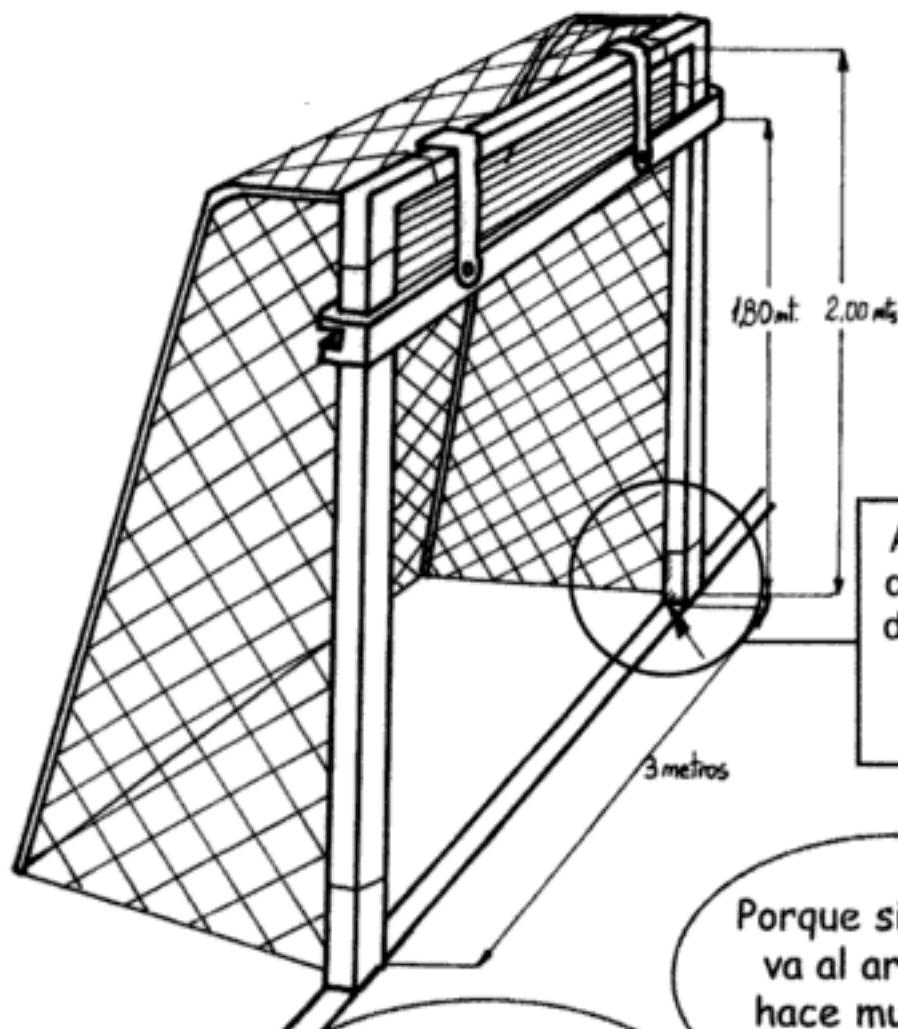
Si el piso es de:

- Tierra: podés marcar la cancha con estacas y sogas. ✓
- Baldosas: podés guiarte con las mismas para marcar las líneas. ✓
- Cemento: podés guiarte con una soga y pintar las líneas con un rodillo y pintura sintética. ✓



Los Arcos

Están ubicados en el centro de cada línea final. Las medidas reglamentarias son 3 metros de ancho por 2 metros de alto.



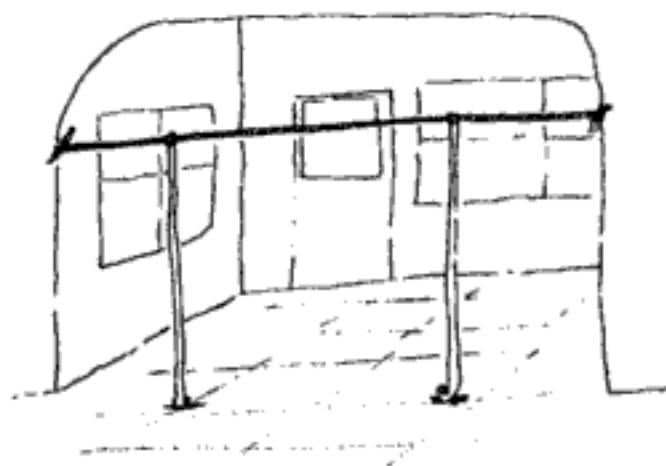
Para adaptar los arcos a la categoría de "mini", se puede bajar el travesaño hasta 20 centímetros.

Arista interna posterior de cada poste de arco, desde donde se hace centro para marcar los cuartos de círculo de cada área.

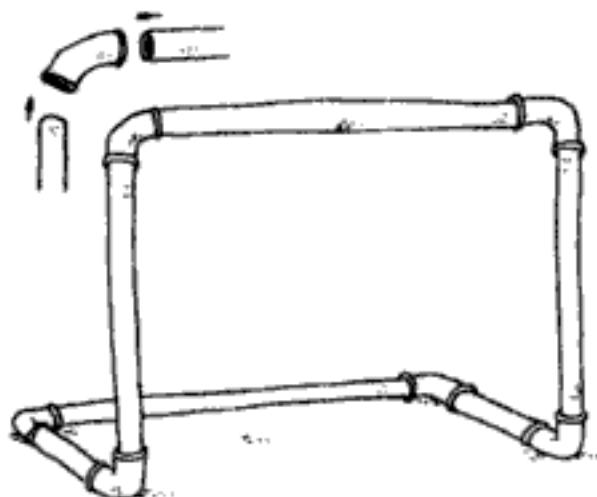


Los Arcos

¡Si no tenemos arcos, los podemos hacer!



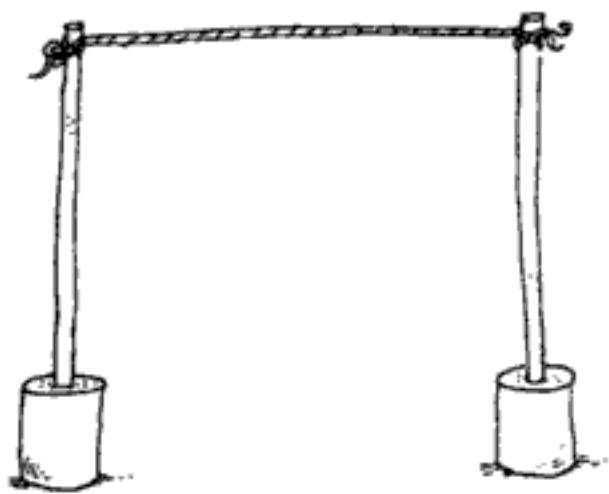
Colgar una cinta elástica de dos sostenes y colocarles cintas como si fueran postes.



Con codos y caños en P.V.C.



Conos



Dos postes que se sostengan dentro de una base, colocar una cinta de travesaño.



**LO
IMPORTANTE**

Crear lo que no se tiene.

La duración del partido

1er. tiempo



Descanso



2do. tiempo



Categorías

Mini: 4 tiempos de 10 minutos cada uno, con 5 de descanso.

Infantiles: 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con 10 de descanso.

Menores: 2 tiempos de 25 minutos cada uno, con 10 de descanso.

Nota: cada profesor podrá solicitar 1 minuto en cada tiempo para dar instrucciones a sus alumnos

La pelota



Existen diferentes tipos de pelotas, de mejor o peor calidad.

Lo importante es utilizar una pelota que bote y se adapte a la mano de los alumnos para que puedan desarrollar mejor los gestos técnicos.

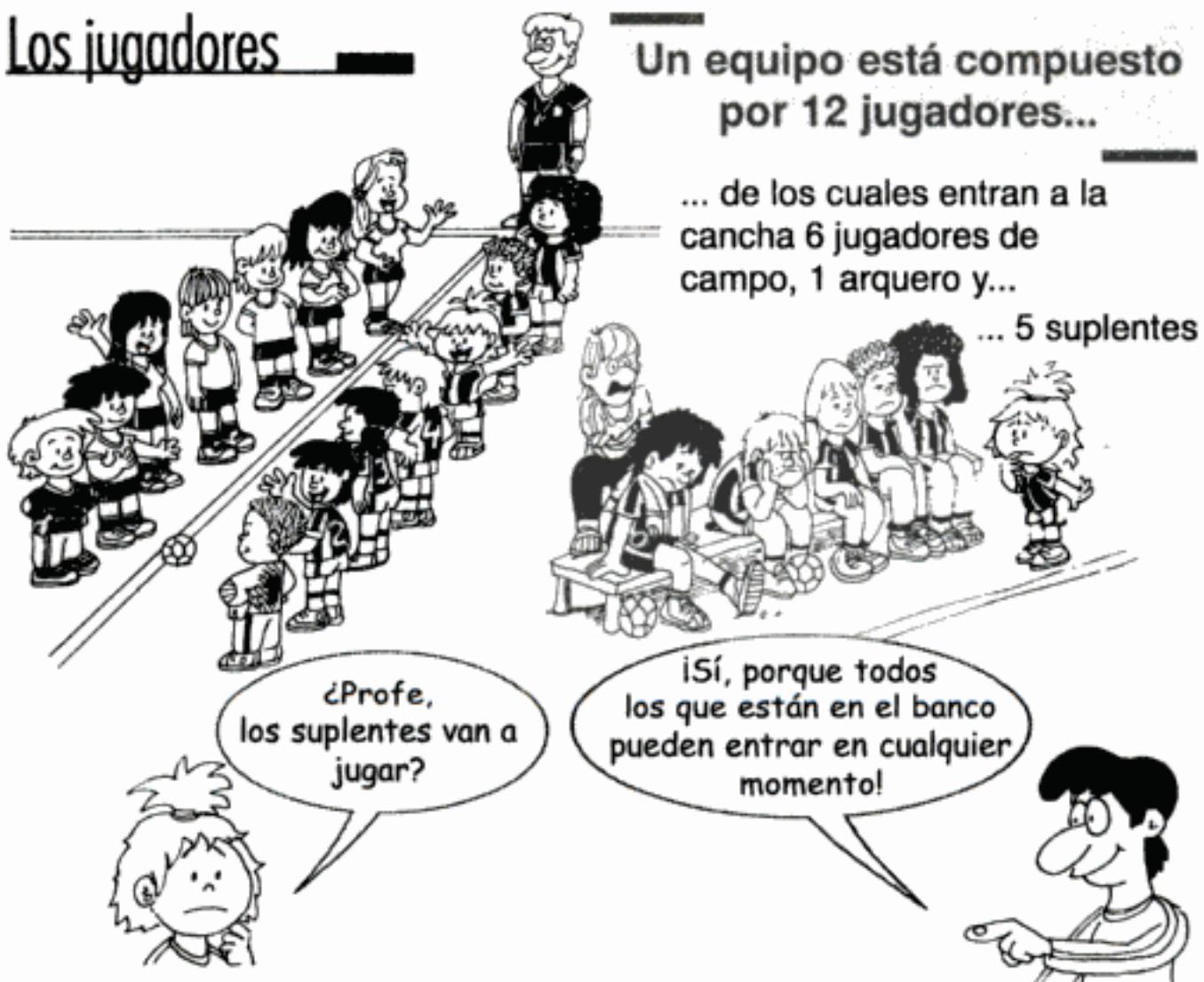
Mini	Mujeres N° 1	Varones N° 1
Infantiles	Mujeres N° 1	Varones N° 1
Menores	Mujeres N° 1	Varones N° 2

Si no pueden sujetar la pelota con sus manos, no podrán jugar con libertad de movimientos.

Los jugadores

Un equipo está compuesto por 12 jugadores...

... de los cuales entran a la cancha 6 jugadores de campo, 1 arquero y...



Los cambios se deben realizar de la siguiente forma:

El jugador que sale:

Debe

- Hacerlo por la zona de cambio.

El jugador que entra:

Debe

- Esperar que el jugador que sale esté fuera del terreno de juego.
- Estar inscripto en la planilla de juego.
- Firmar la planilla.

Faltas

Del jugador que entra:

- No espera que el jugador que sale esté fuera del terreno de juego.
- No entra por la zona de cambio

Tiro libre y 2 minutos de exclusión.

¡ATENCIÓN!

- Se pueden realizar todos los cambios que se deseen y no tienen porqué ser por el mismo jugador.
- Todos los cambios deben realizarse por la zona correspondiente, inclusive los cambios de arquero.
- No hace falta informar los cambios al árbitro ni al planillero.



Si nuestros alumnos **no juegan**:
no se divierten, no adquieren experiencia, se aburren.
¿Para qué van a entrenar?



LO IMPORTANTE

- Que todos los integrantes del equipo jueguen.
- Pensar más en nuestros alumnos que en los resultados.

El área del arco

El arquero tiene su propia área y ésta es exclusiva para él.



¡No pueden los jugadores de campo ingresar al área del arquero!



¡Pueden lanzar y defender en el aire! Siempre que no pisen el área del arquero y hayan soltado la pelota antes de tocar el piso

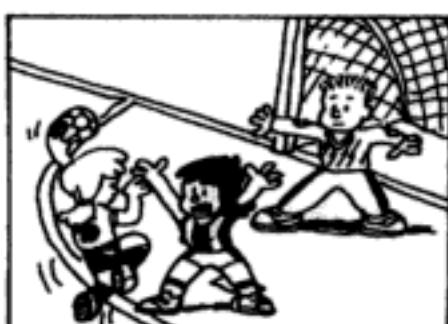
continúa el juego ✓



¡Pueden botar la pelota dentro del área!

¡El piso es del arquero, pero el aire es de todos!

continúa el juego ✓



Si entra un defensor obteniendo alguna ventaja

Si entra un defensor obteniendo una ventaja sobre el atacante que está en posesión de la pelota. Se cobra

tiro libre en contra ✓

tiro libre en contra ✓

penal ✓

Si cualquier jugador penetra al área sin obtener ventaja.

continúa el juego ✓

El arquero

Cualquiera puede ser arquero, y éste puede ser jugador de campo; lo único que debe hacer es cambiar de vestimenta. ✓

El arquero, dentro de su área de arco, puede tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo siempre que lo haga en actitud defensiva, inclusive con las piernas y los pies. ✓

El arquero fuera de su área tiene las mismas obligaciones que los jugadores de campo. ✓

puede



Puede salir del área siempre que lo haga sin posesión de la pelota.

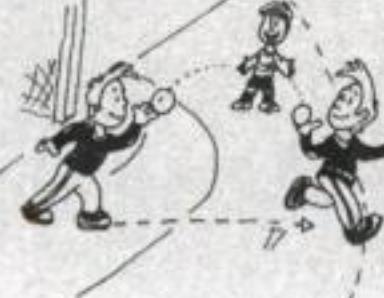


Puede desviar la pelota en una actitud defensiva por sobre el travesaño y a los costados de los postes.

saque de arco ✓



Puede atajar con cualquier parte de su cuerpo.



Puede hacer un pase y luego salir a buscar la devolución.

no puede



No puede salir de su área con la pelota en su poder, ni botando, ni caminando.



No puede tirar la pelota intencionalmente por sobre el travesaño y a los costados de los postes.



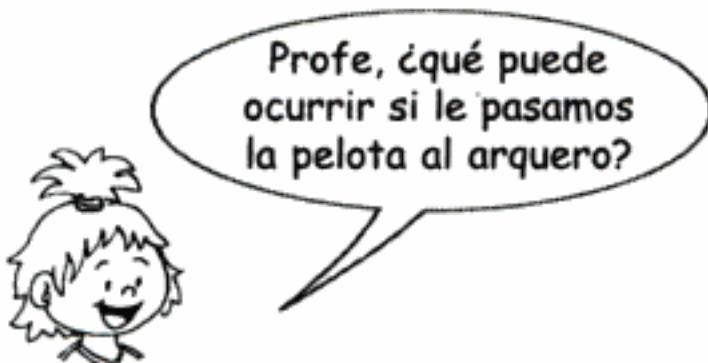
No puede realizar pase con los pies.



No puede ingresar con la pelota a su propia área.

penal ✓

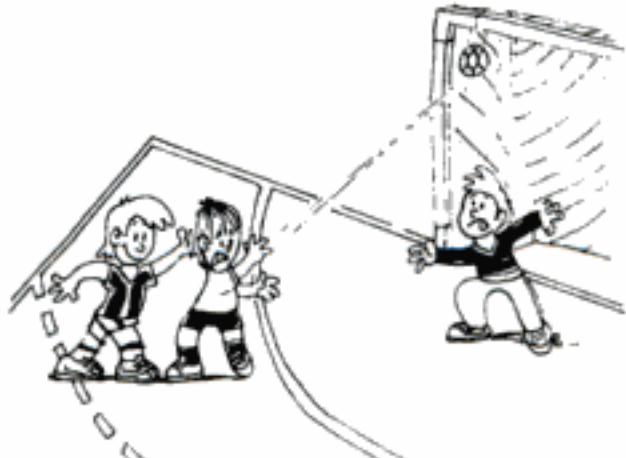
Jugar con el arquero



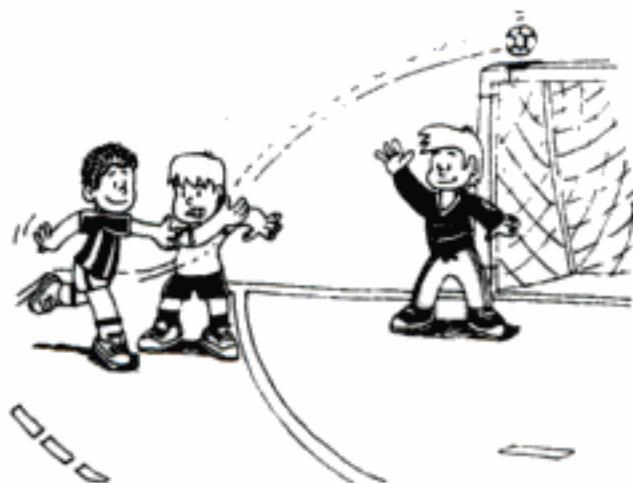
Puede pasar que:



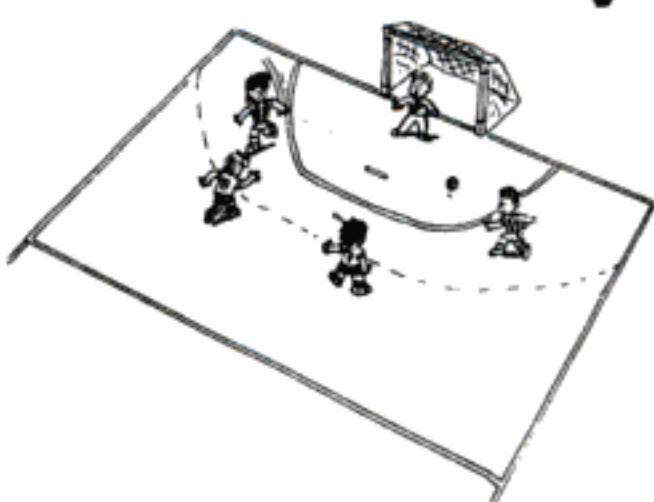
Un jugador se la pase a **SU** arquero
y éste la toque o la ataje **penal** ✓



Un jugador se la pase a **SU** arquero
y la pelota entre al arco **gol** ✓



Un jugador pase la pelota por los
costados de los postes de su arco
o por arriba del travesaño



La pelota siga y pase de largo
por el área

tiro libre en contra ✓

continúa el juego ✓

¿Cómo puede jugarse la pelota?

Se puede:

- Jugar la pelota con:

las manos abiertas



- Retener la pelota hasta 3 segundos. ✓
- Dar 3 pasos, como máximo, con la pelota en las manos. ✓
- Hacerla botar 1 o varias veces, en el suelo, de forma continuada. ✓

Las recepciones defectuosas no se sancionan



Recibir la
pelota de un
pase...

Hacer
3 pasos...

Picar 1 o
varias
veces...

Tomar la
pelota...

volver a
hacer 3
pasos...

...y
pasar o
lanzar.

Se puede hacer el gol con la cabeza,
pero con la mano es más efectivo.



No se puede:



- Botar la pelota...
tomarla...



- y volverla
a botar.



- Tocar la pelota con el pie o pierna debajo de la rodilla, salvo que la arroje intencionalmente un adversario.



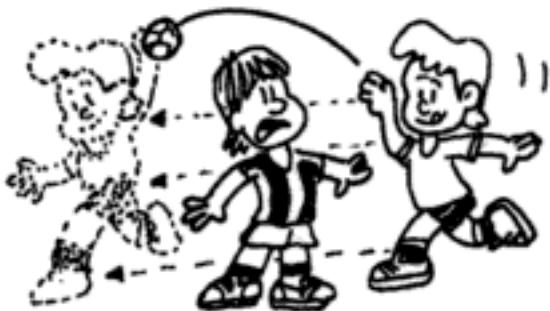
- Pasar la pelota de una mano a la otra perdiendo el contacto con la misma.



- Dar más de 3 pasos con la pelota en las manos.



- Retener la pelota en las manos más de 3 segundos.



- Tocar la pelota varias veces seguidas sin que haya tocado entretanto el suelo, otro jugador o el arco.

En todos los casos se sanciona.

tiro libre en contra ✓

Nota: Se cobra juego pasivo cuando un equipo en posesión de la pelota juega la misma sin intención de ataque. Tener presente que los alumnos de las tres primeras categorías no lo realizan en forma intencional, por lo tanto considero que no debe sancionarse

Comportamiento con el contrario



Utilizando los brazos
y las manos para
bloquear un
lanzamiento. ✓



Quitándole la pelota con
la mano abierta y
desde cualquier lado. ✓

Si un jugador que está en posesión de la pelota quiere pasar por un lugar donde está el defensor, y se lo lleva por delante, ¡en este caso, el que hace la infracción es el atacante!

tiro libre en contra ✓

El jugador que cometió la falta debe dejar la pelota en el piso y alejarse 3 metros.

No podemos:



- Arrancar o golpear la pelota que se encuentra en la mano del jugador. ✓



- Cortar o dificultar el camino a un jugador con brazos, manos o piernas. ✓



- Retener, sujetar, empujar y tirarse contra el adversario. ✓



- Poner trabas. ✓

IMPORTANTE

El reglamento está pensado para proteger a los jugadores de las acciones desleales y favorecer el juego limpio.

Dependiendo de la situación, se cobrará tiro libre o penal. Si la acción está dirigida no hacia la pelota, sino directamente contra los jugadores puede ser amonestado o excluido por 2 minutos. Y en caso de representar un riesgo puede ser descalificado o expulsado.

El gol

**SI**

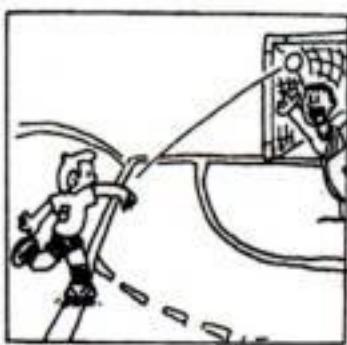
es gol si la pelota pasa totalmente la línea de gol.

NO

es gol si la pelota no pasa totalmente la línea de gol.

4 posibilidades de **GOL**

para tener en cuenta



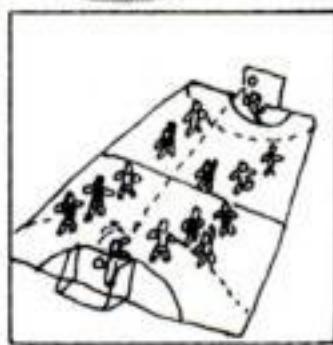
Desde la línea lateral.



Desde la línea central.



Desde la línea de tiro libre.



De arco a arco.

IMPORTANTE

Vale el gol de saque lateral, del saque de centro, de tiro libre y de saque de arco. ¡Siempre que no se cometan infracciones previas! Por ejemplo: saltar para tirar.

El árbitro de gol es el que determinará si pasó, o no toda la pelota.

¡Gana el partido el equipo que hace más goles!



· En los torneos por eliminación hay que desempatar. En ese caso se juega una prórroga o tiempo suplementario que constará de 2 tiempos de 5 minutos cada uno. Si termina empatado, se juega otro igual. Y si vuelve a haber empate, por lo general, se ejecutan penales en serie.

2 tiempos de 5'
+ 2 tiempos de 5'

Penales en serie.



Nota: En los penales en serie cada equipo realiza 3 penales, si persiste el empate, realiza un penal cada equipo hasta que haya un ganador.

Saque de arco

El arquero debe realizar el saque de arco cuando:

- La pelota pasa en forma total la línea final, lanzada por un atacante o desviada por él en una actitud defensiva.

El arquero:

NO debe

- Esperar la orden del árbitro, si se demora el árbitro dará la orden. ✓

Faltas

Del arquero:

- Tarda más de 3 segundos después de la orden del árbitro.
- Sale de su área con la pelota.
- Realiza un pase con el pie.

tiro libre en contra ✓

Hidden page

Hidden page

El saque lateral

Se debe realizar el saque lateral cuando la pelota pasa en forma total la línea lateral o le pega a un defensor y sale por la línea final.

El jugador que realiza el saque lateral:

Debe:

- Pisar la línea lateral desde el lugar donde salió la pelota con uno o ambos pies (ver figura en el centro de la página). ✓

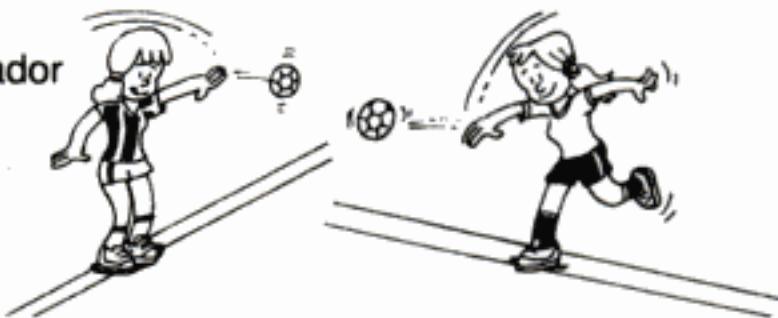
NO debe

- Esperar la orden del árbitro, si se demora, el árbitro dará la orden ✓
- Saltar, botar la pelota en el lugar, dejarla en el piso y volverla a levantar. ✓

Los defensores:

Deben:

- Ubicarse a 3 metros del jugador que realiza el saque. ✓



Faltas

Del jugador que realiza el saque lateral:

- No pisa la línea lateral.
- Tarda más de 3 segundos después de la orden del árbitro.
- Salta, bota la pelota en el lugar, la deja en el piso y la vuelve a levantar.

tiro libre en contra ✓

De los defensores:

- Se ubican a menos de 3 metros del jugador que realiza el saque.

1º advierte
2º amonesta ✓

Nota: Si la pelota no pasó totalmente la línea lateral o el jugador está pisando la línea y la pelota está dentro del terreno de juego.

continúa el juego ✓

Hidden page

Hidden page

El penal

Hay 6 casos muy puntuales:



- 1.- Cuando con una infracción, en cualquier parte de la cancha, se frustra una clara ocasión de gol. ✓



- 3.- Cuando el defensor entra en su propia área de arco consiguiendo obtener una ventaja sobre el jugador atacante en posesión de la pelota. ✓



- 5.- Cuando se toca el silbato señalando el final de tiempo de juego no justificado, existiendo una clara situación de gol. ✓



- 2.- Cuando el arquero introduce en su propia área de arco la pelota que se encuentra en el suelo, fuera de ella, o entra con la misma dentro de su área de arco procedente del campo de juego. ✓



- 4.- Cuando se lanza intencionalmente la pelota al propio arquero, dentro de su área de arco y éste la toca. ✓



- 6.- Cuando se evita una clara situación de gol por intervención de una persona no participante del juego. ✓

Nota: Cuando se sanciona un penal, los árbitros deben detener el tiempo de juego.

El penal

Existen 6 casos puntuales donde deben realizarse el penal. Ver página 26.

El jugador que realiza el penal:

Debe:

- Esperar la orden del árbitro. ✓
- Realizarlo dentro de los 3 segundos, después de la orden del árbitro. ✓
- Tirar directamente al arco. ✓

NO debe

- Pisar la línea antes que la pelota haya salido de su mano. ✓
- Saltar, botar la pelota en el lugar, dejarla en el piso y volverla a levantar. ✓

Los defensores:

Deben:

- Ubicarse a 3 metros del jugador que reliza el penal. ✓



Faltas

Del jugador que realiza el penal:

- Demora más de 3 segundos, después de la orden del árbitro. *tiro libre en contra* ✓
- No lanza directamente al arco.
- Pisa la línea de penal antes que la pelota haya salido de sus manos.
- Salta, bota la pelota en el lugar, la deja en el piso y la vuelve a levantar.

De los defensores:

- Entran al área de tiro libre.
- Si la pelota entra al arco. *gol* ✓
- Si el arquero la toca o la ataja, si pega en los postes o se va afuera.

De los atacantes:

- Entran al área de tiro libre.

tiro libre en contra ✓

Del arquero:

- Se adelanta por sobre la línea de limitación del arquero.
- Si la pelota entra al arco. *gol* ✓
- Si el arquero la toca o la ataja, si pega en los postes o se va afuera

se repite ✓

se repite ✓

Hidden page

El Anotador y el Cronometrador

¡Hola! ¿Cómo están?

Les queremos contar que nosotros somos el anotador y el cronometrador y nuestra función es asistir a los árbitros.

Yo soy el anotador y tengo la responsabilidad de controlar la lista de jugadores, de anotar los goles, las amonestaciones, exclusiones, descalificaciones y expulsiones.

Yo soy el cronometrador y tengo la responsabilidad de controlar:

- La duración del partido.
- El número correcto de jugadores y personas en el banco de suplentes.

En colaboración con el anotador:

- La entrada de jugadores que lleguen después de comenzar el partido para completar el equipo.
- La entrada y salida de jugadores al terreno de juego.
- El tiempo de exclusión de los jugadores.



El cronometrador debe dar en forma audible y clara el final de los tiempos o partido, en caso de que no haya tablero electrónico.

Y... se terminó el libro



NO FOTOCOPIAR
RAÍZ

Con la compra
de este libro
muchas personas
conservan su
fuente de trabajo.



Este libro se terminó de imprimir en el mes de enero del año 2000
en los talleres gráficos de La Prensa Médica Argentina
Junín 845, Buenos Aires
República Argentina

Hidden page

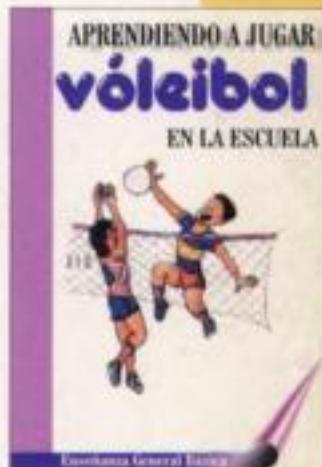
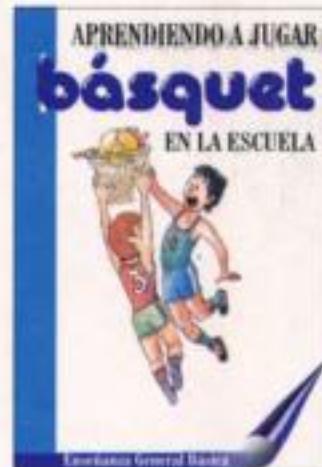
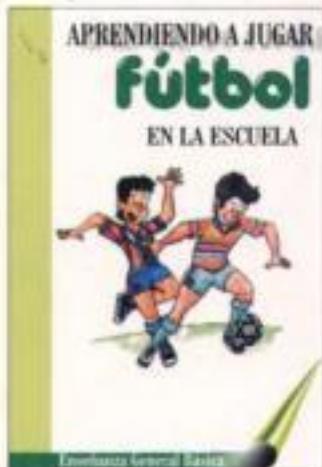
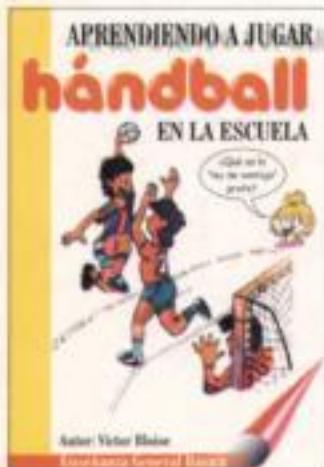
Hidden page

“Aprendiendo a jugar hánball en la escuela”
pertenece a una colección que se pensó para que los docentes cuenten con una herramienta diferente para la enseñanza de los deportes y que más alumnos puedan disfrutar, jugar y aprender los diferentes deportes en la E.G.B.

Te presento la Colección

Aprendiendo a jugar en la escuela

¡Qué divertido
es aprender con
estos libros!



LO IMPORTANTE

En la escuela el **DEPORTE** se convierte
en una herramienta para **EDUCAR**.
¡Disfrutemos jugando!

Educación General Básica