Juegos tradicionales y populares

El balón torre

Juego popular para 3.º de Primaria. Iniciar un juego predeportivo de ataque y defensa de un objetivo.

Para qué sirve

Los alumnos de 3.º se inician en el ataque y la defensa de un objetivo. Aprenden a pasar, desmarcarse y repartirse actividades sin reglas complicadas. Encaja en la parte principal, cuando ya han entrado en calor y aguantan una explicación corta.

Cómo se juega, paso a paso

1. Coloca una torre (banco o step) en cada extremo del espacio. Marca con conos una zona alrededor de cada torre.
2. Forma dos equipos y explica el objetivo: hacer caer la torre rival con el balón y defender la propia.
3. Recuerda la regla clave: no hay contacto físico con el rival. Si lo hay, el balón pasa al otro equipo.
4. Empieza con un saque desde el centro. El equipo que consigue el balón intenta avanzar con pases hacia la torre contraria.
5. Cuando cae una torre, suma un punto. El juego se reinicia desde el centro con el balón para el equipo que ha recibido el punto.
6. Cada pocos minutos, para el juego y cambia los roles de ataque y defensa dentro del equipo.
7. Termina con un minuto de vuelta a la calma y reúne a los equipos para comentar lo ocurrido.

Reglas

No se permite el contacto físico con el rival.

Organización y material

Dos equipos se reparten a cada lado del espacio, con su torre al fondo. Deja los bancos o steps separados de las paredes y con el balón en el centro.

Curso
3.º de Primaria

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Media

Agrupación y lugar
Dos equipos. Gimnasio, patio o polideportivo

Material
Un balón, un banco o step como torre

Variantes

Más fácil
Prohíbe correr con el balón y exige un pase antes de lanzar. Así hay más tiempo para pensar y colocarse.

Más difícil
Exige tres pases antes de poder lanzar a la torre. También puedes limitar los pasos con el balón en las manos.

Con un grupo grande o pequeño
Con un grupo grande, haz dos partidos a la vez en espacios separados. Con pocos alumnos, juega con una torre por equipo y deja menos jugadores defendiendo.

En poco espacio
En medio patio o un gimnasio pequeño, acerca las torres y reduce el número de jugadores en cada partido. Usa un balón blando y haz rotaciones frecuentes.

La variante de la ficha
Aumentar el número de torres a defender.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Ofrece un balón más ligero y permite lanzar desde más cerca. Puede ocupar el rol de pasador o de defensor de la torre.

Alumnado con TEA
Anticipa las reglas con una demostración corta y señala claramente las zonas con conos. Mantén los mismos equipos y roles durante toda la partida.

Atención e impulsividad
Da un rol concreto, como defensor de torre o pasador. Exige un pase antes de lanzar para frenar los tiros precipitados.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Aleja las torres de paredes, columnas y otros grupos para evitar choques.
- Comprueba que el banco o step esté estable y que el suelo no resbale al caer.
- Usa un balón blando y prohíbe lanzarlo a la cara.

Errores frecuentes al aplicarla

- Dejar demasiado tiempo con los mismos roles. Cambia con frecuencia para que todos ataquen y defiendan.
- Explicar demasiadas reglas de golpe. Empieza con lo básico y añade cada nueva norma cuando el juego ya fluya.
- Permitir que un solo alumno acapare el balón. Exige pases o da un punto extra si tocan todos.

Preguntas para la reflexión final

¿Qué hizo vuestro equipo para llegar hasta la torre rival?

¿Cómo os repartisteis para defender la torre sin tocar a nadie?

¿Qué cambiaríais para que jugaran todos más veces con el balón?

Autor: Equipo de profesores de Educación Física de Espaldera. Revisada el 26 de octubre de 2026.