Deportes alternativos

Kin-ball: los tres equipos con estrategia

Deporte alternativo para 6.º de Primaria.

Para qué sirve

Trabajas la toma de decisiones dentro de un deporte alternativo cooperativo-competitivo. En 6.º el alumnado ya domina el golpeo y la coordinación del equipo, así que puede fijarse en la colocación rival. Encaja en la parte principal, cuando ya conocen la mecánica básica del Kin-ball.

Cómo se juega, paso a paso

1. Reparte los petos de tres colores y forma tres equipos de 4. Cada equipo se coloca en su zona del espacio.
2. Recuerda la regla: antes de golpear, el equipo que saca nombra en voz alta un color. Ese equipo debe evitar que el balón toque el suelo.
3. Explica la idea nueva: no se nombra al azar. Hay que mirar qué equipo está peor colocado y elegirlo.
4. Arranca con un equipo que golpea el balón gigante tras decir el color. Los otros dos se reorganizan rápido.
5. Si el equipo nombrado no controla el balón, cambia el rol o anota según acordéis. Sigue el turno con otro saque.
6. Pausa a mitad de juego treinta segundos para que cada equipo ajuste su colocación y decida cómo nombrar.
7. Termina con una ronda final y un momento de calma para comentar lo vivido.

Reglas

Se debe nombrar un color antes de golpear.

Organización y material

Tres equipos de 4 repartidos en triángulo dentro del espacio, cada uno con su color de peto. El balón gigante empieza en el centro y los demás materiales quedan fuera.

Curso
6.º de Primaria

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
15–20 minutos

Intensidad
Media

Agrupación y lugar
Tres equipos de 4. Gimnasio, polideportivo o patio

Material
Balón gigante tipo Kin-ball o similar, petos de tres colores

Variantes

Más fácil
Deja que el equipo que saca consulte unos segundos antes de nombrar. Así piensa la decisión sin la presión del tiempo.

Más difícil
Prohíbe repetir el mismo color dos veces seguidas. Obliga también a nombrar en cuanto el balón sale de las manos.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, monta varios juegos de tres equipos con más de un balón. Con grupo pequeño, usa equipos de 3 y reduce la zona.

En poco espacio
En medio patio o gimnasio pequeño, acerca las zonas de los equipos. Pide golpeos suaves y balón bajo para controlar el espacio.

La variante de la ficha
Analizar en grupo qué estrategia de nombrar funcionó mejor.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Permite que el balón bote una vez antes del golpeo o que lo sujeten entre dos. Dale a la persona un rol de colocación o de nombrar el color.

Alumnado con TEA
Anticipa las reglas con un esquema visual de los tres colores. Mantén fija la posición y el rol en cada ronda para que pueda predecir qué pasa.

Atención e impulsividad
Asigna a esa persona la actividad de decir el color y señalar al equipo elegido. Haz rondas cortas con pausa para que tenga tiempo de mirar el espacio.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Deja libre un margen de seguridad alrededor del espacio de juego, lejos de paredes, porterías y bancos.
- Revisa que el balón esté bien hinchado y el suelo seco y sin objetos.
- Prohíbe lanzarse al suelo a por el balón con los pies por delante, para evitar choques entre compañeros.

Errores frecuentes al aplicarla

- Dejar que nombren sin mirar. Para el juego y pregunta qué equipo estaba peor colocado antes de repetir.
- Alargar la explicación. Resume la regla en una frase y muestra un saque de ejemplo con un equipo.
- No cuidar que los equipos estén equilibrados. Cambia los grupos tras unas rondas para que no siempre pierdan los mismos.

Preguntas para la reflexión final

¿En qué os fijabais para elegir a qué equipo nombrar?

¿Qué hizo vuestro equipo para colocarse mejor cuando os nombraron?

¿Cambiaríais algo de vuestra estrategia si jugarais otra vez?

Conexión con el currículo LOMLOE

Competencias específicas

Competencia específica 2

Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

Competencia específica 3

Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

Texto literal de RD 157/2022 (BOE-A-2022-3296), Anexo II, área de Educación Física — tercer ciclo. Tu comunidad puede concretarlas en su decreto.

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