

El Touch, un juego deportivo de invasión que fomenta la cooperación y el autocontrol.



Francisco Jiménez Jiménez
Dr. en Educación Física
Brian Charles
Licenciado en Ciencias del Deporte.

Introducción

En este trabajo se presenta una nueva modalidad deportiva cuya lógica interna reúne un conjunto de rasgos que la hacen interesante para ser considerada como una opción más dentro de los contenidos de Educación Física, relacionados con la iniciación a los deportes colectivos, en concreto de los de cooperación/oposición de espacio común y participación simultánea, también llamados deportes de invasión.

En las siguientes líneas se presenta una breve reseña histórica de este juego deportivo y sus características, se justifica su funcionalidad pedagógica, y por último se recoge el desarrollo de una Unidad Didáctica de iniciación a este deporte.

Las nociones específicas de este deporte, vienen avaladas por la experiencia práctica de uno de los autores, Brian Charles con más de 22 años de practicante de rugby, 7 de técnico de este mismo deporte, 20 años de practicante de Touch, y por su condición de árbitro de esta última modalidad.

Breve reseña histórica

El Touch se inventó, hace más de 40 años, cuando un entrenador de rugby inventó un juego deportivo en el que el contacto entre los jugadores y las caídas se redujeran al mínimo. Con ello, buscaba reducir la probabilidad de que sus jugadores se lesionaran durante la temporada. También se diseñó para poder jugar en campos de césped seco y en el hemisferio sur durante el verano, mientras que el rugby no se jugaba. Si traducimos literalmente Touch quiere decir “toca”. Y para detener a los jugadores atacantes en su juego rápido y dinámico sólo es necesario “tocar” les.

En 1969 dos australianos, Bob Kykes y Ray Vawden, formaron un torneo específico de Touch en Sydney, Australia. Desde este momento, el Touch se ha jugado en casi todos los países del mundo. Además es un deporte en el que puede ser practicado por todo tipo de personas sin que importe el sexo, la edad, o el grado de habilidad de los participantes.

En 1985 se formó la Federación Internacional de Touch en Australia. Su función es la de promover y coordinar el desarrollo del Touch por todo el mundo. En la actualidad hay campeonatos mundiales masculinos, femeninos y mixtos, para escolares, jóvenes y

veteranos. Asimismo, existe una modalidad en playa donde se reduce el número y las dimensiones del campo.

El Touch es muy dinámico y requiere de unas destrezas motrices básicas a la hora de correr, pasar y recibir el balón. Puede haber equipos mixtos. Normalmente se juega en un campo de entre 70 y 50 metros que puede ser reducido en función de las necesidades de los participantes. Asimismo, puede jugarse en cualquier tipo de superficie, por lo que sería ideal si se promoviera, en la playa, canchas de colegios, o zonas con césped natural o artificial. El equipaje del Touch se compone de balones “touch”, camisetas, pantalones cortos, calcetines, zapatos, cascos, gafas, etc.

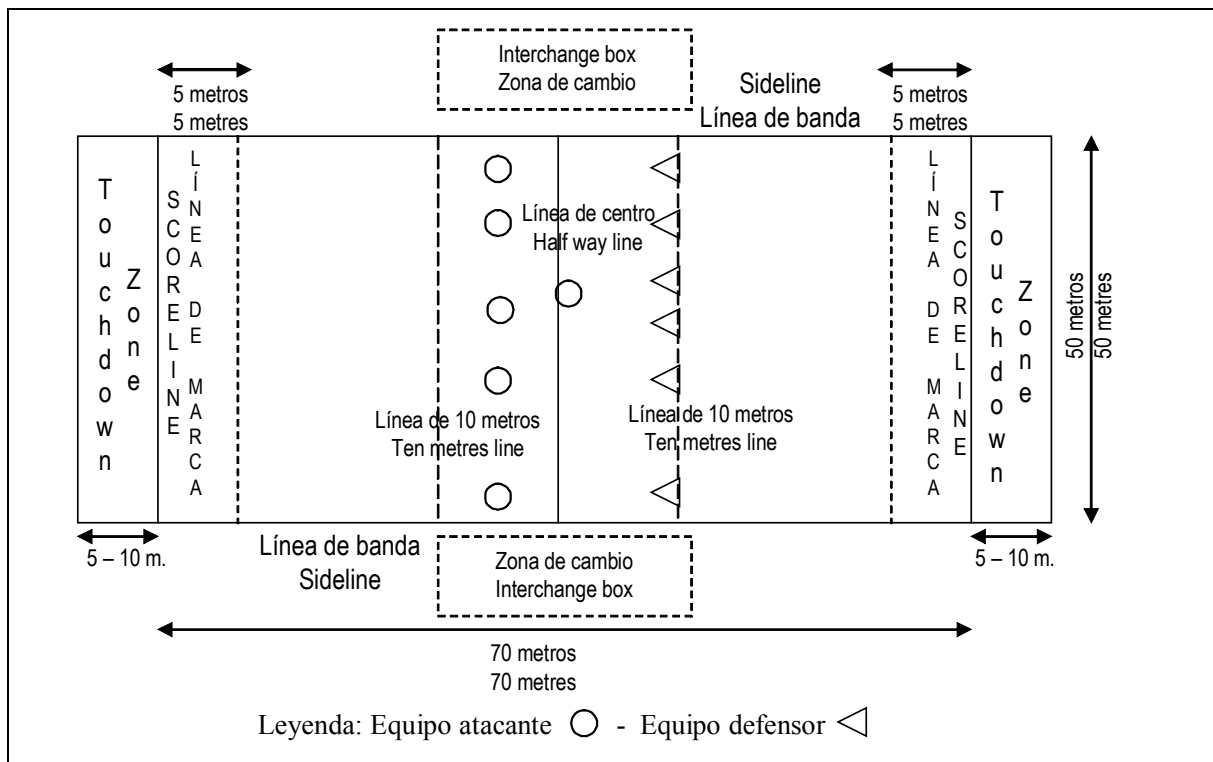


Fig. 1 . Secuencias de juego, donde el jugador con balón evita el toque en su progresión.

Este deporte fue introducido en Canarias (España) en 1998 por Brian Charles, profesor de educación física, con experiencia en Touch en naciones como Nueva Zelanda e Inglaterra. Un grupo de profesores formó una asociación de Touch, que es la representante española de este deporte en la correspondiente Federación Internacional. Ya ha habido un equipo español que participó en unos campeonatos europeos de Touch, y el desarrollo e interés por este deporte va en constante aumento.

Características del juego

Objetivo del juego: El Touch es un juego deportivo colectivo de invasión, con contacto mínimo. El único contacto permitido entre los oponentes es el toque con la mano que realizan los defensores al jugador con balón para detener su avance. En este deporte no se puede patear el balón. Los miembros de cada equipo, que inicialmente son 6, pueden variar en proporción al tamaño del espacio de juego. El objetivo motor de este juego es el llevar el balón a una meta (score line) y/o evitarlo. Para puntuar el jugador con balón debe traspasar la línea de marca sin ser tocado y situar el balón sobre el suelo. Para que esta acción tenga validez ha de realizarse antes de que el equipo defensor complete seis toques. Es decir, el equipo atacante dispone de un cupo de seis toques para poder puntuar, en caso contrario cederá su turno de ataque al equipo defensor y pasará a defender.



ATAQUE	DEFENSA
Para empezar el juego el equipo atacante coloca el balón en el centro de la línea central. Un jugador pone en juego el balón tocando el balón con el pie antes de cogerlo y pasarlo.	El equipo defensor espera el inicio del juego, situado en la línea de 10 metros
El equipo atacante intenta avanzar hacia la línea de fondo contraria o de marca, mediante pases o desplazamientos de los jugadores que poseen el balón.	El equipo defensor intenta impedir el avance del balón intentando interceptarlo y/o tocando al atacante con balón. El equipo defensivo debe retroceder una distancia designada (5 o 3 metros) cada vez que un jugador atacante, que posee el balón, ha sido tocado.
Se consigue un punto cada vez que la línea de marca es cruzada por un jugador con balón, antes de que el equipo defensor haya completado 6 toques.	Se consigue recuperar el turno de ataque en las siguientes situaciones: a) se intercepta el balón; b) el balón se cae al suelo, o sale fuera el balón; c) se completan el número de toques establecido (normalmente 6), sin que el ataque consiga cruzar la línea de marca, o en el caso de Penalti ofensivo.
Después de conseguir un punto, el equipo que atacó sigue manteniendo el turno de ataque. Se sitúa el balón en la mitad de la línea central, uno de los jugadores en ataque lo toca con el pie, lo recoge y se reanuda el juego, desde la mitad del campo donde marcaron. Si se emplean campos reducidos (Fig. 5, pág. 8) el balón se sitúa en la mitad de la línea de marca.	El equipo defensor se retira hasta la línea de marca contraria y se reagrupa a 10 metros de la mitad de la cancha (Ten metres line). En campos reducidos el equipo defensor actúa de igual manera, situándose a cinco o tres metros de la línea de marca.
El objetivo prioritario del equipo atacante es intentar superar la línea de marca con el balón antes de que el equipo defensivo complete el cupo de toques establecido.	El objetivo prioritario del equipo defensivo es evitar que el equipo atacante supere la línea de marca con el balón, antes de completar el cupo de toques y/o provocar que el equipo atacante pierda el control del balón. (Interceptación, balón al suelo, balón fuera del campo, penalti ofensivo, etc.)
Cuando el equipo de ataque recibe un toque entre la línea de 5 metros y la línea de marca, los atacantes deben retroceder hacia la línea de 5 metros y jugar el balón de toque.	En esta situación la defensa se sitúa sobre la línea de marca.

Sustituciones: los jugadores que actúan podrán ser sustituidos libremente por jugadores suplentes que deberán estar en la zona de cambios (Intechange box). El protocolo de cambio será: el jugador/es sustituido/s deberá abandonar el campo en primer lugar, y entrar en la zona de cambio; en este momento el jugador/es suplente/s abandonará la zona de cambio y se incorporará al juego. Cada equipo dispondrá de una zona de cambio exclusiva.

La ética del Touch

Todos los jugadores deben ser honestos al tocar y al reconocer que han sido tocados. Los jugadores en defensa deben retrasarse en cada caso la distancia requerida. Si estas reglas básicas son respetadas, el Touch puede ser un deporte agradable.



Fig. 2. Acción de toque y retroceso de los defensores después de toque.

Puestas en juego del balón	Motivo	Protocolo
Saque de inicio	Comienzo del partido	Un jugador atacante toca el balón, que está en el suelo, con el pie antes de cogerlo para avanzar y/o pasar. Este jugador que saca, podrá marcar directamente, pasar o recibir un toque.
Saque después de conseguir punto	Continuar el juego después de un tanto	
Penalti	<p>En situación de ataque: a) Cuando el jugador que recoge el balón después de una puesta en juego recibe un toque antes de pasar el balón y/o antes de traspasar la línea de marca; b) no sacar el balón en el lugar indicado; c) Obstruir con el cuerpo la acción de los defensores; d) Saques incorrectos; e) Pasar después de toque.</p> <p>En situación de defensa: a) Tocar u obstruir con el cuerpo mientras se retrocede después del toque; b) Golpear el balón para interrumpir la continuidad del ataque; c) Golpear al adversario con balón en la acción de toque; d) Cuando la defensa intenta tocar antes de completar su repliegue.</p>	Un jugador atacante toca el balón con el pie antes de cogerlo para avanzar y/o pasar. El equipo que defiende el penalti ha de retrasarse una distancia mayor que la habitual después de toque. Si el penalti ha sido cometido en ataque, supone para este equipo la pérdida de balón. Si el penalti lo comete algún jugador del equipo defensor, el equipo atacante dispondrá de nuevo del número de toques establecido.
Saque después de toque	Continuar el juego después de la interrupción del avance	El jugador tocado deja el balón en el suelo pasando por encima de él, y otro jugador de su equipo lo recoge con la mano y avanza y/o pasa. Pero si es tocado antes de pasar será penalti en contra. También lo será si traspasa la línea de marca directamente.

Saque de banda	Reanudación del juego por el equipo defensivo, después de que al equipo atacante se le va el balón fuera	El balón es situado en el campo por donde salió, el jugador que saca deja el balón en el suelo pasando por encima de él, y otro jugador de su equipo lo recoge con la mano y avanza y/o pasa.
Saque después de infracciones ofensivas.	Reanudación del juego por el equipo defensivo ante las infracciones ofensivas (balón al suelo, pase adelantado)	El balón es colocado en el lugar donde se produjo la infracción, el jugador que saca deja el balón en el suelo pasando por encima de él, y otro jugador de su equipo lo recoge con la mano y avanza y/o pasa.
Saque después de infracciones defensivas	Reanudación del juego por el equipo ofensivo, disponiendo de nuevo de los 6 toques, cuando el equipo defensivo realiza una intercepción incompleta.	El balón es colocado en el lugar donde se produjo la infracción, el jugador que saca deja el balón en el suelo pasando por encima de él, y otro jugador de su equipo lo recoge con la mano y avanza y/o pasa.



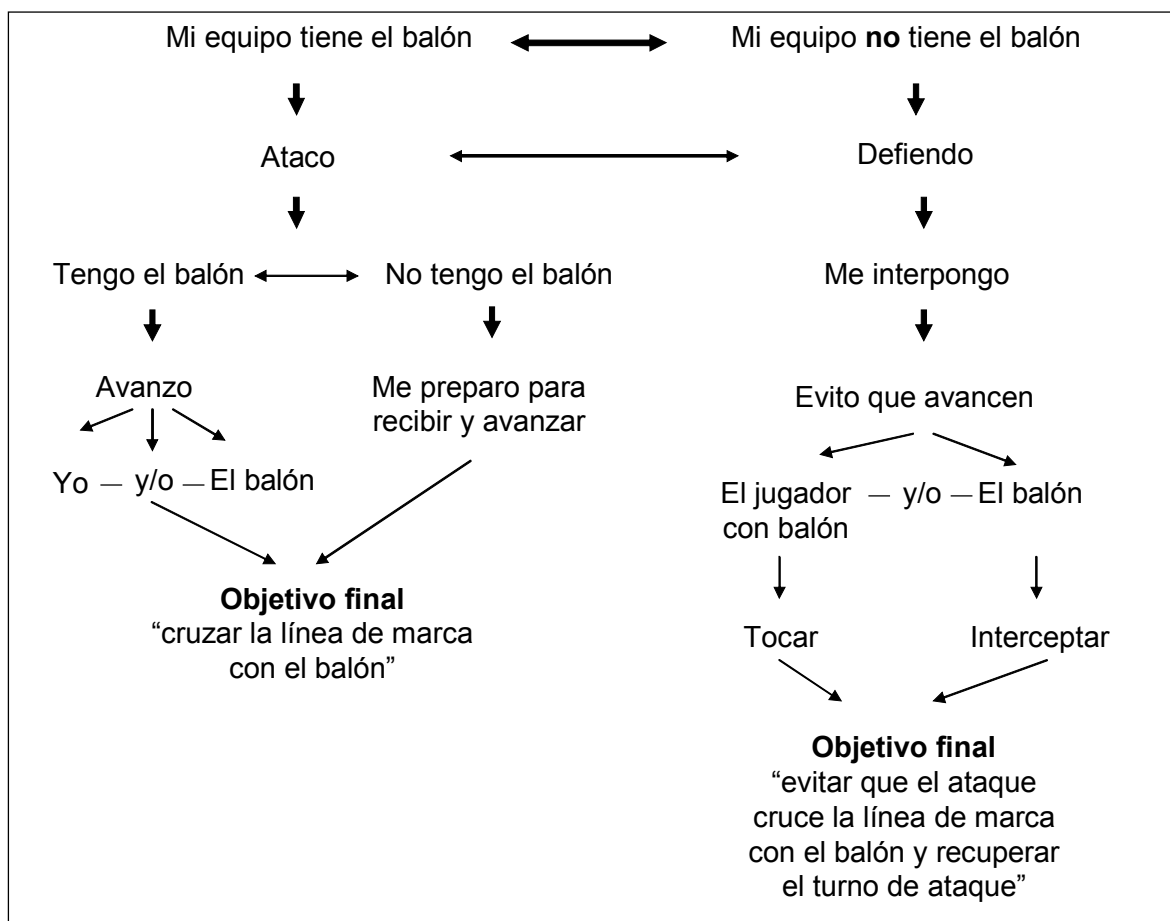
Fig. 3. Secuencia de puesta en juego (saque después de toque, fuera de banda y de infracciones ofensivas y/o defensivas)



Fig.4. Puesta en juego después de penalti.

Quisiéramos dejar claro que las referencias reglamentarias recogidas en este trabajo tienen un carácter básico y no exhaustivo, dado que se trata de una propuesta de iniciación a este deporte. Además, debemos tener en cuenta que las reglas del Touch están en continua transformación y son actualizadas periódicamente por la Federación Internacional de Touch (FIT).

Acciones básicas de juego



Análisis de la acción de juego desde cada uno de los roles estratégicos.

ROLES	Subroles estratégicos o intenciones de juego	Habilidades específicas
⊙ J.C.B.	<ul style="list-style-type: none"> - Avanzar - Continuar juego - Avanzar por el lado débil del defensor - Provocar touch - Retroceder - Amagar pase - Fijar al defensor - Conseguir tanto - Orientarse al dejar el balón en el suelo para facilitar el avance del compañero que lo recoge 	<ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento con balón a espacios libres. - Pase – Desplazamiento con balón y pase - Desplazamiento con balón hacia el lado débil - Desplazamiento con balón hacia el defensor - Desplazamiento con balón retrocediendo - Finta de pase con o sin desplazamiento - Desplazamiento con balón - Desplazamiento con balón - Dejar el balón pasando el pie más próximo al jugador más cercano por encima,
○ J.S.B. E.C.B.	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrecer apoyo cerca del balón - Ofrecer apoyo lejos del balón - Ofrecer apoyo con cruce - Ofrecer apoyo en el lado contrario del balón - Poner en juego el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento - recepción - Desplazamiento - recepción - Desplazamiento – recepción - Desplazamiento – recepción - Recogida de balón y pase
Δ J.S.B. E.S.B.	<ul style="list-style-type: none"> - Detener el ataque (touch) - Mantener la situación - Cubrir el espacio próximo al compañero - Amagar toque 	<ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento y contacto - Posición de base - Posición orientada y desplazamiento - Finta de toque

J.C.B. = jugador con balón; J.S.B.E.C.B. = jugador sin balón del equipo con balón; J.S.B.E.S.B = jugador sin balón del equipo sin balón

Criterios de organización colectiva.

ATAQUE	DEFENSA
<ul style="list-style-type: none">- Evitar pases largos en los primeros toques- Aprovechar espacios en el repliegue de la defensa, después de cada toque, antes de esta pueda organizarse para intentar un nuevo toque.- Atraer más de un defensor hacia el jugador con balón y aprovechar los espacios libres creados.- Alternar juego en profundidad y juego en amplitud.	<ul style="list-style-type: none">- Retroceder rápidamente y organizarse.- Evitar el avance de los jugadores con balón y/o recuperar el balón para contraatacar.

Características y similitudes con otros juegos deportivos.

En cualquier caso, debemos tener en cuenta que modelos de práctica similares han sido propuestos con el objetivo de facilitar la iniciación al rugby. Un ejemplo de ello lo encontramos en el ámbito español con la propuesta de Usero y Rubio (1996: 153), los cuales proponen para una primera etapa de aprendizaje la reducción del número de jugadores y cambiar el placaje por el tocado con dos manos en el pantalón, aunque mantienen otros aspectos específicos del rugby como el juego con el pie, la melé o la touché. También desde la Federación Inglesa de Rugby se ha propuesto una modalidad deportiva en este sentido denominada Tag. En ella tampoco existe placaje y en su lugar se propone coger una de las dos cintas que los jugadores llevan colocadas en su cintura en un cinturón especial. Tanto en estas opciones como en Touch, las formas de juego se justifican en sí mismas como prácticas deportivas que buscan minimizar las situaciones de riesgo físico para los participantes. Sin embargo, si pensáramos en estas tres opciones (Touch, el juego de rugby adaptado de Usero y Rubio, y el Tag) como alternativas para la iniciación al rugby y/o para el perfeccionamiento del juego en este deporte, debemos tener en cuenta que las alternativas propuestas por Usero y Rubio de tocar con las dos manos la cadera del jugador con balón, y la de Tag de quitar una de las dos cintas fijadas en la cintura de los jugadores, pueden generar situaciones de golpes involuntarios en el cara o la cabeza de los defensores con los codos del jugador con balón y provocar que estos se acostumbren a cerrar los ojos en las situaciones de contacto. Asimismo, la propuesta de pararse y pasar cuando se es tocado en rugby adaptado y Tag va en contra de los principios de juego del rugby de pasar antes de ser placado, de dejar el balón en el suelo cuando se es placado, y el de apoyo para la siguiente fase; mientras la alternativa de Touch de tocar con una mano en cualquier parte del cuerpo al jugador con balón, y la de que el jugador tocado deje el balón en el suelo para ser jugador inmediatamente por otro compañero que apoya, coincide con la dinámica real de juego en rugby, y permite mejorar estos principios del juego. También el hecho de que se pueda tocar con una sola mano en cualquier parte del cuerpo demanda a los atacantes emplear con más frecuencia y calidad sus habilidades de desplazamiento para evitar a los defensores.

Por último tanto en Touch como en rugby la acción del juego del jugador con balón es la de evitar las situaciones de contacto y la de jugar el balón antes del mismo, mientras las reglas de rugby adaptado y de Tag fomentan el jugar el balón después del contacto, lo que refuerza una opción estratégica que no es de utilidad para el juego posterior en rugby, porque la mayoría de las acciones del jugador con balón en rugby van encaminadas a crear y ocupar los espacios libres entre los defensores.

Funcionalidad pedagógica del Touch.

En este deporte, la cohesión de equipo y la comunicación motriz son fundamentales para una actuación efectiva. La interrupción del ataque mediante un simple toque al jugador con balón plantea grandes exigencias perceptivo decisionales a los jugadores, que han de desarrollar su acción de juego con gran rapidez y cooperación con sus compañeros. El gran dinamismo que adquiere el juego, hace necesario la sustitución frecuente de los jugadores, que pueden ser realizadas sin interrupción el juego. Estas continuas sustituciones ofrecen un amplio abanico de opciones estratégicas ¿Quién, cuántos, cuándo?

Unidad Didáctica: “Aprendiendo a jugar a Touch-Rugby”

- Breve justificación de la Unidad Didáctica

El Touch-Rugby es una modalidad deportiva de invasión que comparte bastantes similitudes con el rugby, pero que se diferencia de este por no contemplar el contacto físico con el adversario, excepto la acción de tocar (Touch) al jugador poseedor del balón para parar su avance. De este modo, las acciones motrices que se emplean (desplazamientos, pases, recepciones) se desarrollan en un contexto exento de riesgo para la integridad física de los jugadores. Las habilidades específicas que se emplean no tienen una gran complejidad, lo que va a favorecer su práctica por grupos heterogéneos en cuanto a su nivel de habilidad motriz. Asimismo, este juego deportivo demanda continuamente respuestas estratégicas de carácter colectivo, que pasan a ser el principal argumento de juego.

Este nuevo deporte ofrece al alumnado no solo la posibilidad de mejorar su competencia motriz individual, sino que demanda del alumnado una continua cooperación con los compañeros del propio equipo y un alto grado de autocontrol en la interacción con los adversarios. También constituye una excelente opción para la ocupación activa del tiempo libre, al poderse jugar sin especiales demandas de espacios ni equipamientos específicos. Asimismo, destacar que en esta modalidad la participación de equipos mixtos es una señal de identidad. Cuando sea necesario modificar el juego reduciendo el número de jugadores, proponemos que sea tres contra tres, ya que este es el número de jugadores mínimo por equipo que asegura la variabilidad en la toma de decisiones. El número de toques y el espacio, habrán de ser adaptado al número de jugadores, así se podría jugar situaciones de 3 contra 3, con tres toques, en espacios similares a una cancha de voleibol, para cuatro contra cuatro y cuatro toques, se podrían tomar como referencia espacios similares a una cancha de baloncesto. También se pueden utilizar espacios abiertos que serán delimitados por conos. En el caso de que se disponga de un espacio que sea la mitad del campo oficial, se podrían marcar todas las zonas de juego aunque con sus dimensiones reducidas.

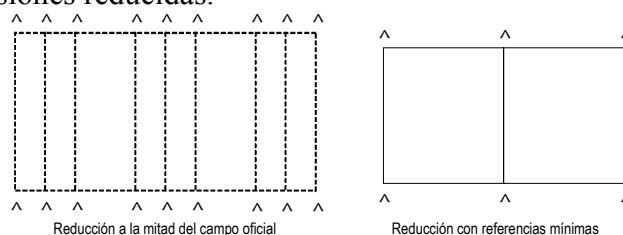


Fig. 5. Opciones para reducir el espacio

Respecto al balón, se podría empezar con balones o pelotas de tamaño similar a los de balonmano. Aunque sería interesante introducir lo antes posible balones de rugby de tamaño 3, para facilitar el manejo del mismo si el alumnado es de Educación Primaria; para secundaria, se podría emplear un tamaño 4. Aunque lo ideal sería disponer de balones de la modalidad de Touch.

Unidad Didáctica: “Aprendiendo a jugar a Touch”

Curso: 5º o 6º de Primaria

Nº de sesiones: 8

- **Objetivos Didácticos**
 - Conocer y desarrollar las posibles acciones de juego a realizar desde cada uno de los roles estratégicos que asumen los participantes (atacante con balón; atacante sin balón; defensor).
 - Conocer las reglas de juego y valorar el respeto de las mismas como medio de asegurar la igualdad de oportunidades para todos los participantes.
 - Valorar el Touch como un medio para el desarrollo de la propia competencia motriz y de actitudes de respeto, tolerancia y aceptación hacia los demás.
 - Conocer el origen de esta modalidad y los rasgos que caracterizan su lógica interna y le diferencian de modalidades similares.
 - Conocer los fundamentos colectivos de juego y ajustar la acción de juego individual a los criterios de organización colectiva en cada una de las fases de juego.
 - Reconocer y aplicar las soluciones técnicas y/o tácticas aprendidas en otros deportes de invasión que sean de utilidad en las situaciones de juego de este deporte.
 - Deducir reglas de acción que permitan seleccionar las acciones más adecuadas a cada situación de juego en función de las características personales.

- **Contenidos**

Actitudes:

- Valoración del trabajo en equipo como el medio más adecuado para la consecución de objetivos comunes.
- Valoración las acciones de lo compañeros y/o de los adversarios como muestra de reconocimiento de sus aportaciones al juego.
- Respeto a las normas del juego como elemento esencial para asegurar el desarrollo del mismo en igualdad de oportunidades para los participantes.
- Reconocimiento de las propias posibilidades y limitaciones como punto de partida para la mejora de la propia competencia.

Conceptos:

- Identificación de las intenciones de juego a desarrollar desde cada uno de los roles estratégicos.
- Conocimiento de las reglas básicas y de los rasgos de la lógica interna del Touch.

- Conocimiento de los criterios de organización colectiva que dan sentido al juego de ataque y defensa.
- Conocimiento del significado de la gestualidad técnica de este deporte como medio de organizar la comunicación motriz con los compañeros y la contracomunicación motriz con los oponentes.
- Identificación de reglas de acción en las situaciones más habituales del juego.

Procedimientos:

- Utilización de las habilidades específicas en secuencias de juego que impliquen interacción ataque-defensa.
- Concreción de criterios de organización colectiva del juego en ataque y defensa, y ajuste de las acciones individuales a dichos criterios.
- Aplicación de las habilidades específicas del Touch-Rugby desde cada uno de los roles estratégicos.
- Reflexión en y sobre la práctica con objeto de adecuar los medios empleados a los objetivos de tarea a realizar en cada momento y de comprender la funcionalidad de los aprendizajes que se adquieren.
- Identificación y aplicación de recursos técnicos y/o tácticos aprendidos en otros deportes a la solución de las situaciones de juego que presenten similitud con las de otros deportes.

Objetivos específicos y contenidos por sesión		
Sesión	Objetivos específicos	Contenidos esenciales
1	<p>Conocer las características y principios fundamentales de actuación en ataque y defensa.</p> <p>Valorar el Touch como un medio para la mejora personal y el establecimiento de relaciones sociales positivas con los demás (*)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Secuencia básica de juego en ataque: puesta en juego – pase – avance. - Secuencia básica de juego en defensa: distribución de los marcajes de los oponentes – frenar el avance del jugador con balón tocándolo (touch) – retroceso de la línea defensiva. - Conocimiento de las nociones reglamentarias básicas y valoración del respeto a las mismas como un medio de asegurar la igualdad de oportunidades entre los jugadores. - Valoración de la relación con los demás en clave de respeto, tolerancia y aceptación. (*)
2	Adaptar el uso de las habilidades específicas a los principios generales del juego en ataque (conservar el balón – avanzar –) y defensa (recuperar el balón – intentar cerrar los espacios de avance –), identificando y aplicando diferentes opciones de juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Ajuste de las habilidades específicas a los principios generales del juego de ataque y defensa. - Identificación y empleo de recursos técnicos y/o tácticos aprendidos en otros deportes y que sean de utilidad para resolver situaciones de juego en Touch-Rugby.
3	Identificar y aplicar en el desarrollo del juego las diversas intenciones de juego que se puede plantear un jugador desde cada uno de los roles estratégicos que asume (atacante con balón – atacante sin balón – defensa).	- Identificación y desarrollo de las intenciones de juego básicas a plantearse desde cada uno de los roles estratégicos que adoptan los jugadores en el juego (atacante con balón – atacante sin balón – defensa).
4	Coordinar las puestas en juego después de las diversas situaciones de juego que suponen una reanudación del mismo	Acciones de puesta en juego después de: toque, de haberse conseguido un punto, de banda, que el balón se le caiga al suelo a algún atacante o defensor, de penalti.
5	Mejorar los medios técnicos y tácticos	- Mejora de las habilidades específicas de los

que permiten a los jugadores desarrollar sus intenciones de juego. Ajustar las acciones individuales a los criterios de organización colectiva.	fundamentos tácticos colectivos en situaciones simplificadas de cooperación/oposición. - Concreción de criterios de organización colectiva del juego en ataque y defensa, y ajuste de las acciones individuales a dichos criterios.
--	--

Desarrollo de las sesiones

Unidad Didáctica: “Aprendiendo a jugar a Touch-Rugby”.		Sesión 1
<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer las características y principios fundamentales de actuación en ataque y defensa. - Valorar el Touch-Rugby como un medio para la mejora personal y el establecimiento de relaciones sociales positivas con los demás (*) 	<p>Contenidos esenciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Secuencia básica de juego en ataque: puesta en juego – pase – avance. - Secuencia básica de juego en defensa: distribución de los marcajes de los oponentes – frenar el avance del jugador con balón tocándolo (touch) – retroceso de la línea defensiva. - Conocimiento de las nociones reglamentarias básicas y valoración del respeto a las mismas como un medio de asegurar la igualdad de oportunidades entre los jugadores. - Valoración de la relación con los demás en clave de respeto, tolerancia y aceptación. (*) 	
DESARROLLO DE LA PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN		
<p>- Reflexión inicial</p> <p>P. Vamos a intentar aprender un nuevo deporte de equipo, tiene algunos elementos comunes con el Rugby ¿Alguien ha visto algún partido de rugby? ¿Sabría decir cómo se juega, cómo se consiguen los puntos? Bien, en Touch-Rugby se juega en un campo rectangular, donde se el equipo que ataca intenta alcanzar con el balón la línea de fondo, también se emplean pases hacia atrás: pero a diferencia del rugby no está permitido agarrar ni placar al oponente, cuando se quiere parar el avance del jugador con balón bastará con tocarle (touch en inglés, de ahí su nombre). Ello le obligará depositar el balón en el suelo, donde le hemos tocado, y que otro compañero lo ponga en juego de nuevo. Mientras tanto todo el equipo que está defendiendo deberá retrasarse 5 metros antes de intentar de nuevo parar el ataque, tocando al jugador que lleve el balón. Cada equipo en su turno de ataque dispone de un número máximo de toques para intentar conseguir alcanzar la línea de puntuación (Score line) y anotarse un punto, si lo consigue inicia otro nuevo turno de ataque, sino lo consigue el turno de ataque pasará al equipo que estaba en defensa.</p> <p>P. ¿Qué acciones nos permitirán en ataque avanzar sin ser tocados? ¿Qué podremos hacer en defensa para que el atacante con balón alcance la línea de fondo sin ser tocado?</p>		
DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	
<p>Juego Inicial. Situación 3 contra 1, donde el trío con balón intenta alcanzar la línea de fondo (línea de marca) y dejar el balón en el suelo antes de que el defensor toque a algún jugador con balón. Si hay éxito se ataca hacia la otra línea de fondo, si el defensor realiza el toque intercambia su papel con el tocado.</p> <p>Variantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “solo vale pasar hacia atrás; es decir, los receptores deben de estar detrás del balón” 2. “el defensor deberá hacer dos toques para evitar que los atacantes alcancen la línea de marca, Después de cada toque, el jugador defensor retrocede unos pasos y continua defendiendo, el atacante tocado se ha de parar y pasar después” 		
<p>Criterios de éxito:</p> <p>Atacantes: Traspasar la línea de marca con el balón sin ser tocados por el defensor, empleando para ello desplazamientos con balón y/o pases hacia atrás.</p> <p>Defensor: Tocar al atacante con balón antes de que alcancen la línea de marca.</p>		
ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
⊙ J.C.M.	Progresar esquivando al defensor o pasando al compañero antes de ser tocado.	¿Qué han hecho para evitar que el defensor les toque?
○ J.S.M. E.C.M.	Desmarcarse detrás del balón	¿Cómo ayudaban a llevar el balón a la línea de marca?

Δ J.S.M. E.S.M.	Cerrar espacios de avance a los jugadores con balón.	¿Han empleado alguna estrategia para tocar al jugador con balón? ¿Han tenido algún problema para retroceder después de tocar y seguir defendiendo?
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES		
Móvil	Meta	Compañero Compañeros Adversario Adversarios

DESCRIPCIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p>Tarea 1. Grupos de ocho, colocados en dos filas enfrentadas. El jugador con balón de la fila interior de la zona (A) lado se desplaza hacia delante (zona B) y pasa el balón atrás al jugador de fila exterior del otro lado (zona C), que pasa al jugador de la fila interior de su lado (zona D) que iniciará el ciclo al otro lado.</p> <p>Variantes: Cambiar los grupos que están en la zona interior de cada fila a la exterior y viceversa. Comenzar el ejercicio ahora desde la zona (B), con ello promovemos el empleo de pases largos de derecha a izquierda.</p> <p>Criterios de éxito: Pasar el balón atrás cuando se corre hacia delante, manteniendo los extremos del balón vertical. Recibir en posiciones retrasadas respecto al pasador</p>		
ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
⊙ J.C.M.	Pasar hacia atrás en desplazamiento sin interrumpir la marcha	¿Por qué lado te resulta más difícil pasar?
○ J.S.M. E.C.M.	Preparar las manos para recibir el balón y ajustar su desplazamiento para recibir en posiciones retrasadas respecto al pasador.	¿Qué haces con las manos para recibir el balón?
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES		
Móvil	Meta	Compañero Compañeros Adversario Adversarios

DESCRIPCIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p>Juego Final. Situación 3 contra 2, donde el trío con balón intenta alcanzar con el balón la línea de fondo (línea de marca) antes de que los defensores realicen 3 toques a algún jugador con balón (solo se puede pasar hacia atrás). Después de cada toque, los defensores retroceden unos pasos y el atacante tocado ha de dejar el balón en el suelo para que otro compañero lo recoja y se reanude el ataque (ver figura 3 página 5). Si los atacantes tienen éxito se ataca hacia la otra línea de fondo, si los defensores realizan los 3 toques establecidos intercambian su papel con el atacante tocado y el jugador que realizó el último pase.</p> <p>Variantes: 1. “3 contra 3”</p> <p>Criterios de éxito: Atacantes: Traspasar la línea de marca con el balón sin ser tocados por el defensor, empleando para ello desplazamientos con balón y/o pases hacia atrás. Defensor: Tocar al atacante con balón antes de que alcancen la línea de marca.</p>		
ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN

⊙ J.C.M.	Progresar esquivando al defensor o pasando al compañero antes de ser tocado. Dejar el balón en el suelo al ser tocado y desmarcarse detrás del balón.	¿Qué opciones nuevas han empleado para evitar que el defensor les toque? ¿Pueden facilitar la progresión del compañero más próximo al dejar el balón en el suelo al ser tocados? ¿Cómo?			
○ J.S.M. E.C.M.	Desmarcarse detrás del balón. Recoger rápidamente el balón dejado en el suelo por el compañero tocado para continuar el juego	¿Cómo ayudaban a llevar el balón a la línea de marca? ¿Qué se planteaban hacer en primer lugar cuando recogían el balón dejado por un compañero tocado?			
Δ J.S.M. E.S.M.	Cerrar espacios de avance a los jugadores con balón.	¿Han empleado alguna estrategia para tocar al jugador con balón? ¿Cuándo estaban en igualdad numérica han empleado alguna estrategia para organizarse cuando retrocedían después de cada toque?			
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

REFLEXIÓN FINAL
<p>1. Cuando algún defensa toca al atacante con balón, este deberá dejar el balón en el suelo ¿Qué debe hacer el compañero más próximo? a) desmarcarse para recibir; b) pedir el balón; c) coger el balón, avanzar y pasar.</p> <p>2. Si estamos en defensa y tocamos a un jugador atacante con balón ¿Qué tenemos que hacer? a) mantenernos en el mismo lugar defendiendo; b) coger el balón e iniciar el contraataque; c) retroceder todos cinco metros.</p> <p>3. En ataque para facilitar el avance del balón sin ser tocados debemos: a) intentar ocupar todo el ancho del campo de juego; b) desmarcarnos por delante del compañero con balón; c) situarnos detrás del compañero con balón y cerca de él.</p> <p>4. Si queremos mostrar nuestra aceptación hacia los demás, cuando un jugador realiza una acción eficaz: a) le dirigimos palabras de reconocimiento si es de nuestro equipo; b) nos mantenemos en silencio; c) le dirigimos palabras de reconocimiento independientemente de que sea o no de nuestro equipo.</p>

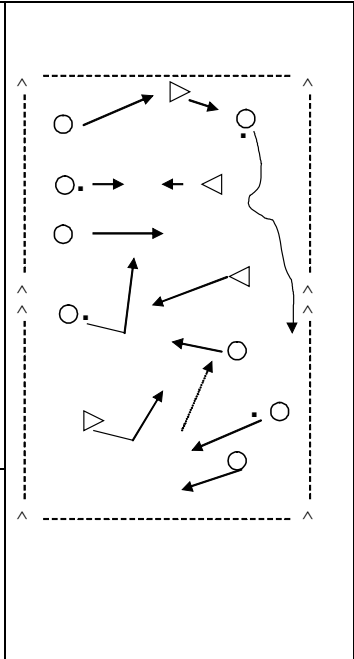
Unidad Didáctica: “Aprendiendo a jugar a Touch-Rugby”.		Sesión 2
Objetivo específico: Adaptar el uso de las habilidades específicas a los principios generales del juego en ataque (conservar el balón – avanzar –) y defensa (recuperar el balón – intentar cerrar los espacios de avance –), identificando y aplicando diferentes opciones de juego.	Contenidos esenciales: - Ajuste de las habilidades específicas a los principios generales del juego de ataque y defensa. - Identificación y empleo de recursos técnicos y/o tácticos aprendidos en otros deportes y que sean de utilidad para resolver situaciones de juego en Touch-Rugby.	
DESARROLLO DE LA PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN		
- Reflexión inicial P. En la sesión anterior hemos acabado jugando con las principales reglas del Touch ¿Qué acciones de juego les resultaron más difíciles? ¿Qué acciones de juego eran parecidas a las que se emplean en otros deportes? ¿Cuáles eran diferentes? Hoy vamos a tratar de familiarizarnos un poco más con las acciones de juego que nos permiten conservar el balón y avanzar cuando estamos en ataque y cortar el avance y recuperar el balón cuando estamos en defensa.		

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
-------------	------------------------

Juego inicial. Todos los jugadores en un mismo espacio, cuatro jugadores tendrán balón de Touch, otros cuatro un balón de otro tipo (por ejemplo de baloncesto) y el resto sin balón. Los jugadores con balón de baloncesto intentarán tocar con su balón a cualquier jugador que tenga balón de Touch. Estos, para evitarlo los esquivaran o pasaran a los jugadores sin balón, debiendo estar siempre los receptores detrás del pasador. Si son tocados, deberán dejar el balón en el suelo, que será inmediatamente recogido por el jugador sin balón que esté más cerca, mientras el jugador que hizo el toque traspasará su balón al jugador tocado que ahora pasará a intentar tocar a los jugadores con balón de Touch, mientras el pasa a jugar de atacante.

Variantes:

El grupo de jugadores con balones de baloncesto encargados de tocar a los poseedores de balones de Touch, llevarán peto para distinguirse y aumentarán su número a ocho, estando cuatro sin balón, pudiéndose pasar los balones entre ellos.



Criterios de éxito:

Atacantes: No ser tocados empleando para ello desplazamientos con balón y/o pases hacia atrás.

Defensor (jugadores con balón de baloncesto): Tocar a los atacantes con balón de Touch, para pasar a ser atacantes.

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
⊙ J.C.M.	Progresar esquivando al defensor o pasando al compañero antes de ser tocado.	¿Qué han hecho para evitar que el defensor les toque?
○ J.S.M. E.C.M.	Desmarcarse detrás del balón	¿Cómo ayudaban a que no tocaran a los jugadores con balón de Touch?
Δ J.S.M. E.S.M.	Tocar a los jugadores con balón de Touch.	¿Han empleado alguna estrategia para tocar a los jugadores con balón de Touch?

ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES

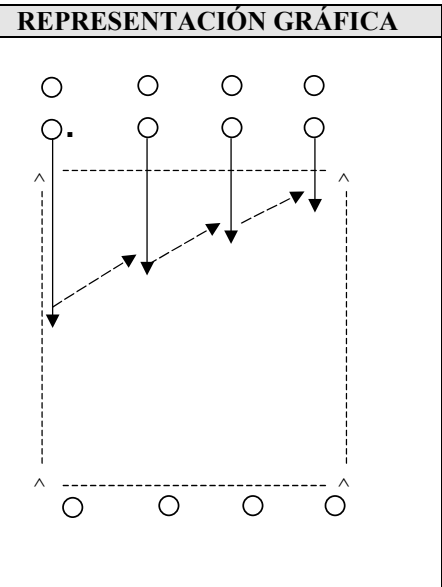
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios
-------	------	-----------	------------	------------	-------------

DESCRIPCIÓN

Tarea 1. Relevo continuado de pases. Tres grupos de cuatro se colocan entre el espacio marcado por los conos. En un lado se colocan dos grupos de cuatro (el primero con balón) y en el contrario el otro. El grupo con balón comienza su desplazamiento realizando pases de derecha a izquierda, hasta traspasar la línea de marca y situar el balón en el suelo para puntuar. Ese balón será recogido del suelo por el siguiente equipo para iniciar su turno.

Variantes:

- Pases de izquierda a derecha con la misma organización.
- Introducir oposición. El segundo jugador después de pasar se convierte en defensor intentando tocar a cualquiera de los jugadores que tenga balón para impedir que algún jugador con balón traspase la línea de marca.
- Dar la opción de dos toques a los atacantes para completar su fase de ataque. Si se comete alguna infracción o se completan los dos toques antes de la línea de marca, se deja el balón en ese lugar y el siguiente equipo inicia su turno desde donde esté el balón, diferenciando el tipo de saque a realizar en función de la situación creada.



Criterios de éxito:

Jugador con balón: Manteniendo las puntas del balón verticales, pasar hacia atrás mediante giro de tronco sin dejar de desplazarse hacia delante.

Jugador sin balón: Desplazarse y recibir en desplazamiento detrás del balón.

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN			
⊙ J.C.M.	Coordinar la acción de desplazamiento hacia delante y pasar a izquierda o derecha mirando al receptor. Realizar acciones de finta cuando se tienen compañeros a ambos lados.	¿Han realizado acciones de finta de pase? ¿Hacia que lado la han realizado con mayor frecuencia?			
○ J.S.M. E.C.M.	Mantenerse detrás del balón para ofrecer apoyo al jugador con balón y recepcionar en desplazamiento	¿Han conseguido estar siempre detrás del balón? ¿Alguien se cruzó detrás del jugador con balón para buscar espacios libres?			
Δ J.S.M. E.S.M.	(Variable c) desplazamientos defensivos y acción de tocado estando en inferioridad numérica respecto al ataque	¿Has empleado alguna estrategia para tocar a los jugadores con balón?			
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p>Tarea 2. Por tríos, se colocan dos de ellos en las posiciones (A), (B), y (C), y el otro en las posiciones (E), (F), y (G). El primer grupo con balón inicia la actividad como se refleja en el gráfico. El jugador de la posición (A) avanza y pasa al jugador de la posición (B) y se sitúa detrás de él, el jugador de la zona (B) hace lo mismo con el compañero de la zona (C). Este último, situará el balón en el suelo, como si de un toque se tratara. A partir de ahí, el jugador más próximo, que es (B) coge el balón para ponerlo en juego y el jugador de la zona (A) le ofrecerá un apoyo, pasando por detrás de él, este una vez que recibe traspasará la línea de marca dejando el balón en el suelo para el siguiente trío, situado en las posiciones (E), (F), y (G) inicie su turno. Con este ejercicio, se intenta hacer comprender a los jugadores la importancia de estar cerca unos de otros, para poder poner en juego el balón rápidamente después de un toque.</p> <p>Variantes:</p> <p>a) Después de que se deje el balón en el suelo, será el primer jugador que inició la actividad el que ponga en juego el balón (A), en vez del jugador de la zona (B), que en este caso será el que ofrezca el apoyo a (A), buscando siempre finalizar en la zona contraria del inicio.</p> <p>b) Situar a los jugadores en la otra zona del campo para realizar los ejercicios de derecha a izquierda.</p> <p>Criterios de éxito: Realizar la coordinación de los apoyos, de manera que se ponga el balón en juego lo más rápidamente posible</p>	

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN			
⊙ J.C.M.	Coordinación de la acción de desplazarse hacia delante, pasar hacia atrás, llevando el balón con las puntas verticales.	¿Eran conscientes de llevar el balón cogido con las puntas verticales?			
○ J.S.M. E.C.M.	Mantenerse cerca del jugador con balón para sacar rápido después de toque.	¿Qué les ha resultado más rápido, el apoyo del primer o segundo jugador al tercero que situaba el balón en el suelo?			
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
-------------	------------------------

<p>Juego final. Touch 3 contra 3 en campo reducido (15 x 20m.). Juego aplicando las reglas básicas de Touch, intentando traspasar la línea de marca antes de que el equipo defensivo realice tres toques. La defensa después de cada toque deberá retroceder 3 metros.</p> <p>Variante: Establecer un número mayor de toques si al ataque le resulta muy difícil alcanzar la línea de marca antes de los tres toques.</p> <p>Criterios de éxito: Ataque: traspasar la línea de marca y situar el balón en el suelo antes de los tres toques. Defensa: recuperar el turno balón antes de que el turno de ataque traspase la línea de marca.</p>	
---	--

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
⊙ J.C.M.	Progresar esquivando al defensor o pasando al compañero antes de ser tocado. Dejar el balón en el suelo al ser tocado y desmarcarse detrás del balón.	¿Qué acciones de juego empleadas las han utilizado en otros deportes?
○ J.S.M. E.C.M.	Desmarcarse detrás del balón. Recoger rápidamente el balón dejado en el suelo por el compañero tocado para continuar el juego	¿Qué tipo de trayectorias han empleado para apoyar a su compañero con balón antes de recibir? ¿Han tenido dudas respecto a quién le tocaba recoger el balón del suelo después de que tocaran al compañero con balón?
△ J.S.M. E.S.M.	Cerrar espacios de avance a los jugadores con balón.	¿Han empleado alguna estrategia para tocar al jugador con balón? ¿Han tenido problemas para retroceder juntos cuando retrocedían después de cada toque?

ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES

Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios
-------	------	-----------	------------	------------	-------------

REFLEXIÓN FINAL

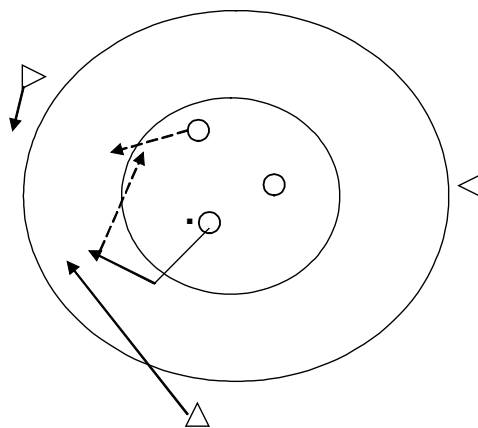
Cuando un atacante es tocado ¿Cómo ha de pasar por encima del balón al dejarlo en el suelo para facilitar su avance?
a) por cualquier lado; b) por el contrario al jugador más próximo; c) por el mismo lado al jugador más próximo.

Cuando un defensor intenta tocar a un atacante con balón es conveniente:

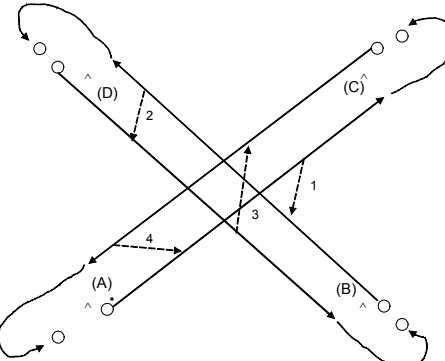
a) que lo haga con las dos manos; b) Usar solo una mano con la intención de tocar; c) mover una mano para fingir y emplear la otra para el toque.

Unidad Didáctica: “Aprendiendo a jugar a Touch-Rugby”.	Sesión 3
<p style="text-align: center;">Objetivo específico:</p> <p>Identificar y aplicar en el desarrollo del juego las diversas intenciones de juego que se puede plantear un jugador desde cada uno de los roles estratégicos que asume (atacante con balón – atacante sin balón – defensa).</p>	<p style="text-align: center;">Contenidos esenciales:</p> <p>Identificación y desarrollo de las intenciones de juego básicas a plantearse desde cada uno de los roles estratégicos que adoptan los jugadores en el juego (atacante con balón – atacante sin balón – defensa).</p>
DESARROLLO DE LA PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN	
<p style="text-align: center;">- Reflexión inicial</p> <p>P. Después de comprender los principios generales del juego que orientan nuestras acciones en este juego deportivo, en esta sesión vamos a explorar las principales acciones de juego que podemos llevar a cabo cuando estamos con el balón, cuando lo tiene un compañero y cuando lo tienen los jugadores del otro equipo ¿Creen que tiene sentido plantearse acciones diferentes en cada una de estas situaciones? ¿Cuándo tengan el balón que posibles intenciones de juego se pueden plantear? ¿Y Cuándo lo tenga un compañero? ¿A que acciones debemos dar prioridad cuando el balón lo tengan los jugadores del otro equipo?</p>	

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
--------------------	-------------------------------

<p>Juego Inicial. Organizado el grupo de clase en tríos, cada dos tríos ocupan un espacio de juego similar al del gráfico. Es decir formado por dos círculos concéntricos de diverso tamaño. En el círculo más pequeño se sitúa un equipo con balón; mientras alrededor del círculo exterior se situarán los tres jugadores del otro equipo. Cuando estimen oportuno, los jugadores del círculo pequeño intentan salir y traspasar los límites del círculo exterior, sin que los jugadores del equipo defensor toquen al jugador que lleve el balón. Los jugadores atacantes no podrán realizar pases hacia delante.</p> <p>Variante: Establecer un número de toques (por ejemplo dos) como margen para que el equipo atacante traspase la línea exterior. En este caso, los jugadores del equipo defensor después de cada toque deberán salir del círculo antes de reanudar su actividad defensiva</p>	
<p>Criterios de éxito: Equipo atacante: traspasar el círculo exterior sin ser tocado, buscando espacios libres de progresión. Equipo defensor: evitar que algún jugador con balón traspase el círculo exterior.</p>	

ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA			PROPUESTAS DE REFLEXIÓN	
⊙ J.C.M.	Creación y búsqueda de espacios libres. Asegurar pase antes de ser tocado. Acciones de finta de pase y progresión.			¿Alguien ha utilizado alguna finta de pase para sorprender a la defensa? ¿Cómo la han realizado?	
○ J.S.M. E.C.M.	Situarse detrás del balón controlando los posibles espacios de progresión. Buscar el balón rápido después de una acción de tocado de la defensa			¿Tenían claro cuando les correspondía poner en juego el balón después de que la defensa tocara al compañero con balón? ¿De que dependía para que fueran o no a poner en juego el balón?	
△ J.S.M. E.S.M.	Controlar al oponente directo y ayudar a los compañeros			¿Han realizado alguna acción de ayuda? ¿Se han sentido apoyados por los compañeros?	
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA			
<p>Tarea 1. Organización por parejas, cada cuatro parejas ocupa un campo marcado por cuatro conos situados formando un cuadrado. Desde esa posición se inicia un relevo de pases en desplazamiento como se muestra en el gráfico. Es decir el jugador del cono (A) se desplaza hacia el cono (C) y pasa el balón al jugador del cono (B), que se desplaza al cono (C) y pasa el balón al jugador que sale del cono (C), que se desplaza al cono (B) y pasa el balón al jugador del cono (D) que se desplaza al cono (A) y pasa al jugador de ese cono para iniciar un nuevo ciclo de pases.</p>				
<p>Criterios de éxito: Completar el ciclo de pases sin perder el control del mismo, sin tener que pararse para pasar y recibiendo el balón en desplazamiento.</p>				
ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA		PROPUESTAS DE REFLEXIÓN	
⊙ J.C.M.	Coordinación de la acción de desplazarse hacia adelante y pasar hacia atrás manteniendo las puntas del balón vertical.		¿Cómo llevan cogido el balón? ¿Podrían describir cómo hacían los pases?	

○ J.S.M. E.C.M.	Coordinación de la recepción en desplazamiento por la izquierda y por la derecha.	¿Dónde y cómo tenían las manos en el momento de tomar contacto con el balón?
-----------------------	---	--

ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p>Tarea 2. Por parejas, se colocan cuatro parejas en las posiciones que se indican el gráfico. Es decir, En las posiciones (A), (B), (D) y (E). El jugador con balón sale de la posición (A) que en desplazamiento pasará al jugador que sale de la posición (B) y se cruza por detrás de él para recibir de nuevo, una vez que recibe se dirige hacia la posición (D) y pasará al jugador que sale de esa posición que realizará el mismo ejercicio hacia el otro lado, con la colaboración del jugador que sale de la posición (E).</p> <p>Variantes: Ocupar las posiciones (B), (C), (E) y (F), iniciando el ejercicio desde la posición (F).</p> <p>Criterios de éxito: Realizar la coordinación del cruce (loop), controlando la velocidad de desplazamiento propio y del compañero para que ningún jugador se tenga que parar.</p>	

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
⊙ J.C.M.	Coordinación de la acción de desplazarse hacia delante, pasar hacia atrás.	¿Han tenido problemas para coordinar la acción por la derecha e izquierda?
○ J.S.M. E.C.M.	Cruzarse después de pasar detrás del jugador con balón	¿Han necesitado cambiar la velocidad de desplazamiento para coordinar el cruce con el compañero del balón?

ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p>Juego final. Touch 3 contra 3 en campo reducido (15 x 20m.). Juego aplicando las reglas básicas de Touch, intentando traspasar la línea de marca antes de que el equipo defensivo realice tres toques. La defensa después de cada toque deberá retroceder 3 metros. Se debe coordinar alguna acción de cruce antes de intentar traspasar la línea de marca</p> <p>Variante: Establecer un número mayor de toques si al ataque le resulta muy difícil alcanzar la línea de marca antes de los tres toques.</p> <p>Criterios de éxito: Ataque: traspasar la línea de marca antes de tres toques y realizando alguna acción de cruce previa. Defensa: recuperar el turno balón antes de que el turno de ataque traspase la línea de marca.</p>	

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
⊙ J.C.M.	Progresar esquivando al defensor o pasando al compañero antes de ser tocado. Dejar el balón en el suelo al ser tocado y desmarcarse detrás del balón.	¿Qué acciones de juego empleadas son similares a las que utilizan en otros deportes?

○ J.S.M. E.C.M.	Desmarcarse detrás del balón. Recoger rápidamente el balón dejado en el suelo por el compañero tocado para continuar el juego	¿Qué tipo de trayectorias han empleado para apoyar a su compañero con balón antes de recibir? ¿Han tenido dudas respecto a quién le tocaba recoger el balón del suelo después de que tocaran al compañero con balón?			
Δ J.S.M. E.S.M.	Cerrar espacios de avance a los jugadores con balón.	¿Han empleado alguna estrategia para tocar al jugador con balón? ¿Han tenido problemas para retroceder juntos cuando retrocedían después de cada toque?			
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios
REFLEXIÓN FINAL					
<p>Pueden indicar tres intenciones de juego diferentes: a) cuando tienen el balón; b) cuando lo tiene un compañero; c) cuando lo tienen los jugadores del equipo contrario.</p>					

Unidad Didáctica: “Aprendiendo a jugar a Touch-Rugby”.		Sesión 4
Objetivos específicos: Coordinar las puestas en juego después de las diversas situaciones de juego que suponen una reanudación del mismo	Contenidos esenciales: Acciones de puesta en juego después de: toque, de haberse conseguido un punto, de fuera de banda, que el balón se le caiga al suelo a algún atacante, que algún jugador cometa penalti, que se realice una interceptación incompleta, que se completa el ciclo de toques sin alcanzar la línea de marca, que la defensa en su desplazamiento de retroceso obstruya o toque a los atacantes, golpee el balón para interrumpir la continuidad del ataque, golpee al jugador con balón en vez de tocarlo.	
DESARROLLO DE LA PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN		
<p style="text-align: center;">- Reflexión inicial</p> <p>P. Espero que las sesiones que hemos realizado hasta el momento nos hayan servido, entre otros aspectos, para ir reconociendo las diversas intenciones que se pueden plantear desde cada uno de los roles estratégicos que asumen en el juego (Jugador con balón – Jugador sin balón del equipo que lo tiene – Jugador sin balón del equipo que no lo tiene), y las acciones técnicas que nos permiten llevar a cabo esas intenciones ¿Recuerdan qué intenciones de juego se pueden plantear cuando tengan el balón? ¿Cuando lo tenga un compañero? ¿Y cuando lo tengan los jugadores del equipo contrario? En la sesión de hoy intentaremos conocer y coordinar las diversas formas de reanudar el juego cada vez que se interrumpe el juego, y que pueden ser por las siguientes causas: a) cada vez que se produce un toque; b) cada vez que se consigue un punto; c) cada vez que el balón sale de banda; d) cada vez que el balón se le cae al suelo al equipo atacante; e) cada vez que la defensa realiza una interceptación de balón incompleta; f) cada vez que el equipo atacante agota el ciclo de toques establecido sin conseguir alcanzar la línea de marca; g) cada vez que se comete un penalti (En situación de ataque: a) cuando el jugador que recoge el balón después de una puesta en juego recibe un toque antes de pasar el balón y/o antes de traspasar la línea de marca; b) Cuando el jugador que saca el penalti es tocado antes de pasar el balón y/o antes de traspasar el línea de marca; c) no sacar el balón en el lugar indicado; d) Obstruir con el cuerpo la acción de los defensores; e) saques incorrectos; f) Pasar después de toque. En situación de defensa: a) tocar u obstruir con el cuerpo mientras se retrocede después del toque; b) golpear el balón para interrumpir la continuidad del ataque; c) golpear al adversario con balón en la acción de toque.)</p>		

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
--------------------	-------------------------------

<p>Juego inicial. Dos tríos, cada uno de ellos con un balón se coloca en una mitad del campo. Al contar tres en voz alta simultáneamente, lanzan su balón, desde su línea de fondo, a cualquier lugar del campo contrario, con la única condición de que toque dentro del espacio delimitado por las líneas marcadas por los conos. A partir de ahí, se trata de que cada equipo ponga el balón en juego desde donde cayó el balón y realizando la acción de saque correspondiente consiga superar los antes posible la línea central y sitúe el balón en el suelo del campo contrario. El equipo que lo haga antes se asignará un punto, comenzándose de nuevo el juego, para finalizar el juego se establecerá una un tiempo de juego determinado o un número de tantos a conseguir.</p> <p>Variantes:</p>	
<p>Criterios de éxito: Realizar la coordinación de los apoyos, de manera que se ponga el balón en juego lo más rápidamente posible</p>	

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
◎ J.C.M.	Optar en el menor tiempo posible entre pasar o progresar con el balón.	¿Han dudado al decidir si pasar o progresar en función de la situación de los compañeros?
○ J.S.M. E.C.M.	Situarse cerca de la zona de saque para poner el balón en juego nada más sea dejado en el lugar donde cayó, bien sea para sacar u ofrecer apoyo al que saca.	¿Han estado siempre próximos al lugar del saque?
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES		
Móvil	Meta	Compañero
		Compañeros
		Adversario
		Adversarios

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	
<p>Tarea 1. En grupos de tres tríos se colocan como muestra el gráfico. Dos tríos detrás de una de las líneas de fondo, y el tercer trío enfrente detrás de la otra línea de fondo. El profesor, o en su caso un alumno que actúe como colaborado se colocará fuera del espacio marcado por cuatro conos, con varios balones, los cuales irá lanzando contra el suelo para que se alejen del lugar que toca el suelo. El grupo que le toque intervenir deberá organizarse para: a) que el jugador más próximo a donde tocó el suelo el balón por primera vez, se desplace rápidamente a ese lugar; b) que el jugador más próximo a donde haya llegado el balón corra rápidamente a recogerlo para enviárselo al primero; c) el otro jugador se colocara próximo al primer jugador para poner el balón en juego el balón, desde que se ponga en el suelo.</p> <p>Variantes: El profesor o alumno colaborador, indicará verbalmente la situación que provoca la puesta en juego, para obligar al grupo que la hace que discrimine la forma en que ha de poner en juego el balón (penalti, fuera de banda, toque, etc.)</p> <p>Criterios de éxito: Poner el balón en juego lo más rápidamente posible, siguiendo los criterios a, b y c, expuestos en la descripción.</p>		
ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
◎ J.C.M.	Realiza en el menor tiempo posible la acción que le corresponda en función de su participación en la secuencia de la puesta en juego establecida	¿Han tenido dudas a la hora de adaptar el protocolo de puesta en juego a cada situación marcada? ¿Qué han hecho después de desprenderse del balón en cada caso?

○ J.S.M. E.C.M.	Discriminar con claridad la actuación a realizar en función de la proximidad con el balón a poner en juego y el lugar de saque.	¿Qué tipo de situaciones les han creado dudas? ¿Por qué?			
Δ J.S.M. E.S.M.					
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p>Tarea 2. En grupos de cuatro tríos se colocan como muestra el gráfico. Dos tríos detrás de una de las líneas de fondo como atacantes, y otros dos como defensores enfrente detrás de la otra línea de fondo. El profesor, o en su caso un alumno que actúe como colaborado se colocará fuera del espacio marcado por cuatro conos, con varios balones, los cuales irá lanzando contra el suelo para que se alejen del lugar que toca el suelo, indicando en cada caso si la pérdida de balón o la infracción corresponde al ataque o a la defensa, de manera que ponga en juego el balón el grupo que le corresponda (atacantes o defensores), asumiendo el otro grupo después del saque la función de defensores. El grupo que le toque intervenir deberá organizarse para: a) que el jugador más próximo a donde tocó el suelo el balón por primera vez, se desplace rápidamente a ese lugar; b) que el jugador más próximo a donde haya llegado el balón corra rápidamente a recogerlo para enviárselo al primero; c) el otro jugador se colocara próximo al primer jugador para poner el balón en juego el balón, desde que se ponga en el suelo. El grupo que no ha sido nombrado se colocará separado del punto de saque unos tres metros.</p> <p>Variantes: Jugar un 3 contra 3 después del saque</p> <p>Criterios de éxito: Poner el balón en juego lo más rápidamente posible, en función de la infracción marcada, siguiendo los criterios a, b y c, expuestos en la descripción.</p>	

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN			
⊙ J.C.M.	Realiza en el menor tiempo posible la acción que le corresponda en función de su participación en la secuencia de la puesta en juego establecida	¿Han tenido dudas a la hora de adaptar el protocolo de puesta en juego a cada situación marcada? ¿Qué han hecho después de desprenderse del balón en cada caso?			
○ J.S.M. E.C.M.	Discriminar con claridad la actuación a realizar en función de la proximidad con el balón a poner en juego y el lugar de saque.	¿Qué tipo de situaciones les han creado dudas? ¿Por qué?			
Δ J.S.M. E.S.M.	Mantener la distancia marcada (3 metros) respecto al punto de saque lo antes posible, de manera que los jugadores que ponen en juego el balón no obtengan ventaja para progresar.	¿Han tenido problemas para organizar la defensa ante la puesta en juego del otro equipo? ¿Qué tipo de problemas? ¿Cómo se podrían evitar?			
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
-------------	------------------------

<p>Juego final. Touch 3 contra 3 en campo reducido (15 x 20m.). Juego aplicando las reglas básicas de Touch, intentando traspasar la línea de marca antes de que el equipo defensivo realice tres toques. La defensa después de cada toque deberá retroceder 3 metros.</p> <p>Variante: Establecer un número mayor de toques si al ataque le resulta muy difícil alcanzar la línea de marca antes de los tres toques, o disminuirlos si resulta muy difícil puntuar.</p>					
<p>Criterios de éxito: Ataque: Evitar reiterar las coordinaciones colectivas en las puestas en juego. Defensa: recuperar el turno balón antes de que el turno de ataque traspase la línea de marca.</p>					
ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN			
⊙ J.C.M.	Buscar progresar en las puestas en juego antes de que la defensa complete su desplazamiento de retroceso	¿Han conseguido iniciar las puestas en juego antes de que la defensa completara el retroceso? ¿Qué ventajas han conseguido?			
○ J.S.M. E.C.M.	Recoger rápidamente el balón dejado en el suelo por el compañero tocado para poner en juego el balón antes de que la defensa complete su desplazamiento de retroceso	¿Han tenido dudas respecto a quién le tocaba recoger el balón del suelo después de que tocaran al compañero con balón?			
△ J.S.M. E.S.M.	Después de toque o infracción defensiva retroceder lo antes posible para que el equipo atacante no obtenga ventaja de las fases de retroceso.	¿Han conseguido retroceder antes de que el ataque pusiera en juego el balón?			
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios
REFLEXIÓN FINAL					
<p>En situación de juego se saca “tocando el balón que esta en el suelo con el pie y cogiéndolo después para avanzar y/o pasar”:</p> <p>a) en el saque después de toque; b) en el saque después de fuera de banda; c) en el saque de un penalti.</p> <p>En que situaciones se saca “el balón se sitúa en el suelo por un jugador que pasa por encima de el y otro jugador, de su equipo, lo recoge con las manos y pasa y/o avanza”:</p> <p>a) en el saque de inicio; b) en el saque después de conseguir punto; c) en el saque después de toque.</p>					

Unidad Didáctica: “Aprendiendo a jugar a Touch-Rugby”.		Sesión 5
<p>Objetivos específicos: Mejorar los medios técnicos y tácticos que permiten a los jugadores desarrollar sus intenciones de juego. Ajustar las acciones individuales a los criterios de organización colectiva.</p>	<p>Contenidos esenciales: - Mejora de las habilidades específicas y de los fundamentos tácticos colectivos en situaciones simplificadas de cooperación/oposición. - Concreción de criterios de organización colectiva del juego en ataque y defensa, y ajuste de las acciones individuales a dichos criterios.</p>	
DESARROLLO DE LA PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN		
<p>- Reflexión inicial P. Espero que las sesiones que hemos realizado hasta el momento nos hayan servido, entre otros aspectos, para ir reconociendo las diversas intenciones que se pueden plantear desde cada uno de los roles estratégicos que asumen en el juego (Jugador con balón – Jugador sin balón del equipo que lo tiene – Jugador sin balón del equipo que no lo tiene), y las acciones técnicas que nos permiten llevar a cabo esas intenciones. Asimismo, hemos aprendido cómo sacar después de las diversas situaciones de juego que provocan su interrupción momentánea. Recuerdan cómo se sacaba después de toque, de penalti, de conseguir punto, etc. En la sesión de hoy intentaremos mejorar diversas acciones técnicas y presentar algunos criterios básicos para organizarnos colectivamente cuando estemos en atacando o defendiendo ¿Alguien podría proponer algunos?</p>		

DESCRIPCIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA			
<p>Juego inicial: “Cruzar la frontera”</p> <p>Se colocan cuatro jugadores sin balón en la parte central del campo, el resto detrás de la línea lateral del campo, cada uno con un balón. A la señal han de desplazarse con el balón hasta la otra línea lateral intentando que los jugadores que están sin balón no les toquen. Los jugadores tocados pasarán a ser defensores y le entregarán el balón a los jugadores que actuaron como defensores</p> <p>Variantes:</p> <p>Cada pareja con un balón intentará llegar hasta la otra línea lateral mediante pases sin que los jugadores que están sin balón en la zona central toquen al jugador con balón. La pareja que sea tocada antes de traspasar la línea lateral pasará a defensa y entregará su balón a dos de los defensores que se convertirán en otra pareja atacante</p>					
<p>Criterios de éxito:</p> <p>Atacantes con balón: cruzar al otro lado del campo sin ser tocados. Defensores: intentar tocar a los jugadores con balón antes de que alcancen la línea de marca (línea lateral contraria).</p>					
ROLES		OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA		PROPUESTAS DE REFLEXIÓN	
⊙ J.C.M.	Acciones de desplazamiento con balón (fintas de desplazamiento) para evitar ser tocado			¿Qué tipo de acciones han utilizado evitar ser tocados? ¿Pueden describir las diversas fintas de desplazamiento que han empleado?	
○ J.S.M. E.C.M.	(Variante) Ofrecer continuamente líneas de pase libres al compañero con balón mediante desplazamientos de desmarque por detrás (cambios de dirección, velocidad y/o sentido)			¿Cómo han conseguido apoyar al compañero con balón? ¿Cuántos tipos de desplazamiento han empleado?	
Δ J.S.M. E.S.M.	Acciones de tocar al jugador con balón.			¿Han empleado alguna estrategia para cerrar los espacios de progresión? ¿Y para tocar al jugador con balón?	
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

DESCRIPCIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA			
<p>Tarea 1. Organización por tríos, cada tres tríos forman un grupo de trabajo, que se colocarán como se indica en el gráfico. Es decir, dos tríos en un lado del campo, donde estará el balón, y el otro trío frente a ellos. El jugador con balón del primer trío inicia el ejercicio desplazándose hacia adelante, a la mitad de recorrido planta el balón en el suelo (como si le hubieran tocado), que será recogido por el jugador de su grupo que le sigue que lo pondrá en juego pasándoselo al tercer jugador que sigue.</p> <p>Variantes Colocar un jugador en la mitad del espacio entre los tríos, este jugador actuará como defensa. Al llegar el jugador con balón a su altura lo tocará, retrocederá e intentará que ese trío no alcance la línea de marca con balón. Si lo consigue, cambiará su función defensiva por el jugador al que tocó, si no lo consigue continuará de defensa, situándose de nuevo en el centro.</p> <p>Criterios de éxito: En la primera tarea: coordinar la acción de puesta en juego lo más rápido posible, situándose también el jugador que dejó el balón en el suelo en disposición de recibir, y realizando el jugador que pone en juego el balón una finta de pase antes de pasárselo al tercer jugador de su grupo.</p> <p>En la variante: Para los atacantes: emplear diversas opciones de coordinación colectiva que les permita alcanzar, después del toque, la línea de marca sin ser tocados</p>					
ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN			
⊙ J.C.M.	Fintas de pase para pasar al compañero mejor situado o para progresar con el balón.	¿Qué variedad de fintas han empleado? ¿Cuáles les han resultado más eficaces? ¿Podrían explicar a los compañeros cómo las hacen para que les salgan bien?			
○ J.S.M. E.C.M.	Recogida rápida del balón, variedad de apoyos al compañero del balón valorando también las opciones de cruce.	¿Qué criterios han empleado para apoyar al jugador con balón?			
△ J.S.M. E.S.M.	Variante: ante la situación de inferioridad numérica provocar dudas al jugador con balón, mediante el empleo de movimientos de engaño.	¿Han conseguido crear dudas al jugador con balón? ¿Mediante qué movimientos?			
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p>Tarea 2. Progresiones continuadas en situaciones de 3 atacantes contra dos defensores. 12 jugadores colocados como en el gráfico, de los cuales cuatro desempeñaran labores defensivas (Posiciones A, E, F y J). El trío de jugadores situado en las posiciones B, C y D, inician su progresión, simultáneamente los defensores de las posiciones F y J intentan tocar al jugador del balón, si lo consiguen pasaran a desempeñar acciones de atacantes en lugar de los dos últimos jugadores que tocaron el balón. Si el trío atacante consigue superar la línea de marca sin ser tocado, los defensores F y J volverán a su posición inicial y continuaran como defensores, el trío atacante que finalizó la acción entrega el balón al siguiente trío (pase 2), que comenzará un nuevo ciclo de ataque al que se opondrán los defensores de las posiciones A y E.</p> <p>Variantes: Permitir 2 toques a cada grupo atacante para alcanzar la línea de marca</p>	
<p>Criterios de éxito: Ataque: para que los puntos sean validos se han de evitar repetir una misma solución colectiva. Defensa: tocar al jugador con balón</p>	

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
⊙ J.C.M.	Empleo preferente de acciones de finta de pase y progresión, y de cruce (loop) después de pase.	¿Qué variedad de acciones han empleado cuando tenían el balón? ¿De qué han tenido en cuenta para emplear una acción u otra?
○ J.S.M. E.C.M.	Mantenimiento de los apoyos detrás del balón y evitar repetir acciones	¿Han incurrido en alguna repetición colectiva? ¿Qué decisiones han tomado para conseguir no repetir las coordinaciones colectivas empleadas?
△ J.S.M. E.S.M.	Empleo de fintas de mano para crear dudas en el portador del balón	Cuando han conseguido tocar al portador del balón ¿Han empleado alguna finta de mano previa?

ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES

Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios
-------	------	-----------	------------	------------	-------------

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p>Juego final. Touch 4 contra 4 en campo reducido (15 x 38m.). Juego aplicando las reglas básicas de Touch, intentando traspasar la línea de marca antes de que el equipo defensivo realice tres toques. La defensa después de cada toque deberá retroceder 3 metros.</p> <p>Variante: Establecer un número mayor de toques si al ataque le resulta muy difícil alcanzar la línea de marca antes de los tres toques, o disminuirlos si resulta muy difícil puntuar.</p>	
<p>Criterios de éxito: Ataque: Evitar reiterar las coordinaciones colectivas en las puestas en juego. Defensa: recuperar el turno balón antes de que el turno de ataque traspase la línea de marca.</p>	

ROLES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN
⊙ J.C.M.	Buscar progresar en las puestas en juego antes de que la defensa complete su desplazamiento de retroceso	¿Han conseguido iniciar las puestas en juego antes de que la defensa completara el retroceso? ¿Qué ventajas han conseguido?

○ J.S.M. E.C.M.	Recoger rápidamente el balón dejado en el suelo por el compañero tocado para poner en juego el balón antes de que la defensa complete su desplazamiento de retroceso	¿Han tenido dudas respecto a quién le tocaba recoger el balón del suelo después de que tocaran al compañero con balón?			
Δ J.S.M. E.S.M.	Después de toque o infracción defensiva retroceder lo antes posible para que el equipo atacante no obtenga ventaja de las fases de retroceso.	¿Han conseguido retroceder antes de que el ataque pusiera en juego el balón?			
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES					
Móvil	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios

Propuesta de un instrumento de evaluación (escala descriptiva) para evaluar el ámbito motriz de la unidad didáctica:

CONDUCTAS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
FUNDAMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS DEL JUGADOR CON BALÓN	Progresar con el balón, llevándolo con las puntas verticales y pasa al compañero entre la cadera y la línea de hombros.	Intenta progresar por los espacios libres	Intenta desbordar al adversario con acciones de fintas y de "pase y desplazamiento" o de "progresión y pase".
Fecha			
FUNDAMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS DEL JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO CON BALÓN	Se desmarca y ofrece líneas de pase al compañero con balón para recibir en movimiento y llevando las manos hacia el balón en el momento de recibir.	Busca espacios libres entre los defensores antes de recibir el balón.	Se sitúa cerca del jugador que recibe el toque para poner rápidamente el balón en juego.
Fecha			
FUNDAMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS DEL JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO SIN BALÓN	Encadena con rapidez la acción de retroceder después de realizar un toque.	Para intentar tocar emplea acciones con una mano para tocar finalmente con la otra.	Intenta acciones de interceptación del balón.
Fecha			

Bibliografía

- Charles, B. (2005) www.touchrugbyunion.com
 Federación Internacional de Touch (2005) www.internationaltouch.com.au
 Rugby Football Union (2002): Community rugby: touchrugby, a guide to playing & event management.
 Usero Martín, F, y Rubio Plá, A. (1996): Rugby. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.