

## MUSEO DEL JUEGO

***CORREPASILLOS o SKETCH RUNNING:***

*Otra forma de trabajar la cooperación con raquetas.*

***Autora: M<sup>a</sup> José Mateos Carreras***

T.E.U. de Didáctica de la Expresión Corporal. Facultad de Educación  
Badajoz. Universidad de Extremadura





## **PRESENTACION**

Uno de los principales problemas con los que nos enfrentamos, a la hora de utilizar en nuestras clases los deportes de pala y raqueta, es la limitación en el número de jugadores que pueden participar al mismo tiempo; después de trabajar las actividades individuales de manejo del material, a lo sumo podemos hacer equipos de cuatro alumnos para los partidos de dobles; esto resulta un problema a la hora de implicar, dentro una clase de educación física, a todos los alumnos a la vez.



El juego del ,correpasillos nos da la posibilidad de que ningún alumno permanezca parado, esperando su turno, para poder participar.

La ratio normal de los grupos de clase, al menos en los centros extremeños, está en torno a los 20/22 alumnos, esto siempre plantea problemas a la hora de introducir actividades con raquetas, pero en este caso, no resulta un obstáculo, basta con ampliar el campo de juego para conseguir que toda la clase participe, sin tener que esperar.

El inconveniente mayor se planteará cuando el grupo de clase sea en número impar pero siempre podemos disponer de un árbitro o un anotador.

Otro problema que presentan los deportes de raqueta es el importante desembolso que supone la compra de material específico, tanto para el alumno como para el centro, en cambio el gasto por la compra de un juego de palas (en el mercado las hay muy baratas) entre dos compañeros de clase o dos hermanos, resulta mínimo.

En cuanto a la red, no hace falta decir que, aunque resulta más estimulante para los alumnos tenerla físicamente, podemos



sustituirla por una cuerda, un elástico o cualquier material que nos indique la altura sobre la que debe pasar la pelota; la imaginación del profesor hará el resto.

Nuestra red ha sido confeccionada de forma artesanal con unos metros de tul verde y un poco de loneta para el borde.

## **OBJETIVOS**

El objetivo fundamental del juego es la colaboración con los demás compañeros de equipo, y el descubrimiento de que se puede jugar por jugar y pasarlo bien sin tener que ganar siempre, que cuanto más dure un juego mejor lo pasamos todos. Otros objetivos son:

- Aprender a participar en actividades colectivas estableciendo relaciones constructivas con los demás.
- Desarrollar la socialización y la cooperación con los demás erradicando la violencia y el desprecio por los más débiles.
- Desarrollar de la percepción tiempo- espacio.
- Fijación de la coordinación ojo-mano.
- Desarrollo de la velocidad de reacción.
- Experimentar el trabajo de resistencia aeróbica.



## **CORREPASILLOS o SKETCH RUNNING**

Le hemos llamado "correpassillos"(o su traducción aproximada al inglés) por las líneas que marcan las zonas en el terreno de juego (pasillos) y por las normas que lo rigen: siempre que un jugador golpea la pelota debe correr por su pasillo hacia atrás dejando su sitio al compañero de su zona de ayuda, esto supone para los jugadores estar continuamente cambiando su posición en el terreno de juego.

### **Los materiales necesarios para jugar son:**

- 1) Un espacio diáfano con el suelo lo más llano posible y libre de obstáculos; esto es necesario porque los jugadores mantienen, casi continuamente, la mirada hacia arriba.
- 2) Una pala de playa (o similar) para cada jugador, es aconsejable (si cada uno compra una pala) que la personalicen, con pegatinas, dibujos o su nombre, y que forren la empuñadura con algún material antideslizante. La elección de este material lo determinará el peso del mismo. El profesor comprobará la pala de cada alumno determinando si su peso es adecuado a su edad.

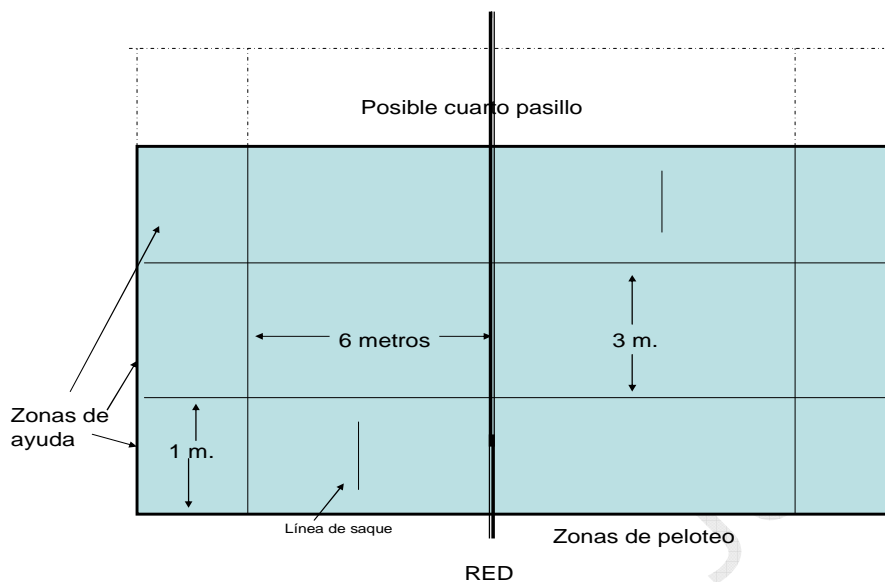


- 3) Una pelota pequeña, la del juego de palas es la más adecuada por su bote; no se aconsejan las pelotas de pinpon, botan demasiado y son difíciles de controlar.
- 4) Una red de malla estrecha, esta no es absolutamente necesaria, aunque siempre resulta estimulante para los alumnos.

Los equipos se componen de seis, ocho o diez jugadores, dos por cada pasillo, nosotros presentamos el juego adecuado a doce jugadores, distribuidos en dos equipos de seis, pero ya hemos dicho que si el terreno lo permite o el número de alumnos lo requiere, pueden pintarse tantos pasillos como sean necesarios para dar cabida a todo el grupo.

El terreno de juego (14 x 9m. En el caso de doce jugadores) se divide en tres pasillos longitudinales, (de 3m de ancho) y en los fondos, se reserva un espacio (de 1m de ancho) para las ayudas de cada jugador. Es decir, los jugadores se sitúan por parejas, uno en la zona de juego y el otro en la zona de ayuda.

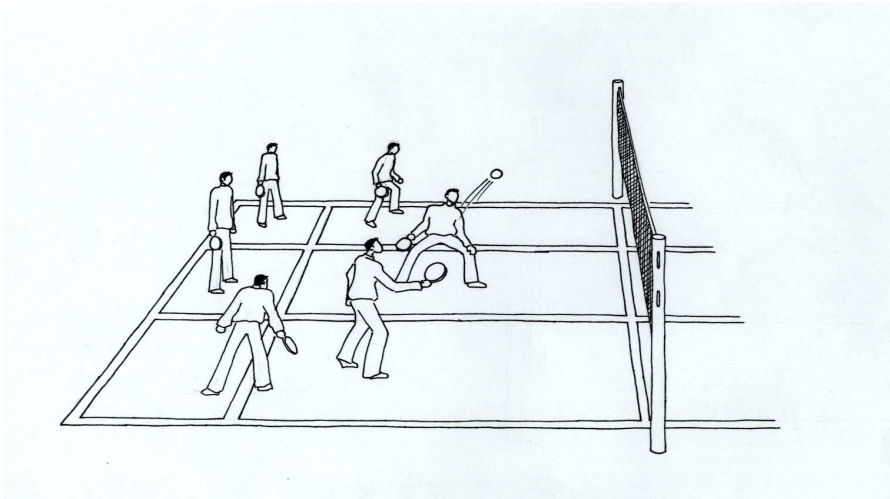




A la zona de juego la hemos llamado "zona de peloteo" y a la zona donde los jugadores esperan su turno para intervenir "zona de ayuda".

La red se situará a 2m de altura aproximadamente. La altura de la red está pensada para obligar a los jugadores a impulsar la pelota siempre hacia arriba y evitar los gestos de remate que puedan causar lesiones (y algún brote violento) en el equipo contrario.





## REGLAS DE JUEGO

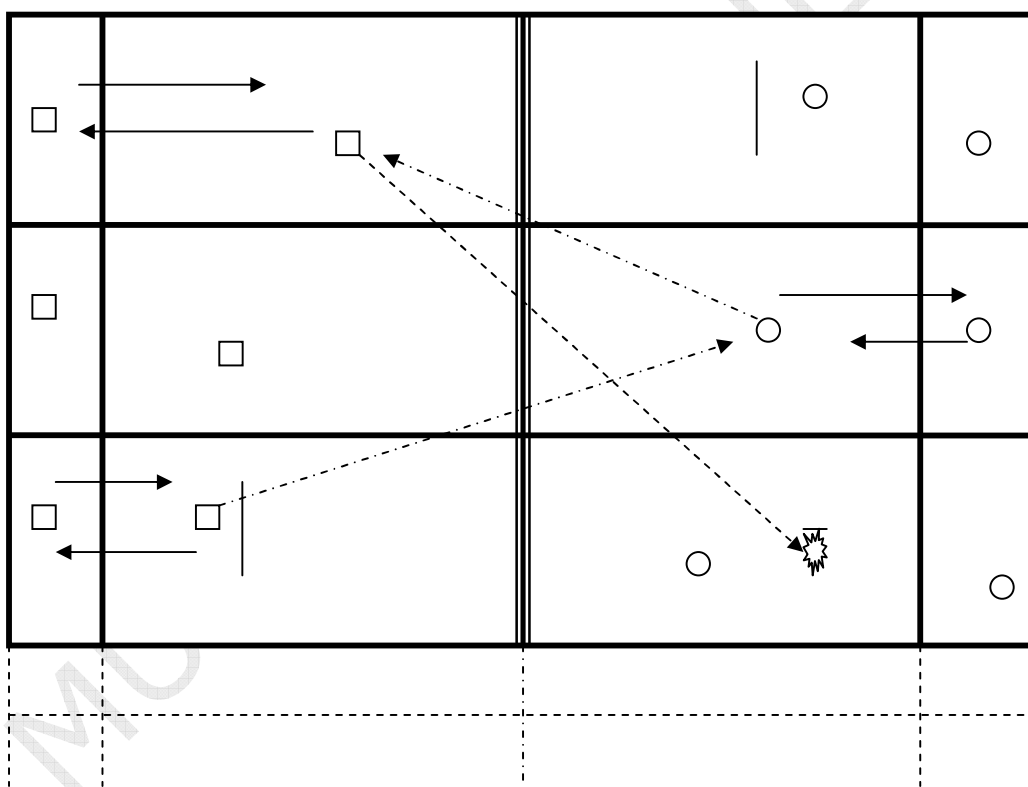
### El Juego

- El saque lo efectuará siempre el jugador que ocupe la zona de peloteo derecha de cada campo, situado detrás de la "línea de saque".
- Obligatoriamente la pelota debe ir dirigida a cualquiera de las otras zonas de peloteo, nunca a la que queda enfrente de la del saque; si esto ocurriera, el equipo contrario se anotaría un punto.





- Los saques se alternan de un equipo al otro sea quien sea el que haya puntuado; cada vez que la pelota caiga al suelo se traslada el saque.
- Solo se podrá jugar la pelota si se está en la zona de peloteo (junto a la red), cada equipo sólo podrá dar un toque a la pelota con la única finalidad de pasarla al equipo contrario.



- En cada pase la pelota debe rebasar la red y siempre por arriba, por encima de ella. Si en el saque, la pelota no rebasara la red el equipo contrario anotará un punto; si en el



saque la pelota, después de tocar la red, cayera en el campo contrario se anotará un punto el equipo que ha efectuado el saque, si cae en el propio campo el punto será del equipo contrario.

- Una vez que un jugador pasa la pelota al campo contrario cambiará su posición con la de su compañero de la zona de ayuda. Los jugadores en las zonas de ayuda no podrán golpear la pelota hasta que no ocupen la zona de peloteo.
- Si un jugador en "zona de ayuda" golpeará la pelota, anotaremos un punto al equipo contrario.
- Cuando la pelota toca el suelo de un campo, se anota un punto el equipo del campo contrario, haya o no efectuado el saque.
- Si un equipo lanza la pelota fuera del terreno marcado, el punto se le adjudica al equipo contrario.
- Cada vez que la pelota caiga al suelo y antes de sacar de nuevo, todos los jugadores (de ambos equipos) cambiarán su zona progresando (rotando) en el sentido de las agujas del reloj y se sacará, invariablemente, desde el equipo contrario al que sacó la vez anterior.



- No se pueden dar golpes para rematar la jugada, la altura de la red obliga a impulsar la pelota hacia arriba, claro que este dato depende de lo que el profesor quiera que hagan sus alumnos; para buscar más jugadas de ataque sólo debemos bajar la altura de la red y los mismos alumnos empezarán a “rematar”, pero ese aspecto nos parece innecesario en las etapas de primaria.

### **Las infracciones**

Las infracciones que pueden cometerse son de dos tipos:

- De movimientos en el terreno de juego y,
- De toques de pelota.

Movimientos en el terreno: el jugador que pelotea tiene que hacerlo dentro de su pasillo, si golpea la pelota fuera de él le regala un punto al equipo contrario. Hay que respetar el espacio asignado a cada jugador; si la infracción se repitiera podemos expulsarlo durante un tiempo (dos minutos) y dejar a ese equipo con un jugador menos, en este caso el jugador de la zona de ayuda puede ocupar la zona de peloteo pero sólo la golpeará una vez y volverá a su zona; la zona en que se produjo la infracción permanecerá “vacía” hasta que se vuelva a incorporar el jugador sancionado, es



decir que si se produce rotación en este tiempo, esa zona se "saltará", no así la zona de ayuda.

Si se golpea dos veces seguidas la pelota por el mismo jugador, el punto será para el equipo contrario.

### **La duración del juego**

El tiempo de duración del juego puede reseñarse según el árbitro, y siempre se establecerá de una de las dos formas siguientes:

- A tiempo
- O A puntos.

Se puede determinar un tiempo concreto y ganará el equipo que, transcurrido ese tiempo, haya marcado más puntos; o se puede determinar el número de puntos mínimos que debe marcar cualquiera de los dos equipos, una vez llegado a ellos se acaba el partido.

En las clases de Educación Física, al tener el tiempo establecido de antemano, resulta más "activo" el marcar un tiempo concreto de juego, así se consiguen dos cosas: a) ajustar el juego a



las necesidades de tiempo y b) que los alumnos se muestren más activos, siempre intentarán conseguir el máximo de puntos antes de acabar el tiempo.

## **CONCLUSIONES**

El deporte que presentamos cumple con las expectativas que nos habíamos propuesto:

- a) Puede ser practicado en diferentes edades y por ambos sexos sin problemas de diferencia de fuerzas.
- b) Por su estructura, puede participar todo un grupo de clase sin necesidad de esperar turnos.
- c) Los materiales resultan muy asequibles para cualquier nivel económico.
- d) Por su desarrollo permite a los alumnos atender mejor a la técnica del golpe propiciando una competitividad sin violencias.

Creemos que esta experiencia puede ser de utilidad para todos aquellos profesores que necesiten encontrar variantes para sus clases de Educación Física, con ese fin pretendemos su publicación.

