



ARTZIKIROL

**una nueva propuesta lúdica
para la multiactividad**



Arabako Foru Aldundia
Diputación Foral de Álava

ARTZIKIROL

**una nueva propuesta lúdica
para la multiactividad**

Coordinador:

Francisco Javier Blanco Arbe

Autores:

Francisco Javier Blanco Arbe

Martín Amarica Lago

Asesor técnico: José Ramón Rey

Fotografías: José Emilio Gómez

Ilustraciones: Carlos Varela. KAIA produkzioak

Agradecimientos:

José Emilio Gómez

Aitor Etxebarria

Rafa Blanco Arbe

Edita: Diputación Foral de Álava

Depósito legal: VI-565/12

ISBN: 978-84-7821-789-2

The background features two cartoon-style illustrations. On the left, a girl with blue hair in a ponytail, wearing a light blue shirt and orange pants, is reaching up with her hands towards a brown ball. On the right, a boy in a yellow shirt and purple shorts is seen from behind, holding a blue and yellow patterned ball. The title 'Índice' is centered above the table of contents.

Índice

Introducción	5
1. Orígenes del Artzikirol	7
2. Artzikirol: ¿juego o deporte?	9
3. Reglamento del Artzikirol	11
4. Aspectos técnico-tácticos del Artzikirol	19
5. El Artzikirol en el ámbito de la educación física	23
6. El Artzikirol en el deporte escolar	29
7. Intervención didáctica en el Artzikirol	33
8. Bibliografía	41

Introducción

La irrupción del Artzikirol durante estos últimos años ha supuesto una muy buena noticia. Este juego llamado Artzikirol, inventado por Ramón Rey hace cuatro años no ha dejado de crecer y ganar practicantes y jugadores desde que saliera de sus orígenes geográficos en Artziniega (Álava).

Esta edición que tienes entre tus manos, tanto el libro como su formato digital, tiene el objetivo de dar a conocer las características y normas del Artzikirol, facilitando su conocimiento y aplicación. Aunque supondrá sin duda un gran empujón para su práctica, ya es conocido en algunos centros educativos de Bizkaia y Álava; son muchas las personas que han empezado a disfrutar de este juego últimamente, tanto en el ámbito de la Educación Física como en el de las actividades extraescolares. De ahí, que esta edición sencilla que se encuentra entre tus

manos pretenda dar a conocer los principios teórico-prácticos de este juego animando a la práctica.

Sin más, estimado lector, esperamos que nos ayudes a difundir la práctica y conocimiento de este juego por todos los rincones en un futuro. Muchas gracias de antemano y disfruta de este juego que se practica en grupo.

Francisco Javier Blanco Arbe



1

Orígenes del Artzikirol

El inventor del Artzikirol es el ayalés José Ramón Rey (Artzeniega, 1963), y el ámbito geográfico donde surge el juego es en tierras del valle de Ayala, concretamente en el pueblo de Artziniega en el año 2007, de ahí su nombre, Artzikirol.

José Ramón Rey, carnicero de profesión, siempre ha tenido una relación muy estrecha con el fomento y la práctica del deporte en su entorno. Practicante y experto en deportes como el kárate, fútbol sala, atletismo y frontenis, una de sus máximas preocupaciones ha sido siempre fomentar la práctica deportiva entre los jóvenes de la zona. Empezó como organizador de actividades extraescolares y hoy en día continúa en este empeño. Pero la idea de participación deportiva entre los más jóvenes se convirtió en una obsesión, y continuando por este camino inventó un nuevo juego basado en el futbol sala, el balonmano y el rugby. Uniendo los aspectos reglamentarios de estos tres deportes nació el Artzikirol, con la idea

de fomentar la práctica de este deporte entre los más jóvenes; los equipos pueden ser mixtos, y de chicos o de chicas exclusivamente. El balón se puede llevar con la mano o con los pies, y se puede lanzar de igual manera con las manos o con los pies. En este deporte de colaboración-oposición, la velocidad y las estrategias conforman una parte esencial del juego.

Estos últimos años el eco de este juego se ha hecho sentir en centros educativos de Álava y Bizkaia, así como en actividades organizadas por algunos ayuntamientos dentro de la oferta de sus programas deportivos. De la misma manera, la práctica del Artzikirol engarza muy bien dentro del marco escolar, concretamente en las clases de educación física, así como en el contexto de las actividades extraescolares.

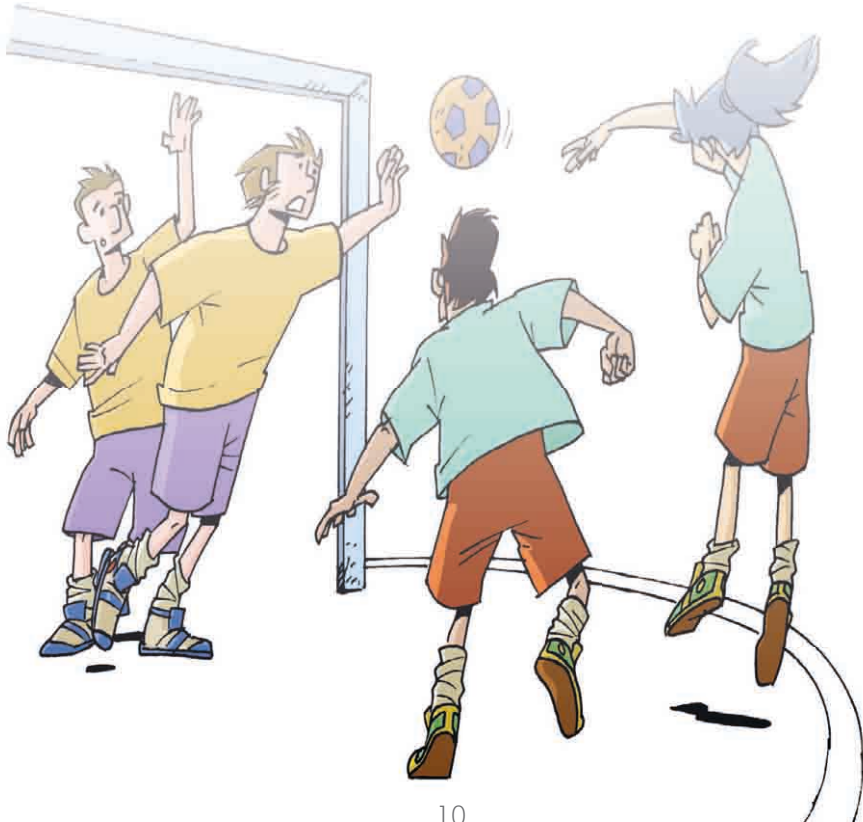


2 Artzikirol: ¿Juego o deporte?

Como bien sabemos la palabra “deporte” es polisémica (Parlebas 2001:132), es decir, alberga varios significados y vale para definir actividades físicas de distintos tipos. Aunque en su definición lleva insertada la palabra “deporte”, no deja de ser un “juego reglamentado que, quizá en el futuro, pretende ser un deporte”.

En palabras de P. Parlebas (2001:132), para que un juego logre el “status” de deporte tiene que cumplir tres criterios: ser de naturaleza motriz, reglamentado, que genere competiciones deportivas y avalado por una institución deportiva, es decir una federación que regule la práctica (nacional o internacional). Aunque cumple las dos primeras exigencias, no cumple por el momento las dos últimas, indispensables para lograr el “status”.

De esta manera, el Artzikirol sería un “juego reglamentado”, que en un futuro puede llegar a convertirse en “un juego institucionalizado” (deporte), siempre y cuando cumpla las exigencias anteriormente citadas.





3

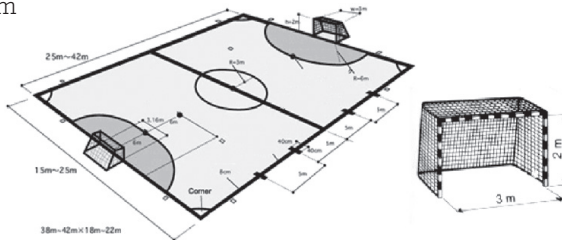
Reglamento del Artzikirol

Espacio de juego

Se juega en una cancha de fútbol sala o balonmano, con unas medidas de 36 x 18m hasta 40 x 20 m.

El espacio de juego también tiene estas características:

- Una línea central que divide las dos mitades del campo de juego
- Una portería de 3 x 2 m
- Un punto de penalti situado a 7 m
- Un área de 6 m



*Se juega en una
cancha de fútbol
sala o balonmano*



*El balón blando “Kipsta”
es el balón más utilizado
en el juego del artzikirol*

Balón

Se puede jugar con un balón blando de espuma o con un balón de voleibol de categoría infantil.

Jugadores

Compiten dos equipos de 6 jugadores en campo, con un portero por cada equipo. Cada equipo tendrá como máximo 15 jugadores disponibles para jugar. Los cambios se pueden hacer continuamente sin que tenga que intervenir el árbitro y sin parar el juego. Los partidos pueden ser formados por chicos y chicas (mixtos), sólo chicas y sólo chicos.

La posesión del balón siempre está en disputa en el Artzikirol, bien con la mano, bien con el pie



Duración del partido

Cada partido lo conforman cuatro tiempos de 15 minutos. Entre cada tiempo hay un descanso de dos minutos, excepto entre el segundo y el tercer período que será de 5 minutos.

Utilización del balón en el juego por parte de los jugadores

- ✓ El balón se puede jugar tanto con el pie como con la mano, pero en cualquier caso no se puede botar teniéndolo controlado. Teniendo el balón en la mano, cualquier jugador contrario te puede tocar, lo que en este juego se llama **tocado**; en este caso el árbitro pitará falta, y la



Palmeo o tocar el balón, sin cogerlo, para sorprender al portero, es una acción muy interesante técnicamente

posesión del balón pasará al equipo o jugador que ha realizado el tocado. Por esta última razón el jugador con balón tratará de llevar el balón al pie antes de que el jugador contrario le toque.

- ✓ El gol se puede conseguir **lanzando con el pie o con la mano**, o bien **palmeando** el balón.
- ✓ El jugador que provoca el tocado será el encargado de realizar el saque de falta desde el mismo lugar donde se ha producido. El balón no se puede retener nunca entre los pies.
- ✓ Cuando el balón está en el aire, el jugador podrá controlarlo con el pie o con la mano, pero una vez de que llegue al suelo el balón, éste no

Lanzar el balón a portería estando el contrario cerca es una acción complicada en este deporte



podrá volver a ser controlado con las manos. Sin embargo, el portero estando en su área, podrá volver a llevar el balón a las manos si éste se le cae al suelo.

- ✓ Para sacar las **faltas, saques de banda o corners**, el jugador dispondrá de seis segundos en todo caso.
- ✓ El jugador contrario podrá estar encima del jugador que saca, siempre y cuando no toque la línea.
- ✓ El **portero** no tiene un lugar concreto de juego, puede convertirse en un jugador de campo en cualquier momento. Sin embargo, si es tocado en cualquier lugar del campo de juego con el balón, el árbitro señalará penalti.



Llevar el balón con las manos es una acción muy común en Artzikirol

- ✓ Sin embargo, al portero se le puede caer el balón **dentro del área** y volver a recogerlo con las manos para poder jugar con sus compañeros/as. Fuera del área, sin embargo, como el resto de los jugadores, no podrá hacer esto.
- ✓ Después de la consecución del gol, el portero sacará detrás de la línea de fondo, incluida su propia portería. El portero se convierte en jugador de campo en cuanto sale de su portería. Si el balón sale por la línea de fondo, el portero sacará de la misma manera, eso sí excluyendo su propia portería. En cualquier caso dispondrá de 6 segundos para poner el balón en juego.

Fintar al contrario con las piernas, es una acción espectacular en este deporte



- ✓ En el lanzamiento de **penalti**, los defensores se colocarán detrás de la línea de fondo, y los jugadores atacantes se dispondrán detrás de la línea horizontal imaginaria que traza la raya de 7 metros.
- ✓ El **saque** del primer y segundo período lo pondrá en juego el mismo equipo, sin embargo el tercer y cuarto período el equipo contrario.
- ✓ Se puede conseguir gol desde lanzamiento de falta directo o bien desde un saque de banda.

Puntuación

La puntuación en Artzikirol es muy sencilla. Cualquier gol obtenido por medio de jugada, falta o penalti, bien sea con la mano o el pie valdrá un punto.

Faltas de reglamento

Serán consideradas faltas de reglamento las siguientes acciones:

- ✓ Utilizar la fuerza, agarrando, golpeando, empujando o zancadilleando al contrario para arrebatar o mantener la pelota.
- ✓ El jugador poseedor del balón no podrá pasarse el balón de una mano a otra en forma de autopase.
- ✓ Ser tocado por el contrario cuando se posee el balón.



4

Aspectos técnico-tácticos del Artzikirol

Para dominar los distintos aspectos del juego, es preciso conocer los dos principales roles de este juego, es decir, el del jugador con balón y el del jugador sin balón. A continuación los desarrollamos:

4.1 Jugador con balón

- ✓ **Lanzador:** el objetivo principal del juego es conseguir el gol, bien con las manos, bien con el pie, por lo tanto el jugador con balón buscará situaciones para conseguir el objetivo.



- ✓ **Desplazarse con el balón**, bien con el pie, bien con la mano, tratando de no ser tocado, con las idea de progresar en el espacio buscando distintas posibilidades.



- ✓ **Pasador**: es una conducta imprescindible en un juego de equipo. Generalmente los pases realizados con la mano presentan una mayor exactitud o garantía que los realizados con el pie.

- ✓ **Pasar el balón de la mano al pie**: es una acción muy habitual en Artzikirol, de manera que evitemos que el contrario nos toque, provocando de esta manera una falta en contra.



- ✓ **Finta:** es una acción muy común en este juego, matizada por la conducta del jugador contrario. Distinguimos fintas de pase, ir a realizar un pase y continuar con el balón, y fintas de lanzamiento, amagos de lanzamiento con el pie o con la mano y a continuación realizar un pase o un lanzamiento.

4.2 Jugador sin balón: defensor



- ✓ **Tocado:** el jugador sin balón que defiende y está próximo al jugador que porta el balón, podrá tocarle y recuperar el balón mediante el saque de una falta. El tocado lo podrá realizar con una mano o las dos, cortando de esta manera la progresión del contrario.

- ✓ **Robo del balón conducido con el pie:** cuando el contrario conduce el balón con el pie, el defensor podrá interceptar, cortar o robar de igual manera la progresión con el balón del contrario.

4.3 Jugador sin balón: atacante



- ✓ El jugador que ataca sin balón ayudará a su compañero portador del balón, tanto cerca como lejos, detrás o delante, a izquierda o derecha facilitando de esta manera su progresión a la meta contraria.
- ✓ **Recolocarse en el espacio si no se está cerca del portador del balón:** de esta manera generará espacios libres en la libre progresión de sus compañeros facilitando las acciones de los componentes del equipo.



5 **El Artzikirol en el ámbito de la educación física**

La asignatura de educación física ayuda a la consecución de las competencias básicas planteadas para la Educación Secundaria Obligatoria, especialmente en dos de ellas: Competencia Social y Ciudadana, y Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

El Artzikirol como juego o deporte de colaboración-oposición, ayuda en parte a conseguir los objetivos de la educación, sin ninguna duda. La alternancia de conductas de colaboración-oposición en este juego, ayuda a mejorar las habilidades y capacidades de los jugadores, cumpliendo con el reglamento propuesto.

Tanto en Educación Secundaria como en Educación Primaria, los juegos y deportes de colaboración-oposición, incluido el Artzikirol, se incluyen en dos grupos de contenidos:

El Artzikirol es un deporte de equipo donde la participación de todos es indispensable



5.1 Actividad física y salud

Los contenidos relacionados con la práctica del deporte y la actividad física

Esto es, por medio de estos contenidos se quieren desarrollar las capacidades físicas de la persona (mejorando la calidad de vida de esa persona).

5.2 Cultura del movimiento

Educación del ocio y del tiempo libre

Aprender juegos y deportes tiene sentido en educación física; a parte de

ser educativo, porque resulta adecuado para desarrollar las capacidades que se quieren desarrollar en esta asignatura. El trabajo en equipo, la participación y porque son actividades que fomentan algunas actitudes (tienen como objetivo la solidaridad, la colaboración y la ausencia de discriminación).

Tanto en Educación Primaria como en Secundaria los contenidos y objetivos coinciden con las posibilidades educativas que ofrece el Artzikirol: *“ofrecer deportes, participar en los juegos, trabajar las situaciones de colaboración-oposición y trabajar las bases reglamentarias de los deportes, entendiendo sus normas...”*. Consecuentemente resulta muy saludable y útil la práctica del Artzikirol en la clase de educación física, coincidiendo con sus objetivos y contenidos, así como los de la E. Primaria y Secundaria.

Por otra parte conviene analizar los efectos pedagógicos de la práctica del Artzikirol, y no olvidar que la educación física busca el cumplimiento de unos objetivos pedagógicos, es decir, dicho de otra manera “efectos pedagógicos”. La naturaleza de la educación, siendo la de la intervención práctica, se puede decir que busca ofrecer actividades educativas, y conseguir concretamente (Parlebas 2001, 185). De esta manera la evaluación definirá las diferencias entre los efectos pedagógicos buscados y los efectos pedagógicos conseguidos.

¿Qué buscamos y qué conseguimos realmente con la práctica del Artzikirol? De una manera muy general, Parlebas distingue los efectos pedagógicos biológicos, decisionales, afectivos, relacionales y cognitivos, y los distingue en tres niveles:

- **Primer nivel**

Este primer nivel se consigue mediante una transferencia de aprendizaje que se realiza en el interior de la misma especialidad, a base de plantear y repetir situaciones de juego o tareas motrices significativas y relativas al deporte; la práctica del Artzikirol, y sus distintas situaciones de juego reales incidirán en la mejora de la práctica relativa a este deporte. A esta transferencia le llamamos intraespecífica.

- **Segundo nivel**

Este nivel de transferencia plantea si las habilidades aprendidas en una práctica o actividad son extensibles a otra práctica o actividad, sea cual sea sus características. ¿Son transferibles las habilidades adquiridas en la práctica del Artzikirol a otras de la misma familia (baloncesto, balonmano, rugby...), o bien de otra? (badminton, tenis, paddle...). A este tipo de transferencia le llamaremos interespecífica.



Los pases realizados con las manos le dan al juego un dinamismo especial

- **Tercer nivel**

¿Son transferibles a las conductas diarias y sociales la experiencia adquirida en la práctica de las actividades motrices? ¿Nos posibilita la práctica del Artzikirol o de otro juego la reducción de la agresividad o la violencia social y el mejor cumplimiento de las normas sociales?

Tabla 1: Posibles efectos pedagógicos de la práctica del Artzikirol

Efectos pedagógicos esperados	1. nivel intraespecífico	2. nivel interespecífico	3. nivel
<i>Afectivo</i>	Admitir el contacto físico: tocado		Respeto hacia cualquier actividad física
<i>Cognitivo</i>	Anticipar las acciones del adversario	Marcaje y desmarcaje. Anticipación	
<i>Biológico</i>	Adaptación al esfuerzo físico específico exigido		
<i>Relacional</i>	Regulación de la oposición		Valorar y aceptar el papel del árbitro
<i>Decisional</i>	Utilización de los espacios libres	Utilización de la finta	Capacidad de afrontar decisiones en situaciones de incertidumbre



6 El Artzikirol en el deporte escolar

El deporte escolar conforma en nuestra sociedad un espacio propio para la práctica de los distintos juegos y deportes.

El Gobierno vasco subraya en el Plan Vasco para el deporte el principio de la actividad física multideportiva : *"... en la medida de lo posible, se practicarán varios deportes, y la competición deportiva no será el único objetivo"* (Plan Vasco para el Deporte, 2003:53).

El deporte escolar ha apostado en los últimos años por la multiactividad, reivindicando su interesante carácter educativo. Así lo expresa el último decreto de deporte escolar del Gobierno Vasco, que toma la educación deportiva como principal eje formador: *"El deporte escolar será principalmente multideportivo, y no estará solamente encaminado a la competición. De esta manera, se*

garantizará que todo niño y niña en edad escolar conocerá y practicará diferentes modalidades deportivas, en función de su edad, intereses, capacidad física y actitudes” (125/2008:18672).

El concepto “variedad” está relacionado con la cantidad y diversidad de actividades y por otra parte con la naturaleza y características de las prácticas. En el ámbito del deporte escolar, el Artzikirol coincide con la diversidad en la oferta de actividades deportivas, enriqueciendo la posibilidad practicar más juegos y deportes.

El Artzikirol se encuadra, entre “las actividades de entorno estable sin incertidumbre que se caracterizan por la colaboración y oposición”. Siendo un juego o deporte de colaboración-oposición lo situamos con el resto de juegos y deportes de similares características (juegos de colaboración-oposición, baloncesto, balonmano, fútbol sala, voleibol, rugby,etc...).

Los educadores y monitores que trabajan en el deporte escolar, deberán conocer y analizar con profundidad los “efectos pedagógicos esperados” que plantea el Artzikirol para poder materializar los objetivos educativos planteados con anterioridad: afectivos, biológicos, decisionales, relacionales y cognitivos, es



El Artzikirol coincide con la diversidad en la oferta de actividades deportivas, enriqueciendo la posibilidad practicar más juegos.

decir, los esperados para el ámbito de la educación física (Tabla 1).

¿Qué conseguimos con la práctica del Artzikirol? ¿Objetivos pedagógicos planteados previamente, o bien objetivos educativos no previstos con anterioridad? Todos estos dilemas propuestos con anterioridad deben ser los planteamientos que deben resolver el educador deportivo, en caso de querer conseguir objetivos educativos.



7

Intervención didáctica en el Artzikirol

Orientaciones para su práctica

Para aprender cualquier actividad física, juego o deporte, las situaciones motrices que plantea el educador deben ser significativas y eficaces en el tiempo.

De esta manera, siendo el Artzikirol un juego que intercala las acciones de colaboración y oposición, las situaciones motrices propuestas en el proceso de enseñanza-aprendizaje tienen que ser las más parecidas posible a las que emana el propio juego.

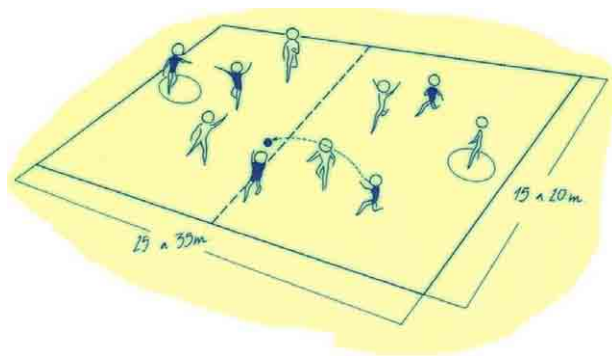
La progresión didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje en el Artzikirol, se basará en dos ejes pedagógicos: los juegos didácticos por una parte, y las actividades jugadas basadas en el Artzikirol (situaciones facilitadas y dificultadas, juegos contruïdos y juegos adaptados).

De cualquier manera, en el proceso de enseñanza del Artzikirol, se tienen que ofrecer situaciones motrices de colaboración-oposición, motivantes significativas, y eficaces en la medida de lo posible.

7.1 Juegos didácticos

BALÓN TORRE

- Espacio de juego:
Amplio y grande, de medidas iguales o parecidas a las de un campo de balonmano.
- Organización: Dos equipos de 6-8 jugadores.
- Material: Dos aros o dos sillas, y un balón de Artzikirol.
- Descripción: Los jugadores de ambos equipos se pasan el balón con el objetivo de pasárselo al jugador que está dentro del aro o encima de una silla. En caso de conseguirlo sumarán un punto.
- Normas: El jugador que tiene el balón sólo podrá dar un paso.



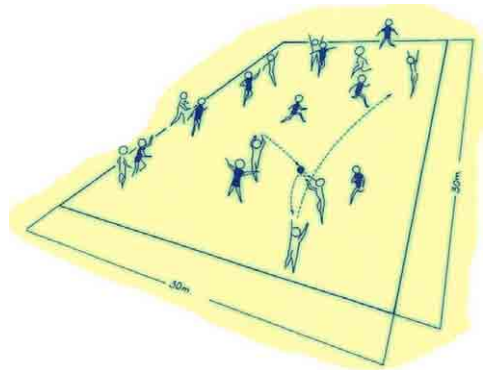
No se puede tocar al jugador que tiene el balón ni al que está dentro del aro.

Variantes:

- El jugador que tiene el balón podrá dar dos pasos.
- En vez de utilizar aros, colocar dos sillas donde se colocarán las “torres”.

DIEZ PASES

- Espacio de juego: amplio y grande, de medidas iguales o parecidas a las de un campo de balonmano o fútbol sala.
- Organización de juego: Dos equipos formados por un número de 6 a 8 jugadores.
- Material: Un balón parecido o igual al que se utiliza en Artzikirol.
- Descripción: los jugadores de cada equipo se pasan el balón hasta conseguir dar diez pases entre ellos de tal manera que el equipo

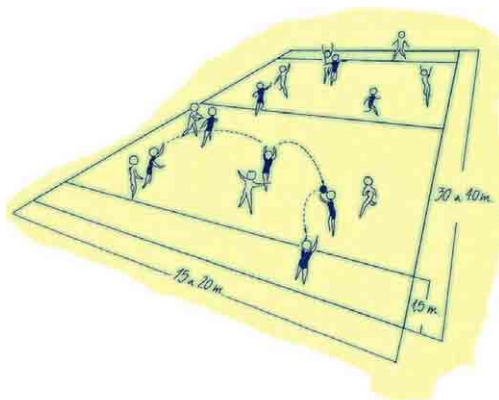


contrario no intercepte o robe el balón. Se adjudica un punto al equipo que logra dar diez pases.

- Normas: No se permite el contacto físico entre jugadores, dejar caer el balón al suelo o hacer más de tres pasos con el balón.

PORTERO MÓVIL

- Espacio de juego: amplio y grande, de medidas iguales o parecidas a las de un campo de balonmano o fútbol sala.
- Organización: Dos equipos de 6-8 jugadores.
- Material: Dos aros y un balón.
- Descripción: Dos equipos frente a frente, el objetivo de cada uno de ellos es pasar el balón al compañero que se haya situado detrás la línea de fondo contraria en toda su extensión. Para ello utilizarán los pases entre

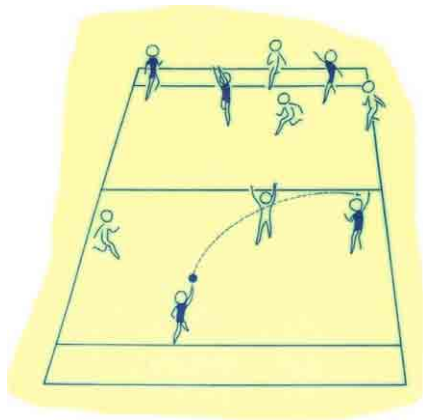


todos los miembros del equipo. Cada vez que se consigue dar un pase, el equipo atacante se adjudica un punto.

- Normas: Está prohibido el contacto personal y desplazarse dando más de tres pasos con el balón. Entrar en la línea de fondo, invadiendo el espacio destinado al portero móvil, subespacio en el que sólo puede estar él. Cuando el balón sale por los laterales, se pondrá en juego desde el lugar desde donde ha salido.

PATATA CALIENTE

- Espacio de juego: amplio y grande, de medidas iguales o parecidas a las de un campo de balonmano o fútbol sala.
- Organización: Dos equipos de 6-8 jugadores.
- Material: Un balón parecido o igual al utilizado en Artzikiriol.
- Descripción: Dos equipos frente a frente, el objetivo de cada equipo es depositar o “ensayar” el balón



detrás de la línea de fondo del equipo contrario en toda su extensión. Para ello utilizarán los pases entre todos los miembros del equipo. Cada vez que se consigue depositar el balón detrás de la línea de fondo el equipo atacante se adjudica un punto.

- Normas: Está prohibido el contacto personal y desplazarse dando más de tres pasos con el balón. Cuando el balón sale por los laterales, se pondrá en juego desde el lugar desde donde ha salido.

7.2 Actividades jugadas en el Artzikirol

A. Cambio de relación entre los jugadores

- A.1. Situaciones de igualdad numérica: 2x2, 3x3 y 4x4 en mediocampo y todo el campo.
- A.2. Situaciones de superioridad numérica: 2x1 (medio campo), 3x2, 4x3, y 5x4, especialmente en todo el campo.

B. Reducir el espacio

De esta manera dificultamos la actividad de los atacantes (medio campo o un cuarto, utilizando conos). Por el contrario si ampliamos el espacio, facilitamos la acción de los atacantes (campo entero tres cuartos).

C. Reducir el tiempo de la acción de juego o ampliarlo

Reducir el tiempo de la acción motriz planteada, sea cual sea, condiciona la consecución del objetivo, sea cual sea éste, he ahí el ejemplo del baloncesto.

Si se reduce el tiempo de la acción motriz a realizar, se obliga a los jugadores a tomar decisiones rápidas, acelerando la resolución de la decisión motriz, para bien o para mal.

Dar 10, 15, 20 segundos para resolver una tarea motriz, por poner un ejemplo, condicionará sin duda, la conducta motriz del ejecutante.

D. Cambiar los sistemas de puntuación

En un partido 6x6 de 10 minutos, cambiar la puntuación en función de si se ha conseguido gol con los pies o con los manos, puede resultar un buen desafío para los jugadores/as:

- ✓ Si se consiguen un gol con las dos manos, éste valdrá dos puntos, y con los pies un punto.
- ✓ Si se consigue un gol con los pies, éste valdrá dos puntos, en cambio con las dos manos sólo un punto.

E. Cambiar los roles y subroles de los jugadores

- ✓ Mientras los jugadores de un equipo juegan con las manos, los del otro deberán jugar con los pies solamente.
- ✓ Los jugadores/as de un equipo jugarán con las manos en la mitad de su campo, en la otra sólo lo harán con los pies. Mientras tanto, los jugadores/as del equipo contrario, jugarán con el pie en su mitad del campo y en la otra con las manos.



8 Bibliografía

- VARIOS AUTORES** (1988): “Las cuatro esquinas de los juegos”
Agonos. Lleida.
- BLÁZQUEZ D.** (1986): “Iniciación a los deportes de equipo”
Martínez Roca. Barcelona.
- BAYER C.** (1986): “La enseñanza de los juegos deportivos colectivos”
Hispano-Europea. Barcelona.
- LASIERRA G. / LAVEGA P.**: “1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo”. Vol.1 y 2.
Editorial Paidotribo. Barcelona.
- MARTÍNEZ DE SANTOS GOROSTIAGA R. / BLANCO ARBE F. J.** (2003): “Praxeología motriz y educación física: Una unidad didáctica de juegos tradicionales en secundaria obligatoria”. Congreso de la FIEP.
- MORENO J.H.** (1984): “Análisis de las estructuras del juego deportivo”
Inde publicaciones. Barcelona.

- PARLEBAS P.** (2001): "Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxeología motriz"
Editorial Paidotribo.
- SÁNCHEZ BAÑUELOS F.** (1984): "Didáctica de la educación Física y el Deporte"
Gymnos. 1984.
- SERVICIO EDITORIAL DE LA UPV-EHU** (2003): "Gorputz Hezkuntzaren oinarriak
lehen hezkuntzarako"
- URDANGARIN LIEBAERT C. / ETXEBESTE OTEGI J.**(2005): "Euskal Jokoa eta jolasa:
transmitiendo una herencia vasca a partir del juego"



*Un jugador atacante avanza
hacia portería*



*El pase tiene una gran
importancia en Artzikirol*

