

DEPORTE EN EDAD ESCOLAR

INICIACIÓN DEPORTIVA

EDUCACIÓN PRIMARIA



Jornadas de
INICIACIÓN DEPORTIVA
en EDUCACIÓN PRIMARIA
Curso 2025 - 2026

Somos 3-18
deporte

BOLETIN INFORMATIVO
Cuenca

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I. PARTICIPANTES

II. BAREMACIÓN

III. JORNADAS Y GRUPOS

IV. ADJUDICACIÓN

V. INSCRIPCIÓN

VI. ASPECTOS ORGANIZATIVOS

A. Composición de los equipos

B. Instalaciones

C. Tiempo de juego

D. Participación

VII. ROLES DE PARTICIPACIÓN

VIII. PROPUESTAS DE JUEGO

1º y 2º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Scooter Bowling

b. Earth ball

c. Atrapa Bolas (lanzamiento)

d. Atrapa la bandera

3º y 4º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Boccia

b. Datchball

c. Long Ball

d. Balonkorf

5º y 6º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Ultimate frisbee

b. Datchball

c. Balones a la caja

d. Goubak

IX. TRANSPORTE

INTRODUCCIÓN

El Diario Oficial de Castilla La Mancha, en su número 174 de fecha 10 de septiembre de 2025, hace pública la **Orden 127/2025, de 5 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula y convoca el Programa Somos Deporte 3-18 de Castilla-La Mancha para el curso escolar 2025/2026**, la cual puede consultarse íntegramente a través de su descarga en el siguiente enlace:

https://docm.jccm.es/docm/verArchivoHtml.do?ruta=2025/09/10/html/2025_6840.html&tipo=rutaDocm

En aplicación de esta normativa y en cumplimiento de su desarrollo por parte de la Comisión Técnica Provincial de Cuenca para el curso escolar 2025-2026, se convoca el **PROGRAMA DE INICIACIÓN DEPORTIVA EN EDUCACIÓN PRIMARIA** a través de la Circular 2/25-26.

I. PARTICIPANTES

En las Jornadas de Iniciación Deportiva en Educación Primaria podrá participar el alumnado que se encuentre cursando estudios en la etapa de **Educación Primaria y Educación Especial** en cualquiera de los centros docentes de la provincia de Cuenca.

Para las actividades programadas en las jornadas a celebrar se permitirá la participación del alumnado de diferentes cursos educativos en un mismo equipo o conjunto, siempre que se cumplan las condiciones numéricas de conformación de los equipos:

Nº componentes	CURSOS
4 – 6 jugadores/as	1º y 2º
6 – 8 jugadores/as	3º y 4º
6 – 8 jugadores/as	5º y 6º

II. BAREMACIÓN

En caso de existir un **número de solicitudes de participación superior** a las posibilidades de organización existentes en este programa y en cada encuentro (32 equipos), las solicitudes presentadas por los centros educativos serán ordenadas por la Comisión Técnica Provincial según los siguientes **criterios de valoración**:

1. La inclusión del centro educativo en la Red de Centros Saludables de Castilla – La Mancha (5 puntos).
2. La participación en el programa “Somos Deporte 3-18” durante el curso escolar 2024 – 2025 atendiendo a:
 - a. Campeonato Regional de Deporte en Edad Escolar: 3 puntos por modalidad deportiva.

- b. Iniciación Deportiva: 1 punto.
 - c. Promoción de la Actividad Física y el Deporte: 1 punto por programa y/o actividad a excepción de la que se solicita participación.
- 3. La participación anterior en el programa de iniciación deportiva en primaria:
 - a. Centros educativos que no han participado anteriormente o con participación anterior a 2024 – 2025: 5 puntos.
 - b. Centros que han participado en la convocatoria del curso 2024 – 2025: 0 puntos.
- 4. La consideración de Centro Rural Agrupado (CRA). 2 puntos.
- 5. La consideración de centro de especial dificultad, según Resolución de 28/10/2024, de la Dirección General de Recursos Humanos y Planificación Educativa, por la que se clasifican como de especial dificultad por tratarse de difícil desempeño, determinados centros y puestos de trabajo docente a los efectos previstos en el Real Decreto 1364/2010, de 29 de octubre: 2 puntos.
- 6. A los criterios de puntuación anteriores, se añadirá una penalización en caso de que el centro educativo solicitante e inscrito en las actividades convocadas durante el curso 2024-2025 hubiese desestimado o incurrido en su participación en alguno de los programas convocados de acuerdo con:
 - a. Renuncia tras su inscripción. Resta de 2 puntos
 - b. Renuncia tras la asignación de actividad o fecha de celebración. Resta de 5 puntos
 - c. Falta de asistencia injustificada a la actividad. Pérdida de puntos.

Las solicitudes se ordenarán según la puntuación obtenida en la valoración realizada en aplicación de los criterios señalados, **adjudicando la participación** de los centros educativos en al menos **2 de los grupos existentes**, en base a su petición prioritaria y plazas disponibles.

En caso de empate entre las puntuaciones obtenidas por diferentes centros educativos, se tendrá en cuenta como primer criterio de desempate, la no participación en el programa/actividad durante el curso escolar 2024 – 2025. Si persistiera el empate, tendrá preferencia la solicitud presentada en fecha y hora anterior



Castilla-La Mancha

Somos 3-18
deporte



DIPUTACION PROVINCIAL DE CUENCA

Nº	ENTIDAD	Baremo	Fecha	Hora	Año ant	Nº eq 1º-2º	Nº eq 3º-4º	Nº eq 5º-6º
1	CRA LOS SAUCES (Cañamares)	19	09/10/2025	13:22	NO	3	4	3
2	CEIP VIRGEN DE MANJAVACAS (Mota del Cuervo)	17	09/10/2025	21:22	NO	8	7	-
3	CRA LOS OLIVOS (Cañaveras)	17	09/10/2025	12:01	NO	-	-	3
4	CRA FUENTE VIEJA (Mira)	16	01/10/2025	12:02	NO	4	4	4
5	CRA CAMPOS DE LA ALCARRIA (Huate)	16	06/10/2025	9:32	SI	6	7	7
6	CEIP CIUDAD ENCANTADA (Cuenca)	16	06/10/2025	14:29	SI	7	7	6
7	CRA MIGUEL DE CERVANTES (Carboneras de Guadazaón)	15	07/10/2025	12:33	NO	4	3	4
8	CRA MANCHUELA (Villalpardo)	15	08/10/2025	12:35	NO	7	7	6
9	CRA ELENA FORTÚN (Villar de Olalla)	14	01/10/2025	18:23	SI	6	6	6
10	CRA EL QUIJOTE (Villares del Saz)	14	02/10/2025	9:20	SI	4	3	5
11	CRA SAN JOSÉ DE CALASANZ (Palomares del Campo)	14	02/10/2025	13:46	SI	5	4	5
12	CEIP FUENTE DEL ORO (Cuenca)	13	08/10/2025	12:10	NO	7	7	6
13	COLEGIO SAGRADA FAMILIA (Cuenca)	13	10/10/2025	12:08	NO	8	8	8
14	CEIP INFANTA CRISTINA (El Provencio)	13	01/10/2025	10:29	SI	6	3	4
15	CRA CAMINO REAL DE LEVANTE (Graja de Iniesta)	13	01/10/2025	13:50	SI	4	4	4
16	CRA GUADIELA (Priego)	13	02/10/2025	13:32	SI	5	4	5
17	CRA FERMÍN CABALLERO (Barajas de Melo)	13	07/10/2025	10:04	SI	5	4	4
18	CEIP SAN GIL ABAD (Motilla del Palancar)	13	07/10/2025	10:28	SI	14	14	14
19	CRA RIBERA DEL JÚCAR (Valverde del Júcar)	12	08/10/2025	9:16	NO	5	4	-
20	CEIP JOSÉ MONTALVO (Horcajo de Santiago)	12	01/10/2025	11:14	SI	5	5	5
21	CEIP MARÍA JOVER (Iniesta)	12	03/10/2025	12:48	SI	-	4	4
22	CRA ALTO CABRIEL (Cañete)	11	02/10/2025	14:08	NO	4	3	4
23	CRA SEGÓBRIGA (Saelices)	11	06/10/2025	11:48	NO	4	3	4
24	CEIP ÁNGELES GASSET (Arcas)	11	07/10/2025	12:53	NO	4	3	4
25	CRA LOS PINARES (Campillo de Altobuey)	11	09/10/2025	10:40	NO	5	7	6
26	CRA MIGUEL DELIBES (Villalba de la Sierra)	11	13/10/2025	12:08	SI	5	4	4
27	CEIP SANTA ANA (Cuenca)	10	01/10/2025	11:00	SI	8	7	7
28	CEIP HERMENEGILDO MORENO (Villanueva de la Jara)	10	01/10/2025	12:06	SI	5	4	4
29	CEIP GLORIA FUERTES (Tarancón)	10	01/10/2025	12:56	SI	4	4	4
30	CRA GLORIA FUERTES (San Lorenzo de la Parrilla)	9	13/10/2025	11:18	NO	4	4	4
31	CEIP EL CARMEN (Cuenca)	9	01/10/2025	12:52	SI	6	8	8
32	CEIP SAN FERNANDO (Cuenca)	9	02/10/2025	13:47	SI	3	4	-
33	CEIP FRAY LUIS DE LEÓN (Belmonte)	9	06/10/2025	10:20	SI	2	4	4
34	CEIP VIRGEN DEL ROSARIO (Valera de Abajo)	8	07/10/2025	12:27	NO	4	4	4
35	CEIP FERNÁNDEZ TURÉGANO (Sisante)	8	01/10/2025	11:10	SI	6	5	6
36	CRA RETAMA (Fuente de Pedro Naharro)	8	03/10/2025	10:24	SI	6	6	5
37	CEIP SANTA TERESA (Cuenca)	8	06/10/2025	14:37	SI	4	5	6
38	CEIP ADOLFO MARTÍNEZ CHICANO (Las Pedroñeras)	8	07/10/2025	9:10	SI	8	8	8
39	CEIP PRINCESA SOFÍA (Minglanilla)	7	01/10/2025	10:02	NO	-	4	-
40	CEIP FEDERICO MUELAS (Cuenca)	7	06/10/2025	12:46	NO	5	5	7
41	CEIP RAMÓN Y CAJAL (Cuenca)	7	09/10/2025	11:32	NO	4	4	4
42	CEIP DUQUE DE RIÁNSARES (Tarancón)	7	15/10/2025	16:01	NO	-	-	10
43	CEIP GÚZQUEZ (Villamayor de Santiago)	7	02/10/2025	13:15	SI	6	6	6
44	CEIP CASABLANCA (Cuenca)	6	03/10/2025	13:36	NO	3	5	4
45	CEIP SANTA RITA (Mota del Cuervo)	6	09/10/2025	10:47	NO	8	8	8
46	CRA MOLINOS DEL JÚCAR (Casas de Benítez)	6	01/10/2025	9:51	SI	6	4	6
47	CRA TOMÁS Y VALIENTE (Casas de Fernando Alonso)	6	01/10/2025	10:27	SI	5	6	7
48	CEIP LUIS DE MATEO (Casasimarro)	6	06/10/2025	12:57	SI	-	8	8
49	CEIP HERMANOS VALDÉS (Cuenca)	5	02/10/2025	10:51	NO	8	8	8
50	CEIP SAN ROQUE (Ledaña)	5	03/10/2025	12:05	SI	5	4	5
51	CEIP VIRREY NUÑEZ DE HARO (Villagarcía del llano)	4	03/10/2025	9:59	SI	3	3	3

III. JORNADAS Y GRUPOS

La participación de los centros docentes solicitantes conllevará la participación en una única jornada deportiva atendiendo a los grupos y fechas que se indican a continuación:

GRUPO 1: CUENCA

FECHA JORNADA	CURSOS
20/11/2025	1º y 2º
03/02/2026	3º y 4º
04/02/2026	3º y 4º
03/03/2026	5º y 6º

GRUPO 2: TARANCÓN

FECHA JORNADA	CURSOS
27/11/2025	1º y 2º
10/02/2026	3º y 4º
05/03/2026	5º y 6º

GRUPO 3: MOTILLA DEL PALANCAR

FECHA JORNADA	CURSOS
04/12/2025	1º y 2º
12/02/2026	3º y 4º
10/03/2026	5º y 6º

La jornada de 5º y 6º se desarrollará en Villanueva de la Jara.

GRUPO 4: LAS PEDROÑERAS

FECHA JORNADA	CURSOS
11/12/2025	1º y 2º
19/02/2026	3º y 4º
12/03/2026	5º y 6º

IV. ADJUDICACIÓN. ASIGNACIÓN DE GRUPOS Y NÚMERO DE EQUIPOS POR CENTRO EDUCATIVO

GRUPO 1. CUENCA

ENTIDAD	Baremo	Nº Eq 1º-2º	Nº Eq 3º-4º	Nº Eq 3º-4º	Nº Eq 5º-6º
CRA LOS SAUCES (Cañamares)	19	3	4	-	-
CRA LOS OLIVOS (Cañaveras)	17	-	-	-	3
CEIP CIUDAD ENCANTADA (Cuenca)	16	7	7	-	-
CRA MIGUEL DE CERVANTES (Carboneras de Guadazaón)	15	4	2	-	-
CRA ELENA FORTÚN (Villar de Olalla)	14	6	5	-	-
CRA EL QUIJOTE (Villares del Saz)	14	4	3	-	-
CEIP FUENTE DEL ORO (Cuenca)	13	-	7	-	-
COLEGIO FEC SAGRADA FAMILIA (Cuenca)	13	-	-	-	8
CRA GUADIELA (Priego)	13	-	-	-	5
CRA ALTO CABRIEL (Cañete)	11	-	-	-	4
CEIP ÁNGELES GASSET (Arcas)	11	-	-	-	4
CRA MIGUEL DELIBES (Villalba de la Sierra)	11	-	-	-	4
CEIP SANTA ANA (Cuenca)	10	-	-	7	-
CRA GLORIA FUERTES (San Lorenzo de la Parrilla)	9	-	-	2	-
CEIP EL CARMEN (Cuenca)	9	-	-	6	-
CEIP SAN FERNANDO (Cuenca)	9	-	4	-	-
CEIP VIRGEN DEL ROSARIO (Valera de Abajo)	8	-	-	4	-
CEIP SANTA TERESA (Cuenca)	8	-	-	5	-
CEIP FEDERICO MUELAS (Cuenca)	7	-	-	5	-
CEIP RAMÓN Y CAJAL (Cuenca)	7	-	-	4	-
CEIP CASABLANCA (Cuenca)	6	-	-	-	4
CEIP HERMANOS VALDÉS (Cuenca)	5	8	-	-	-

GRUPO 2. TARANCÓN

ENTIDAD	Baremo	Nº Eq 1º-2º	Nº Eq 3º-4º	Nº Eq 5º-6º
CRA CAMPOS DE LA ALCARRIA (Huate)	16	6	7	-
CRA SAN JOSÉ DE CALASANZ (Palomares del Campo)	14	5	4	-
CRA FERMÍN CABALLERO (Barajas de Melo)	13	5	4	4
CEIP JOSÉ MONTALVO (Horcajo de Santiago)	12	5	5	-
CRA SEGÓBRIGA (Saelices)	11	-	3	4
CEIP GLORIA FUERTES (Tarancón)	10	4	4	-
CRA RETAMA (Fuente de Pedro Naharro)	8	-	6	5
CEIP DUQUE DE RIÁNSARES (Tarancón)	7	-	-	10
CEIP GÚZQUEZ (Villamayor de Santiago)	7	6	-	8

GRUPO 3. MOTILLA DEL PALANCAR

ENTIDAD	Baremo	Nº Eq 1º-2º	Nº Eq 3º-4º	Nº Eq 5º-6º
CRA FUENTE VIEJA (Mira)	16	4	4	-
CRA MANCHUELA (Villalpardo)	15	7	7	-
CRA CAMINO REAL DE LEVANTE (Graja de Iniesta)	13	4	4	-
CEIP SAN GIL ABAD (Motilla del Palancar)	13	12	9	-
CRA RIBERA DEL JÚCAR (Valverde del Júcar)	12	5	4	-
CEIP MARÍA JOVER (Iniesta)	12	-	-	4
CRA LOS PINARES (Campillo de Altobuey)	11	-	-	6
CEIP HERMENEGILDO MORENO (Villanueva de la Jara)	10	-	-	4
CEIP PRINCESA SOFÍA (Minglanilla)	7	-	4	-
CRA MOLINOS DEL JÚCAR (Casas de Benítez)	6	-	-	5
CEIP LUIS DE MATEO (Casasimarro)	6	-	-	5
CEIP SAN ROQUE (Ledaña)	5	-	-	5
CEIP VIRREY NUÑEZ DE HARO (Villagarcía del Llano)	4	-	-	3

GRUPO 4. LAS PEDROÑERAS

ENTIDAD	Baremo	Nº Eq 1º-2º	Nº Eq 3º-4º	Nº Eq 5º-6º
CEIP VIRGEN DE MANJAVACAS (Mota del Cuervo)	17	8	7	-
CEIP INFANTA CRISTINA (El Provencio)	13	6	-	4
CEIP FRAY LUIS DE LEÓN (Belmonte)	9	-	5	5
CEIP FERNÁNDEZ TURÉGANO (Sisante)	8	-	5	6
CEIP ADOLFO MARTÍNEZ CHICANO (Las Pedroñeras)	8	8	8	-
CEIP SANTA RITA (Mota del Cuervo)	6	8	-	8
CRA TOMÁS Y VALIENTE (Casas de Fernando Alonso)	6	-	6	7

V. INSCRIPCIÓN

La inscripción se ajustará al número de equipos asignados por centro docente y jornada según las tablas anteriores o consideración por parte de la Comisión Técnica Provincial atendiendo al número de participantes que pueden componerlos según curso educativo (ver en **apartado siguiente**).

Cada entidad realizará su inscripción en el programa “Somos Deporte 3-18” a través de la cumplimentación telemática de la solicitud y modelo disponible en la Sede Electrónica de la administración de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha disponible a través del siguiente enlace (<https://www.jccm.es/tramites/1003213>) (Inscripción | nuevas entidades).

Con posterioridad y con una **antelación de 10 días hábiles** a la realización de la jornada los centros educativos han de proceder a la **inscripción del alumnado** participante atendiendo al siguiente **procedimiento**:

- a. Las solicitudes de participación de los **escolares de Castilla – La Mancha** deberán ser **autorizadas por los padres, madres o tutores** a través de la secretaría virtual de la plataforma educativa **Educamos CLM** (<https://educamosclm.castillalamancha.es/>) que estará asimismo accesible desde la sede electrónica de la Administración Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha (<https://www.jccm.es>).
- b. Inscripción de los **equipos participantes** en <http://deportesclm.educa.jccm.es/inscripciones1.php?programa=DE> (Inscripción | entidades registradas; deporte **Iniciación deportiva en primaria**, categoría **actividad física primaria**) **atendiendo a su distinción** mediante el uso de numeración o letra del equipo e incorporando en cada uno de ellos al alumnado correspondiente.

Dicha inscripción se realizará considerando el número de equipos solicitados y sus propios componentes, identificando los mismos de forma independiente según diferente denominación. Por ejemplo:

CEIP “DeportesCu”; 1º - 2ª; A

CEIP “DeportesCu”; 1º - 2º; B; Y así, sucesivamente.

Todos los equipos han de estar inscritos **10 días antes** de la celebración de la jornada.

VI. ASPECTOS ORGANIZATIVOS

A. Composición de los equipos (roles):

1º -2º Educación Primaria

Los equipos serán mixtos, estando formados por un **mínimo de 4 y un máximo de 6 jugadores**, participando **3** de ellos directamente en el juego (chicos y chicas en diferente combinación).

3º - 4º - 5º - 6º de Educación Primaria

Los equipos serán mixtos, estando formados por un **mínimo de 6 y un máximo de 8 jugadores**, participando **4** de ellos directamente en el juego (2 chicos y 2 chicas).

Además de considerar la participación en los juegos como **deportistas**, existirá entre otras, la figura del **entrenador/a**, quien podrá estimar la realización de cambios durante el tiempo de juego. Siempre, tras la consecución de punto por parte de cualquiera de los equipos participantes. Igualmente, podrá orientar a sus compañeros sobre las evoluciones en el juego.

Otro/a de los integrantes del equipo actuará como **árbitro** o **juez** del encuentro.

B. Instalaciones

En cada una de las sedes indicadas, las jornadas se celebrarán principalmente en:

- **Cuenca:** Polideportivo “El Sargal” y Campo de fútbol “Joaquín Caparrós” (Bajada a El Sargal s/n).
- **Las Pedroñeras:** Complejo Polideportivo Municipal (Camino de San Clemente).
- **Motilla del Palancar:** Campo de fútbol “El Carrascal” (Calle Isabel La Católica, s/n)
- **Tarancón:** Estadio Municipal (Calle Antonio Machado)
- **Villanueva de la Jara:** Campo de fútbol (Ctra. Casasimarro s/n)

C. Organización temporal de la jornada:

HORARIO	JORNADA
9:50	Llegada de participantes
10:00 – 10:35	PRIMERA ROTACIÓN
10:45 – 11:20	SEGUNDA ROTACIÓN
11:20 – 11:40	DESCANSO - ALMUERZO
11:40 – 12:15	TERCERA ROTACIÓN
12:25 – 13:00	CUARTA ROTACIÓN
13:00	Fin de la actividad. Vuelta a casa.

D. Juegos deportivos

El alumnado podrá participar en todas las actividades programadas para cada jornada existiendo un orden de rotación entre las mismas.

Los juegos deportivos en los que participarán serán:

	Blanco y diana	Cancha dividida	Bate y campo	Invasión
1º - 2º	Scooter Bowling	Earth Ball	Atrapa Bolas	Atrapa la bandera
3º - 4º	Boccia	Datchball	Long Ball	Balonkorf
5º - 6º	Ultimate frisbee	Datchball	Balones a la caja	Goubak

VII. ROLES DE PARTICIPACIÓN

A lo largo del encuentro, el alumnado participante experimentará diferentes roles de participación, cuyas acciones principales deberían conocer de antemano con el fin de conseguir una familiarización previa a su participación en cada uno de los juegos deportivos propuestos en las jornadas.

Así, los roles y funciones principales en cada caso serían:

A. Jugador/a

- Mantener una actitud activa, participativa y respetuosa durante el juego.
- Apoyar a los compañeros de equipo.
- Cumplir con las reglas del juego.
- Respetar a los oponentes, jueces y/o árbitros (juego limpio).

B. Entrenador/a

- Liderar al equipo.
- Establecer las posibles estrategias de juego.
- Tomar decisiones acerca de las alineaciones de equipo.
- Decidir los cambios de jugador/a dentro de la alineación de juego.

C. Juez/Árbitro

- Considerar si un equipo consigue el objetivo de juego, asignando la consecución de punto.
- Señalar cualquier falta de juego (contraria al juego limpio).
- Señalar la salida del balón u objeto del terreno de juego.
- Indicar la reanudación del juego (banda y/o centro).

D. Aficionado

- Aplaudir siempre el juego de ambos equipos.
- Respetar las decisiones del juez/árbitro.
- Evitar las discrepancias y acciones antideportivas ante los contrarios.

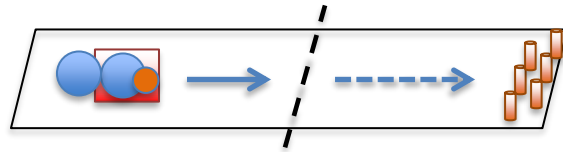
VIII. PROPUESTAS DE JUEGO DEPORTIVO

1º y 2º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Scooter Bowling (blanco y diana)

1. Espacio de juego

El espacio de lanzamiento estará dividido en dos partes: una primera zona de empuje o lanzamiento, y a continuación, estará la zona de frenado, al final de la cual se situarán 6 bolos, a razón de 2 por calle.



2. Objetivo del juego

Derribar el mayor número de bolos posibles mediante el lanzamiento de la pelota.

3. Puntuación

Se conseguirán tantos puntos como bolos sean derribados.

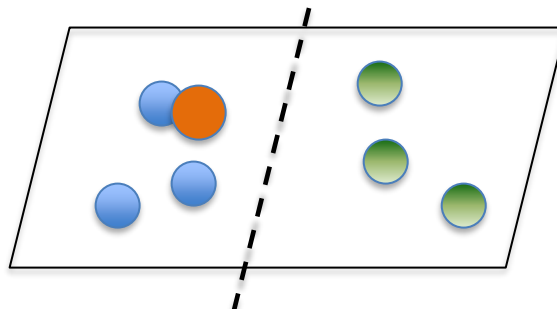
4. Otras reglas de juego

- *El lanzador se situará sentado o de rodillas sobre la plataforma móvil, que será impulsada por un compañero/a de equipo dentro de la zona de empuje o lanzamiento.*
- *El lanzamiento ha de realizarse desde la zona de empuje o lanzamiento. En caso de realizar el lanzamiento de la pelota más allá de la línea de lanzamiento, los bolos derribados serán considerados nulos.*

b. Earth ball (cancha dividida)

1. Espacio de juego

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una red que delimita el campo propio y el contrario.



2. Objetivo de juego

Enviar el balón gigante al campo contrario, evitando su caída en el campo propio.

3. Puntuación

Un equipo consigue punto cuando hace llegar el balón gigante al suelo del campo del equipo contrario.

4. Otras reglas de juego

- *El balón gigante será siempre jugado con las manos, pudiéndose empujar o golpear. En ningún caso, podrá ser agarrado o pellizcado.*

c. Atrapa Bolas (bate y campo)

1. Espacio de juego

En un espacio común, coexistirán dos equipos con funciones diferenciadas (ataque y defensa). En el centro del espacio de juego se situará una base o canasta (bien identificada por una zona de lanzamiento que no se debe atravesar), en la que hay que introducir la pelota.

2. Objetivo de juego

Conseguir llevar la pelota hasta la canasta realizando una serie de pases entre los distintos jugadores del equipo, debiendo capturar la pelota con la manopla y lanzando con la mano libre.

La consecución de canasta otorga punto al equipo atacante.

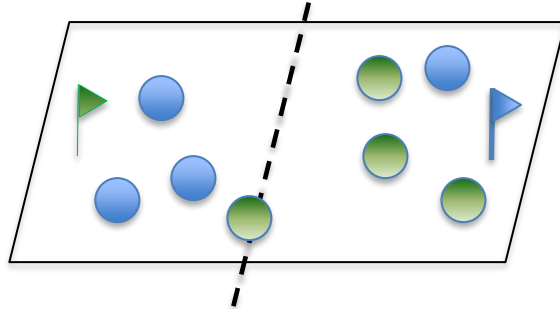
3. Otras reglas de juego

- *El equipo defensor podrá interponerse en las trayectorias de los lanzamientos, sin tocar, golpear o empujar a los atacantes.*
- *El equipo defensor pasa a ser atacante cuando el equipo contrario consigue canasta, cuando interceptamos su pase con la manopla o cuando el lanzamiento a canasta es fallido.*
- *El lanzamiento puede realizarse por el aire, botando la pelota o haciéndola rodar por el terreno de juego.*

d. Atrapa la bandera (invasión)

1. Espacio de juego

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una línea o frontera que delimita el campo propio y contrario. En los fondos del terreno de juego se ubicarán dos banderas o pañuelos (una que defender y otra que conseguir).



2. Objetivo de juego

Ambos equipos tienen la misión de tomar la bandera del equipo contrario.

3. Puntuación

Consigue punto el equipo que lleve la bandera contraria al campo propio sin ser atrapado por los oponentes. En tal caso, la bandera será devuelta a su posición original.

4. Otras reglas de juego (prisioneros)

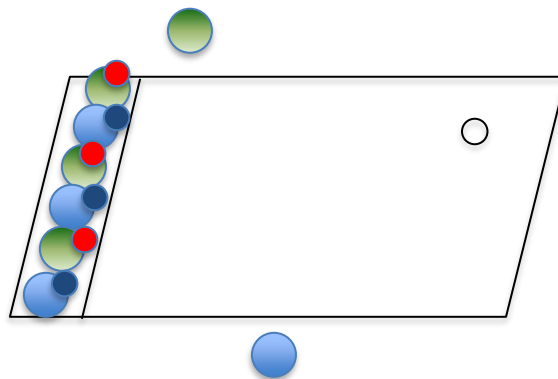
Los jugadores podrán ser pillados en campo ajeno cuando sean tocados o atrapados, debiendo sentarse en el suelo y no pudiendo participar en el juego mientras no sean salvados por un compañero/a mediante toque o palmada.

3º y 4º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Boccia (blanco y diana)

1. Espacio de juego

Dos equipos se sitúan en un espacio de juego común, con salida desde uno de los extremos en el que se situarán los boxes de lanzamiento. A continuación, se situará el área de lanzamiento.



2. Objetivo de juego

Aproximarse lo máximo posible con cualquiera de las bolas del equipo a la bola blanca o diana.

3. Puntuación

Consigue un punto el equipo que más próximo haya dejado una de sus bolas a la bola blanca o diana.

4. Otras reglas de juego

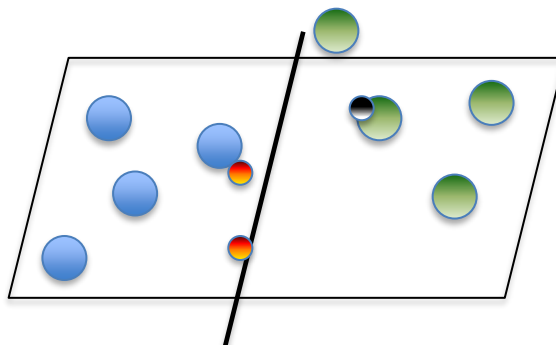
- Cada equipo dispondrá de seis bolas, cada uno de diferente color (rojo y azul), teniendo cada jugador/a 2 bolas a lanzar. Existirá una última bola de color blanco siendo la diana del juego.
- Se considerará bola pérdida, y por tanto no válida, toda bola que salga del espacio de juego.
- Comenzará el juego, tras sorteo, el equipo que elija las bolas rojas. Ambos equipos, alternarán los lanzamientos a realizar.

b. Datchball

1. Espacio de juego

El espacio de juego estará dividido en su mitad por una línea o cuerda delimitando así el campo propio y contrario.

Cada equipo jugará la pelota en su campo propio, no pudiendo sobrepasar la línea o cuerda e invadir así el campo contrario. Podrá recoger una pelota en campo contrario siempre que esté a su alcance y no toque o se apoye con cualquier parte de su cuerpo en campo contrario.



2. Objetivo de juego

Conseguir eliminar al equipo contrario mediante el golpeo del balón en el cuerpo del contrario.

Un jugador será eliminado cuando:

- La pelota le golpee en el cuerpo (con o sin impacto directo), botando después en suelo, pared o techo.
- Pise la cuerda central o invada el campo contrario.

Todo jugador ha de reconocer su eliminación levantando su mano.

Un equipo obtiene punto cuando consigue eliminar a todos/as los jugadores/as del equipo contrario.

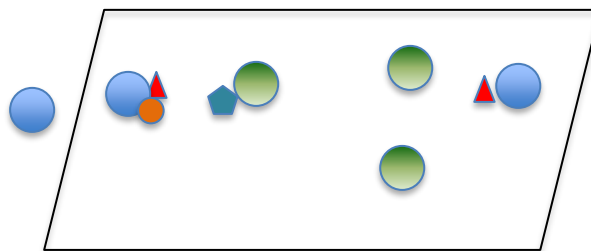
3. Otras reglas de juego

- *El partido comenzará a la voz de “datchball”, con las pelotas sobre la línea o cuerda central, estando los jugadores de uno y otro equipo en contacto con las paredes del fondo.*
- *Las pelotas de juego podrán ser lanzadas o golpeadas con las manos. En ningún caso con los pies.*

c. Long Ball (bate y campo)

1. Espacio de juego

En un espacio común, coexistirán dos equipos con funciones diferenciadas (ataque y defensa). En ambos extremos del espacio de juego, se situarán dos bases. Una identificará la zona de pateo, siendo igualmente base de cierre o carrera. La otra, estará situada en el extremo contrario como lugar intermedio de carrera (primera base). Entre ambas se situará la base del receptor.



2. Objetivo de juego

Conseguir carrera, tras la realización del pateo y la realización del recorrido existente entre la base primera y la de cierre o carrera.

3. Puntuación

La consecución de carrera otorga punto al equipo atacante.

4. Otras reglas de juego

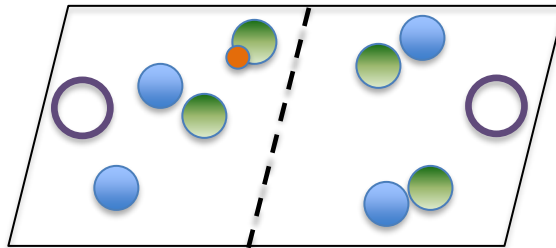
- *El equipo atacante iniciará la entrada mediante el pateo del balón, siempre hacia delante de su posición de lanzamiento.*

- *El equipo defensor podrá eliminar a un contrario si hace llegar el balón a la base del receptor antes de que llegue a cualquiera de las dos bases del espacio de juego.*
- *Existirá cambio de roles cuando:*
 - *El equipo atacante haya realizado tres entradas o lanzamientos.*
 - *El equipo defensor decepcione un balón al aire.*
 - *Cuando el equipo defensor elimine a los tres integrantes del equipo contrario.*

d. Balonkorf (invasión)

1. Espacio de juego

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una línea o frontera que delimita el campo propio y contrario. Así, dos jugadores defensivos estarán situados en campo propio y otros dos - atacantes - en campo contrario. En los fondos del terreno de juego se ubicarán dos canastas.



2. Objetivo de juego

Ambos equipos tienen la misión de encestar el balón en la canasta defendida por el equipo contrario.

3. Puntuación

El valor de la canasta será de 1 punto.

4. Otras reglas de juego (prisioneros)

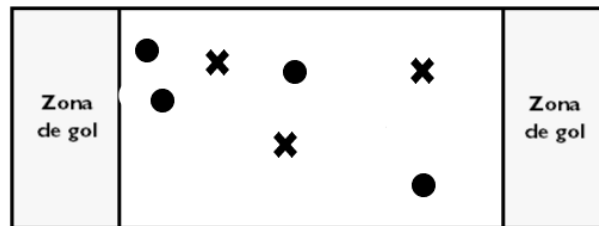
- *El balón solo podrá ser jugado con las manos, no pudiéndose golpear con el puño.*
- *Se considerarán faltas de juego:*
 - *Driblar, correr o andar con el balón en las manos.*
 - *Golpear o quitar el balón al contrario.*
 - *Defender a un contrario del sexo opuesto o que ya se encuentre defendido.*
 - *Jugar fuera del cuadro propio.*
 - *Tirar al cesto desde el cuadro defensivo, en el saque neutral o tiro libre.*

5º y 6º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Ultimate frisbee

1. Espacio de juego

Dos equipos se sitúan en un espacio de juego delimitado en cada uno de sus extremos por una zona de anotación o endzone. Los jugadores de ambos equipos se distribuyen por el espacio de juego.



2. Objetivo de juego

Desde el extremo que defendemos, cada equipo debe llevar el frisbee (disco volador) hasta el extremo contrario, pasándolo en cualquier dirección a un/a compañero/a del equipo. Se anota un tanto cuando un jugador/a coge el disco en el extremo opuesto (zona de gol).

3. Puntuación

Serán anotados tantos puntos como veces se consiga llevar el frisbee al extremo opuesto.

4. Otras reglas de juego

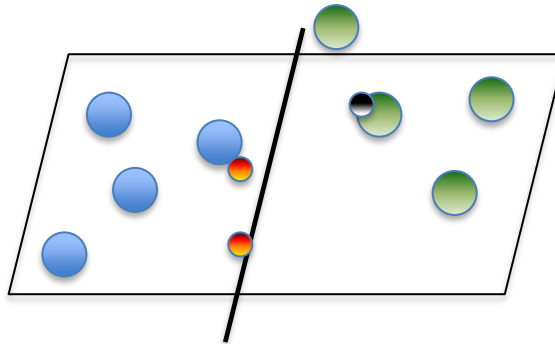
- *El lanzador no puede correr con el disco en las manos.*
- *El equipo defensor toma la posesión del disco cuando un pase no es atrapado por un jugador/a del equipo lanzador o cuando el disco toca el suelo, de forma que el equipo defensor se convierte en equipo atacante.*
- *Es necesario dejar una distancia prudencial al defender a los oponentes, sin empujar o golpear.*

b. Datchball

1. Espacio de juego

El espacio de juego estará dividido en su mitad por una línea o cuerda delimitando así el campo propio y contrario.

Cada equipo jugará la pelota en su campo propio, no pudiendo sobrepasar la línea o cuerda e invadir así el campo contrario. Podrá recoger una pelota en campo contrario siempre que esté a su alcance y no toque o se apoye con cualquier parte de su cuerpo en campo contrario.



4. Objetivo de juego

Conseguir eliminar al equipo contrario mediante el golpeo del balón en el cuerpo del contrario.

Un jugador será eliminado cuando:

- La pelota le golpee en el cuerpo (con o sin impacto directo), botando después en suelo, pared o techo.
- Pise la cuerda central.
- Invada el campo contrario.

Todo jugador ha de reconocer su eliminación levantando su mano.

Un equipo obtiene punto cuando consigue eliminar a todos/as los jugadores/as del equipo contrario.

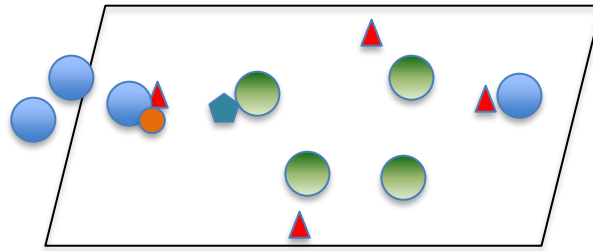
5. Otras reglas de juego

- *El partido comenzará a la voz de “datchball”, con las pelotas sobre la línea o cuerda central, estando los jugadores de uno y otro equipo en contacto con las paredes del fondo.*
- *Las pelotas de juego podrán ser lanzadas o golpeadas con las manos. En ningún caso con los pies.*

c. Balones a la caja

1. Espacio de juego

En un espacio común, coexistirán dos equipos con funciones diferenciadas (ataque y defensa). En un extremo del espacio de juego, se situará la zona de lanzamiento y/o pateo, siendo igualmente base de cierre o carrera. Enfrente de la misma, estarán situadas tres bases como lugar intermedio de carrera. Entre todas estas se situará la base del receptor.



2. Objetivo de juego

Conseguir carrera, tras la realización del lanzamiento y/o pateo y la realización del recorrido existente entre bases.

3. Puntuación

La consecución de carrera otorga un punto al equipo atacante.

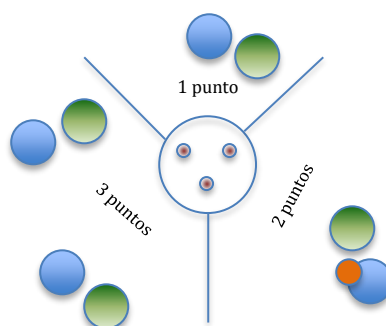
4. Otras reglas de juego

- *El equipo atacante iniciará la entrada mediante el lanzamiento y/o pateo de tres balones, siempre hacia delante de su posición de lanzamiento.*
- *El equipo defensor podrá eliminar a un contrario si hace llegar los tres balones a la caja o base del receptor antes de que éste llegue a cualquiera de las bases del espacio de juego.*
- *Existirá cambio de roles cuando:*
 - *El equipo atacante haya realizado tres entradas o lanzamientos.*
 - *El equipo defensor decepcione un balón al aire.*
 - *Cuando el equipo defensor elimine a los cuatro integrantes del equipo contrario.*

d. Goubak

1. Espacio de juego

Alrededor de una portería central (compuesta por tres postes situados en los vértices de un triángulo equilátero), existe un espacio compartido por dos equipos en el que se ubican tres áreas diferenciadas (cada una de ellas de un valor o puntuación diferente).



2. Objetivo de juego

Hacer pasar limpiamente el balón por la portería central para que, al otro lado, un compañero/a del equipo lo recepcione antes de que toque el suelo o sea interceptado por alguien del equipo rival.

3. Puntuación

Un equipo sumará una puntuación de 1, 2 o 3 puntos (en función del área de recepción), si un compañero pasa con las manos el balón limpiamente por la portería central y es atrapado por otro compañero antes de que caiga al suelo o sea interceptado por un contrario.

Un equipo restará una puntuación (1, 2 o 3 puntos – en función del área de recepción) al equipo contrario, si el balón (en igual condición que el caso anterior) ha sido lanzado con los pies.

4. Otras reglas de juego

➤ *Sobre los jugadores:*

- *El jugador con balón solo podrá moverse dentro del área en el que haya atrapado el balón.*
- *El jugador sin balón podrá moverse libremente por cualquier área de juego.*
- *El área de portería no podrá ser invadida por ningún jugador.*

➤ *Sobre el pase:*

- *Pasador y receptor han de estar situados en diferentes áreas de juego en el momento de la recepción.*
- *No existe la posibilidad de chicle (pasar a quien nos ha pasado).*

IX. TRANSPORTE

Se utilizarán vehículos adecuados al número de participantes que se desplacen a las distintas jornadas, realizándose, en su caso, las correspondientes rutas para recogida de los mismos, que serán coordinadas por la Comisión Técnica Provincial (Servicio de Juventud y Deportes de la Delegación de Educación, Cultura y Deportes en Cuenca) en base a la relación final de participantes de cada jornada.

Nadie podrá subir a los autobuses si no está inscrito en la jornada.

No se podrá contratar ningún autobús sin la coordinación del Servicio de Juventud y Deportes de la Delegación de Educación, Cultura y Deportes en Cuenca. De hacerlo así, la entidad responsable correrá con los gastos del mismo y la comisión técnica provincial eximida del abono.

PARTE DE VIAJE: los responsables de los grupos presentarán el formulario (parte de viaje electrónico) cumplimentado al Servicio de Juventud y deportes de la Delegación de Educación, Cultura y Deportes en Cuenca a través de la dirección de email deportes.edu.cu@iccm.es De igual manera, se entregará copia física al conductor de la empresa de transportes para que ésta, a su vez, la adjunte a la factura correspondiente. Será obligatorio su cumplimentación.