

TEEBALL

DURACIÓN: 1 hora.

UBICACIÓN: El campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas (por grupos de trabajo).

JUSTIFICACIÓN: Que los acampados compitan entre ellos en las olimpiadas y así conseguir la ansiada victoria.

OBJETIVO GENERAL: Lograr metas mediante el trabajo en equipo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Participar en el juego con nuestro grupo de trabajo.
- Competir de manera respetable con el resto de equipos.
- Cooperar entre los miembros del grupo para lograr la victoria.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Los monitores deben marcar las bases del equipo pateador (4 bases y 1 base inicial: pentágono regular) y la base del pitcher, y coger el balón de rugby.

DURANTE

Los participantes se dividen en dos grupos y cada equipo se coloca en su zona correspondiente, que previamente ha sido sorteada: pateadores o receptores.

El objetivo es anotar puntos por medio de carreras, al igual que en el baseball; pero con la complejidad de chutar con un balón de rugby. Para obtener una carrera el jugador debe pasar por todas las bases establecidas en el campo de juego volviendo a su base inicial. Si se realiza un homerun (pasa por todas las bases en un solo turno), el equipo anotará 3 carreras. Si el balón se cuelga por el lateral izquierdo del campo (fuera del campamento) el tiro no valdrá y el jugador quedará eliminado esa ronda.

Un turno consiste en que un pateador golpea el balón de Rugby que le ha lanzado el pitcher y avanza hasta la base que le dé tiempo antes de que el equipo receptor coja el balón, se lo pase al pitcher y éste toque con el balón en el suelo de su propia base. Para establecer que un chute es válido, la pelota deberá pasar la distancia en la que se encuentra el pitcher y entre la primera y última base.

Para eliminar a un jugador pateador, el pitcher tiene que pinchar el balón en el suelo estando el pateador en medio de dos de las bases o pinchar la base a la que se dirige antes de que llegue. También un pateador quedará eliminado a los 3 intentos fallidos de chutar el balón. El pitcher se deberá cambiar a los 4 intentos de colocación de pelota fallidos.

A los tres eliminados o cuando los receptores cogen la pelota al vuelo, el equipo pateador pasa a ser el receptor y viceversa. Los eliminados vuelven al juego cuando se cambien de turno los pateadores.

DESPUÉS

Se recogerá el material, dejándolo en su sitio correspondiente.

RECURSOS PERSONALES

- 2 Árbitros.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Pelota de rugby	1		X
Conos	4		X
Aros	6		X