

## CUATRO X CUATRO

<p><b>OBJETIVO</b></p>	<p>El CUATRO X CUATRO * es un juego que consiste en golpear la pelota con la mano y enviarla a otro cuadrado distinto del que provenía.</p>	
<p><b>CARACTERÍSTICAS</b></p> 	<p>-En cada cuadrado se situará una pareja mixta. -El/la participante del cuadrado 1 (o quien perdió el anterior punto) empieza el juego. Después de un bote golpea la pelota con la mano desde fuera de su cuadrado y la envía al cuadrado 3 (o al cuadrado del lado opuesto). -Quien la recibe debe golpear la pelota antes del segundo bote, enviándola a cualquiera de los cuadrados, excepto del que vino, al 2 ó al 4. El juego continúa de esta forma.</p>	
<p><b>TERRENO DE JUEGO</b></p>	<p>Se juega en un terreno liso. Es un cuadrado de 3 metros de lado que a su vez está dividido en 4 cuadrados iguales de 1,5 m. de lado.</p>	
<p><b>MATERIAL</b></p>	<p>Utilizaremos un balón con buen bote y que sea blando, similar al balón de voleibol.</p>	
<p><b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b></p>	<p>La modalidad más practicada es un participante por cuadrado. Aunque también se puede jugar por parejas</p>	
<p><b>DESARROLLO DEL JUEGO Y PRINCIPALES REGLAS</b></p>  	<p>-Para sacar se dispone de dos intentos para realizar el saque debidamente. -Cada vez que bote el balón en el cuadrado debe ser golpeado de forma alternativa por cada uno de los participantes. Se considera FALTA: -Fallar al devolver la pelota. -Golpear la pelota con el puño o por encima de la pelota. -La pelota no puede botar en la línea. -Permitir que la pelota toque cualquier parte del cuerpo que no sea la mano. -Golpear la pelota antes que dé el primer bote o después del segundo bote. -Devolver la pelota al cuadrado que vino. -El jugador o jugadora que comete falta, se adjudica un punto su pareja y saca en la próxima situación de juego el otro jugador o jugadora (que no falló anteriormente). -La pareja que tenga menos puntos al finalizar un tiempo determinado, ganará el juego correspondiente. -Durante el desarrollo del juego si un equipo sigue una jugada ante la duda de que el balón haya botado en la línea, el juego continúa pero si es por otra jugada antirreglamentaria el juego se paraliza en cualquier momento a pesar de que un equipo haya continuado la jugada.</p>	
<p><b>VARIANTES</b></p> 	<p>1.-"<b>4 X 4 TOTAL</b>".- Rotará toda la clase por los grupos según los resultados. 2.-"<b>4 X 4 COOPERATIVO</b>".-Se contará los golpes que dan al balón sin cometer falta. 3.-"<b>CUATRO X CUATRO CON RELEVOS</b>". En cada cuadrado se sitúa dos jugadores que deberán golpear de forma alternativa. 4.-"<b>CUATRO X CUATRO ROTATIVO</b>". Puede haber varios jugadores esperando que un participante consiga dos o tres puntos negativos para ponerse en su cuadrado...</p>	

Para más información consultar el libro:  
\* "Educación del Ocio y Tiempo Libre con Actividades Físicas Alternativas".  
Manuel Martínez Gámez. Editorial Esteban Sanz. Madrid, 1995.

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ

