

K A I T O

CARACTERÍSTICAS	<p>El KAITO es un espectacular juego que se practica al aire libre. Es un juego de lanzamiento y recepción que con la práctica se puede realizar múltiples aplicaciones.</p>	
TERRENO DE JUEGO	<p>Se puede adaptar cualquier terreno de juego a la modalidad que se quiera practicar</p>	
MATERIAL 	<p>El Kaito está formado por dos "lanzadores y un bonete". El bonete es parecido a una cometa en forma de cono, y será el móvil del juego.</p>	
Nº PARTICIPANTES	<p>El número de jugadores debe ser proporcional a las dimensiones del terreno de juego y a la modalidad que se quiera practicar. Se puede jugar de forma individualizada realizando autopases y haciéndolos cada vez más complejos, aunque lo ideal será practicarlos por parejas.</p>	
 <p>DESARROLLO DEL JUEGO Y PRINCIPALES REGLAS</p> 	<p>Para su práctica se toma los "lanzadores" por los puños marcados, uno en cada mano. Se introduce el "bonete", y tomando un impulso separando los lanzadores con las dos manos, el "bonete" sale lanzado como si fuese un cohete. Mientras está volando por el aire, el bonete se orienta automáticamente lo que permite al compañero o compañera cogerlo y volver a lanzarlo nuevamente.</p> <p>Principales ejercicios-juegos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-Realizar autopases. 2.-¿Quién lo lanza más veces sin que se le caiga? 3.-¿Quién lo lanza más alto? 4.-Lanzarlo lo más lejos posible. Longitud. 5.- Realizar lanzamientos de precisión a una gran diana en el suelo. 6.- Realizar lanzamientos a través de aros que están colgados 6.-Jugar por parejas, tríos ... 7.-Lanzarlo lo más rápido posible. 8.-Aumentar las distancias de separación entre los participantes. 9.- Lanzarlo al centro de un círculo después de decir el nombre del que lo tiene que recepcionar... 	

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

