

## LA PITA (y 2) JDT 10

<p><b>OBJETIVO</b></p>	<p>El jugador o jugadora coloca la <i>Pita</i> en la zona marcada (un círculo de 25 cms. de diámetro), golpea con el <i>Palán</i> uno de los extremos de la <i>Pita</i> haciéndola saltar y con un segundo golpe estando la <i>pita</i> en el aire tratar de lanzarla lo más lejos posible.</p>	
<p><b>MATERIAL</b></p> 	<p><u><b>PITA con recorrido.</b></u></p> <p>El objetivo del juego es realizar un recorrido con el menor número de golpes de la <i>pita</i> y conseguir pasarla por el interior de una portería de balonmano o similar.</p> <p>Se considera toque o golpe, cada vez que el participante toca la <i>pita</i> y queda en el aire totalmente. El bateo es efectivo cuando se golpea por segunda vez la <i>pita</i> y en el lugar donde se pare la <i>pita</i> se realizará el siguiente toque o golpe. En todo momento podrá orientar la <i>pita</i> sobre el mismo sitio. En el caso de no pasar la <i>pita</i> por el interior de la portería volvería al sitio anterior y contaría con dos golpes de más por penalización.</p>	
<p><b>MODALIDADES</b></p> <p><b>Y</b></p> <p><b>PRINCIPALES</b></p> <p><b>REGLAS</b></p>	<p>Se podría jugar todos a la vez (si se dispone de material) y cada uno iría golpeando la <i>pita</i> de forma ordenada. O cada un@ realizaría el recorrido completo registrándose el número total de golpes.</p> <p><b>Variantes:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Se puede golpear todas las veces que se pueda la <i>pita</i> mientras que esté en el aire.</li> <li>2.-Por parejas (mixtas en los encuentros) se batea de forma alternativa.</li> <li>3.-Realizar el recorrido por equipos, participaría, cada vez, uno de cada equipo que haría el recorrido al completo y se iría sumando los golpes de cada equipo.</li> </ol>	
 	<p><u><b>LA PITA con casa</b></u></p> <p>En el suelo se marcará un círculo que se llamará <i>casa</i>, con tres metros de diámetro. Lo juegan 2 equipos formados por un total de 2 a 6 jugadores, un equipo estará al completo situado por el terreno de juego con la intención de coger lo antes posible la <i>pita</i> una vez que haya tocado el suelo y un participante del otro equipo estará en el centro del círculo en posesión de la <i>pita</i> y el <i>palán</i>. Tras un sorteo previo, el que tiene en su mano el <i>palán</i> bateará enviando lo más lejos la <i>pita</i> que está en el suelo o en la mano según la variante. Los participantes del otro equipo estarán fuera del círculo y correrán hacia donde su contrario tiró la <i>pita</i>, y desde donde el participante recepcione la <i>pita</i> la lanzará con la mano con la intención que toque el círculo defendido por el bateador o bateadora.</p> <p>Si consigue tocar el interior del círculo gana dos puntos y su equipo pasa a batear. También cambiarán de posición, cuando el bateador-a falle 3 veces seguidas el saque. Si no consigue llegar con lanzamiento directo al círculo, el equipo bateador sigue bateando otro jugador o jugadora y se anota 1 punto.</p> <p>Si el bateador o bateadora que está defendiendo el círculo batea la <i>pita</i> y evita que esta caiga dentro del círculo consigue 3 puntos y sigue bateando otro jugador</p> <p>*Lanzamientos de la <i>pita</i> al círculo con trayectoria descendiente.</p> <p><b>Variantes:</b> 1.-Golpear la <i>pita</i> al soltarla de la mano.</p> <p>2.-El bateador o bateadora trata de defender el círculo sin <i>palán</i>, cogiéndola con las manos.</p>	

Para más información: Comunicación "La Pita y su aplicación escolar" de Manuel Martínez Gámez, Carmina Colmenarejo Fernández, Ricardo Navacerrada Peñas y Juan Carlos Luis Pascual

**MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ**