

UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA

ACTIVIDADES CREATIVAS DE BÁSQUET

DOCENTE: Luisa Fernanda Tigre Eras

UNIR CON LÍNEAS – ¡Pon en movimiento tu mente!

A. Partes del campo – Relaciona cada número con la letra correcta.

- | | |
|-----------------------|--|
| Línea de fondo ● | ● Área donde inicia cada mitad del partido |
| Línea de tiro libre ● | ● Línea para el tiro libre |
| Cancha central ● | ● Límite detrás del aro |
| Zona de 3 puntos ● | ● Desde aquí el tiro vale 3 puntos |

UNIR CON LÍNEAS – ¡Pon en movimiento tu mente!

B. Posiciones del juego – Une la posición con su rol principal.

- | | |
|-------------|-----------------------------|
| Base ● | ● Rebotero fuerte |
| Escolta ● | ● Organiza el juego |
| Alero ● | ● Defensa y fuerza interior |
| Ala-Pívor ● | ● Versátil y rápido |
| Pívor ● | ● Tirador del perímetro |

COMPLETAR – ¡Demuestra tus conocimientos!

Reglas básicas

En básquet, cada equipo juega con _____ jugadores.

Un tiro detrás de la línea de 6.75 m vale _____ puntos.

Botar el balón mientras se avanza se llama _____.

Recuperar el balón tras un tiro fallado es un _____.

El partido se divide en _____ cuartos.

Fundamentos (usa: pase – tiro – drible – defensa – rebote)

El _____ permite mover el balón sin caminar.

El _____ envía el balón a un compañero.

La _____ evita que el rival anote.

El _____ se hace para encestar.

El _____ ocurre al tomar el balón tras un tiro fallado.

ENCERRAR – ¡Elige la respuesta correcta!

1. **¿Cuántos segundos tiene un equipo para lanzar?**

- 10
- 24
- 40

2. **¿Qué falta es caminar sin botar el balón?**

- Doble drible
- Pasos
- Técnica

3. **¿Cuánto vale una bandeja?**

- 1
- 2
- 3

4. **¿Quién captura más rebotes?**

- Base
- Alero
- Pívor

5. **¿Botar con ambas manos se llama...?**

- Doble drible
- Pasos
- Zona