

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-Pívot | ● | ● Versátil y rápido |
| Pívot | ● | ● 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
- Pívot

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

- Doble drible
- Pasos
- Zona