

# Capítulo 13

## Juegos de Arquería

### INTRODUCCIÓN

Los juegos didácticos dan la oportunidad de practicar las habilidades técnicas y divertirse al mismo tiempo. Mientras los arqueros estén participando en los juegos, deberán recordar los elementos de técnicos que estén trabajando. Se iniciarse el juego con las dianas colocadas a distancia cercana, como a 10-15 metros e ir las alejando a medida que los arqueros vayan mejorando. Los juegos de equipo son los más aconsejables para los arqueros novatos, ya que los más expertos pueden ayudar a los novatos. Procure utilizar objetos y dianas grandes y progresivamente vaya reduciéndolos. Sitúe los objetos en el centro del parapeto para evitar perder flechas y tiempo en recogerlas del suelo. Compruebe que los arqueros siguen las reglas del juego y acaban el mismo manteniendo las ganas de jugar otra vez, ¡querrán jugar otro día de nuevo!

Hemos enumerado las categorías de juegos que vamos a mostrarles en este capítulo:

**Juegos con globos**

**Juegos de cartas**

**Juegos de dardos**

**Juegos de dados**

**Juegos de eliminación**

**Juegos flu-flu**

**Juegos variados - mezcla**

**Juegos deportivos**

**Tres en raya**

**Juegos de superación progresiva**

**¡A DISFRUTAR!**

### JUEGOS CON GLOBOS

Los juegos con globos son generalmente los más populares de todos los juegos de tiro con arco. Existen muchas variaciones para desarrollar habilidades técnicas y hay diversas maneras para garantizar el éxito de estos juegos.

- **Material necesario:** Globos del tamaño adecuado a la destreza del arquero (grande para principiantes y más pequeños para los más experimentados), parapetos, cinta adhesiva o clavos para fijar los globos al parapeto, arcos y flechas.

- **Objetivo del juego:** Acertar los globos siguiendo una determinada dirección .

- **Distancia de tiro:** 10, 15, 20 metros, dependiendo de la habilidad del arquero.

- **Habilidad que se refuerza:** Precisión, autoevaluación y puntería.



## Pinchar globos

● **Material necesario:** Varios globos (5 ó 6 globos numerados y de diferentes colores) por equipo en un parapeto. Para arqueros principiantes, coloque los globos separados, para arqueros adelantados júntelos algo más.



● **Número de arqueros y flechas:** Equipos de dos arqueros: tres flechas cada uno; equipos de tres arqueros: dos flechas cada uno.

● **Objetivo:** Ser el primer equipo en romper todos los globos e su diana en una secuencia determinada.

● **Reglas:** Se disparará a los globos siguiendo la secuencia numérica, y un arquero tras otro. Si un arquero falla un globo con su flecha, continuará el siguiente compañero del equipo. Si un globo fuera de la secuencia recibe un impacto, el equipo queda eliminado para esa ronda.

## Globos puntuables

● **Material necesario:** Globos de diferentes tamaños y colores.

● **Objetivo:** Acertar los globos que tienen más puntuación, dependiendo del tamaño y del color.

● **Número de arqueros:** Dos o cuatro por parapeto o un equipo de dos o tres arqueros por parapeto.



● **Número de flechas:** Tres flechas por arquero.

● **Reglas:** Se asignarán valores a los globos de acuerdo a su tamaño (los pequeños puntuarán el máximo) o por color.

Se disparan flechas hasta que un equipo o arquero llegue a una puntuación preestablecida o hasta que no queden más globos.

## Tiro al globo

- **Material necesario:** Varios globos en un parapeto, algo más juntos para arqueros principiantes.



- **Número de arqueros:** Varios, hasta tres al mismo tiempo y por parapeto.
- **Objetivo:** acertar a cualquier globo a cambio de un premio.
- **Reglas:** Debe impactarse un globo para obtener un premio (caramelo, etc.)
- **Variaciones:**
  1. Cuanto más pequeño sea el globo, más importante será el premio.
  2. Tirar en equipo, un arquero cada vez por equipo. El primer equipo en impactar todos los globos es el ganador.

## ¡No pinchen los globos!

- **Material necesario:** De seis a ocho globos en un parapeto de tamaño apropiado a la distancia y la destreza de los arqueros.
- **Objetivo:** Hacer tantos puntos como sea posible sin pinchar globo alguno.
- **Número de arqueros:** Dos como mínimo.
- **Número de flechas:** 3 flechas por turno, 10 tandas.
- **Reglas:** Cada arquero tirará una ronda FITA de 30 flechas puntuando. Si un arquero acierta algún globo, pierde todos los puntos acumulados que lleve y tendrá que empezar de nuevo. El ganador es el que tenga más puntos al final de la décima tanda. Los globos serán cambiados cuando reciban algún impacto.
- **Variación:** Si un arquero explota algún globo, las flechas de esa tanda no se apuntan.

## Pesca en Honolulu

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, una diana de 80 cm para cada equipo con dibujos de peces de diferentes tamaños, globos rojos y azules, y hojas de puntuación.
- **Objetivo:** Tirar a tantos peces como sea posible sin hacer impacto en un globo.
- **Distancia de tiro:** Según la habilidad del arquero.
- **Número de arqueros:** 2 equipos de 2 arqueros cada uno al menos.
- **Número de flechas:** 3 flechas para cada arquero del equipo, 10 tandas.
- **Reglas:** Se asignan valores a los peces dependiendo de su tamaño; el pez más pequeño tendrá mayor puntuación. Se coloca un globo rojo y otro azul en el parapeto. Cada equipo tirará a su propio parapeto y tratará de pinchar a tantos peces como sea posible. Por cada pez pinchado, se anotan los puntos asignados al mismo. Si durante una tanda se pincha el globo azul, que representa un ataque de un tiburón, la puntuación del equipo pasa a cero y deberá comenzar de nuevo. Si se pincha el globo rojo, el equipo recibe una gratificación de 30 puntos. Los globos se colocarán en sitios diferentes después de cada tanda. El equipo ganador es el que consiga la puntuación más alta después de 10 tandas.
- **Habilidad que se refuerza:** Precisión y atención sobre la ejecución total del tiro.

## El globo misterioso

- **Material necesario:** 1 globo por arquero. El entrenador los hincha y, a escondidas los rotula con los nombres de los arqueros del grupo.
- **Número de arqueros:** Hasta 8 por diana.
- **Número de flechas:** 3 cada arquero.
- **Objetivo:** Ser el arquero cuyo nombre quede en el último globo.
- **Reglas:** Los arqueros se alinean uno detrás de otro y disparan a los globos. Cuando sólo quede un globo se detiene el juego. El arquero cuyo nombre esté indicado en el globo es el ganador.
- **Variación:** Se indica a los arqueros cuál es el globo con su nombre y se ponen los globos bien untos. Hay que tratar de impactar en cualquier globo excepto en el suyo para continuar jugando.

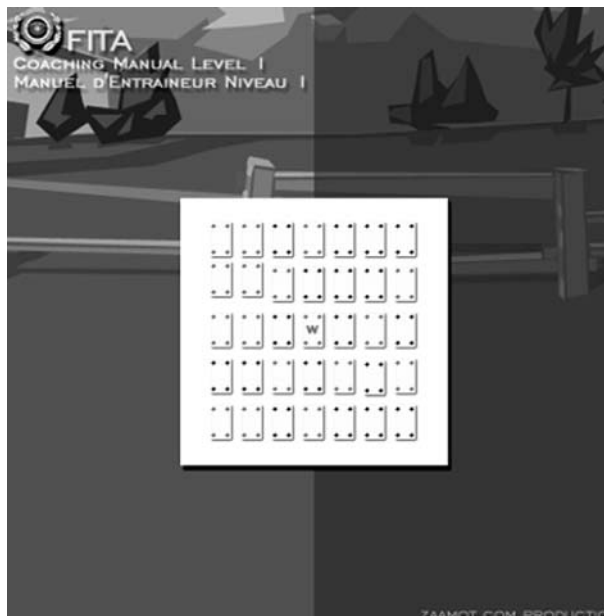
## JUEGOS DE CARTAS

### Concentración

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y 16 cartas (de 3 x 5 ó 4 x 6 cm de tamaño) con 8 pares de números o figuras dibujados. Las cartas se colocan en filas y columnas sobre el parapeto con la cara dibujada orientada hacia el parapeto.
- **Objetivo:** Ser el primer equipo en localizar y retirar todas las parejas de la diana, previo impacto sobre las cartas.
- **Distancia de tiro:** 15 a 20 metros, dependiendo de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** 1 equipo de 2 arqueros por parapeto.
- **Número de flechas:** 2 flechas por arquero.
- **Reglas:** A sonido de silbato, cada equipo empezará a disparar a sus cartas. Una vez finalizada cada tanda, cualquier carta que reciba un impacto puede mirarse y memorizarse, antes de volver a ponerla boca abajo. Si dos cartas coinciden, se retiran del parapeto. El primer equipo que retire todas sus cartas es el ganador.
- **Habilidad que se refuerza:** Precisión, memorización, y atención en la ejecución completa del tiro.

## Póquer

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y una diana con 24 cartas dibujadas, 4 grupos de cada uno de los dibujos siguientes: 9, 10, Caballo, Reina, Rey y As.



- **Objetivo del juego:** Tirar a la mejor mano posible.
- **Distancia de tiro:** Dependiendo de la habilidad del arquero.
- **Número de arqueros:** Individual.
- **Número de flechas:** 5 cada arquero, 7 tandas.
- **Puntuación:**

Una pareja	2 puntos
Doble pareja	3 puntos
Trío	5 puntos
Escalera	10 puntos
Full	20 puntos
Póquer	30 puntos
Color	50 puntos
Escalera de color	100 puntos
- **Reglas:** Cada arquero puntúa de acuerdo con las cartas que acierta. Gana el arquero que consiga la puntuación más alta, después de las 7 tandas.
- **Variaciones:**
  1. El centro de la diana es un comodín.
  2. Restar 50 puntos cuando un arquero no impacte en ninguna carta.
- **Habilidad que se refuerza:** Búsqueda de la máxima precisión y puntería.

## JUEGOS DE DARDOS

### Mickey

- **Equipo:** Parapetos, arcos, flechas y una diana dardos dibujada en la diana.



- **Descripción de la diana:** La diana estará dividida en 20 sectores, cada uno corresponde a una puntuación de 1 a 20, y en 5 zonas:

- ==> Zona 1: zona de dobles
- ==> Zona 2: zona sencilla
- ==> Zona 3: zona de triples
- ==> Zona 4: centro (25 puntos)
- ==> Zona 5: centro doble (50 puntos)

- **Objetivo del juego:** Cada equipo tiene que disparar 3 flechas en cada una de las siguientes zonas: 20, 19, 18, 17, 16, 15, dobles, triples y centro doble.

- **Distancia de tiro:** Dependiendo de la habilidad de los arqueros.

- **Número de arqueros:** Individual, equipos de 2 o 3 arqueros.

- **Número de flechas:** Individuales, 6 flechas; equipos de 2 arqueros: 3 flechas por cada arquero; equipos de 3 arqueros: 2 flechas cada arquero.

- **Reglas:** Los puntos no se consiguen en ningún orden particular. Vence el equipo o arquero que acabe primero.

- **Habilidad reforzada:** Búsqueda de la máxima precisión, autoevaluación de los límites de precisión y puntería.

## JUEGOS DE DADOS

### Igualar los dados

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, dianas de 80 cm y 2 dados.

- **Objetivo del juego:** Puntuar sobre la diana el número de puntos justos que salen al tirar los dados.

- **Distancia de tiro:** Depende de la destreza del arquero.

- **Número de arqueros:** 2 arqueros al menos.

- **Número de flechas:** De 1 a 3, el arquero decidirá cuántas lanza.

- **Reglas:** Se lanzan los dados y se tira sobre la diana para conseguir el mismo número de puntos que muestran los dados, utilizando los siguientes valores: el 10 = 6 puntos, el 9 = 5 puntos, el rojo = 4 puntos, el azul = 3 puntos, el negro = 2 puntos y el blanco = 1 punto. Cada vez que se acierte el resultado de los dados con las flechas se otorgará 1 punto al arquero.

- **Variación:** Si el resultado está de acuerdo con los dados, se otorgarán a los arqueros la misma puntuación que muestran los dados.



#### Sugerencias para los juegos de dados:

Puede utilizarse una diana como la mostrada en la figura de arriba, diseñada para el juego 421. Simplemente se dibuje tantos "dados" como hagan falta.

## Yam o Yahtzee

Éste es un juego que se practica lanzando 5 dados. En la mayoría de las tiendas de juguetes encontrará hojas de puntuación para este juego.

En lugar de tirar los dados, como se hace en el juego ordinario, haga que los arqueros tiren a los círculos de puntuación del papel de diana de competición. Con los puntos obtenidos con sus flechas en la diana, conseguirá la puntuación que les indica la hoja, de la manera siguiente:

El amarillo = 6, el rojo = 5, el azul = 4,  
el negro = 3, el resto de la diana = 2 y  
el espacio fuera de la diana = 1.

● **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y dianas de 80 ó 60 cm.

● **Objetivo del juego:** Hacer el máximo de puntos posibles en 6 tandas.

● **Número de arqueros:** 2 arqueros al menos.

● **Número de flechas:** 5 para cada arquero.

● **Reglas:** Se tira buscando la mejor puntuación posible. Cada objetivo de la hoja de puntuación sólo se puede hacer una vez. Si un arquero falla en su objetivo, por ejemplo, falla al tratar de conseguir un “Full House”, puede utilizarse de todas maneras esta puntuación conseguida para otro objetivo, por ejemplo para el “3 cuatros”. Si ya no hay objetivos disponibles, la puntuación será cero. Los objetivos son los siguientes:

- Unos / nº de flechas en las zona 1 x 1 punto
- Doses / nº de flechas en la zonas 2 x 2 puntos.
- Treses / nº de flechas en la zona tres x 3 puntos.
- Cuatros / nº de flechas en la zona 4 x 4 puntos.
- Cincos / nº de flechas en la zona 5 x 5 puntos.
- Seises / nº de flechas en la zona 6 x 6 puntos.
- Ful / 3 en zona 1, 2 en otra, puntúa 25 puntos.
- Escalera / 5 flechas en 5 zonas consecutivas, puntúa 40 puntos.
- Escalera corta / 4 flechas en secuencia, puntúa 30 puntos.
- Suerte / Puntúa el total de todas las flechas.
- Bonificación Yam o Yahtzee / puntúa 50 puntos.

● **Habilidad que se refuerza:** Precisión y atención en la secuencia completa del tiro.

● **Variación:** Dibujar 5 columnas en un cartel. En cada columna, dibujar las 6 caras de un dado. En cada ronda, el arquero tirará una flecha por columna en las caras del dado. Si una segunda flecha hace impacto en la misma columna, no puntuará.

## JUEGOS DE ELIMINACIÓN

Los juegos de eliminación deben utilizarse moderadamente y con arqueros experimentados y maduros. Como casi siempre quedan eliminados los mismos arqueros, éstos pueden aburrirse o perder motivación y dejar de asistir a los entrenamientos. ¡Utilícelos con cuidado! Los juegos de eliminación hacen las sesiones de entrenamiento emocionantes, desarrollan el control del estrés y la precisión y SON DIVERTIDOS! Sea cuál sea el juego que se lleve a cabo, asegúrese que los arqueros se concentran en las destrezas aprendidas en la sesión de entrenamiento. Es preferible organizar los juegos de eliminación más de una vez por sesión, para dar así una segunda oportunidad a los arqueros eliminados. Juntar arqueros con habilidades parecidas hace que los juegos sean más divertidos y emocionantes.

### Tiro con arco australiano

● **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y una diana de 80 cm.

● **Objetivo del juego:** Clasificarse para la siguiente tanda, evitando la eliminación.

● **Distancia de tiro:** En función de la destreza de los arqueros.

● **Número de arqueros:** Pequeños grupos.

● **Número de flechas:** 1 para cada arquero.

● **Reglas:** Cada arquero sólo dispara una flecha. Después de cada tanda, la flecha más alejada del centro queda eliminada. Se continua hasta que sólo quede un arquero.

● **Habilidad que se refuerza:** Gestión de la precisión y del estrés. La autoevaluación.

● **Variación:** Cada arquero dispara 3 flechas y se elimina el arquero con la puntuación más baja.

## Eliminación de las flechas peores

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y una diana de 80 cm.
- **Objetivo del juego:** Mantener las flechas tanto tiempo como sea posible.
- **Distancia de tiro:** dependiendo de la habilidad del arquero.
- **Número de arqueros:** Cualquier número. Agrupar a los arqueros por destrezas hasta un máximo de 8 por diana. Los arqueros tiran de dos en dos, 1 flecha por turno.
- **Reglas:** Ejemplo de 8 arqueros (ajustar la secuencia al número de arqueros):
  - Durante la primera tanda las 7 flechas peor colocadas se retiran.
  - Durante la segunda tanda, las 6 flechas peor colocadas se retiran.
  - Durante la tercera tanda, las 5 flechas peor colocadas se retiran.
  - Durante la cuarta tanda, las 3 flechas peor colocadas se retiran.
  - Durante la quinta tanda, las 2 flechas peor colocadas se retiran.

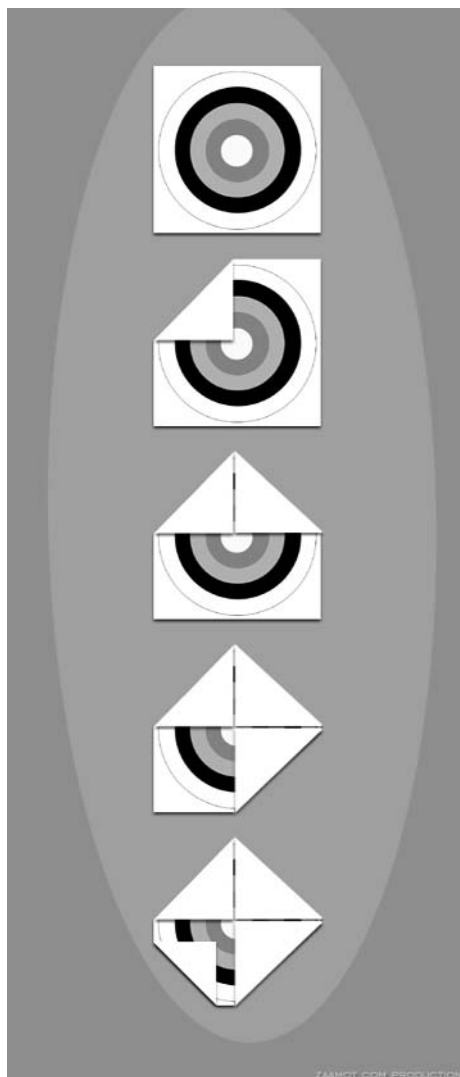
La flecha que queda es la ganadora.

- **Habilidad que se refuerza:** Precisión y autodisciplina.

## DIANA REDUCIDA

### Esquinas dobladas

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y una diana de tamaño adecuado para la distancia y destreza del arquero.



- **Objetivo del juego:** Mantener las flechas hasta el final u obtener la puntuación más alta.
- **Distancia de tiro:** La adecuada para la edad y habilidad de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual, cualquier número.
- **Número de flechas:** 3 por arquero, hasta 5 tandas.
- **Reglas:** Cualquier flecha que no impacte en la zona acordada, por ejemplo, de la zona 6 a la 10, pierde y no puede volver a tirarse. Controlar la puntuación añade presión.

1. Se comienza decidiendo cuál será la zona acordada para el juego. Pudieran ser los 10 anillos. Tirar una tanda sobre la diana completa. Controlar la puntuación.

2. Para la segunda tanda, la esquina izquierda superior de la diana se doblará de tal manera que la punta de la esquina toque el centro de la zona del 10. Los arqueros dispararán utilizando sólo las flechas que estaban dentro de la zona de puntuación en la tanda previa. Se eliminan las flechas que impactes fuera de la zona de puntuación visible.

3. Para la tercera tanda, se dobla la esquina derecha superior de la diana de tal manera que el punto de la esquina toque el centro de la zona del 10. Ahora solo debería verse la mitad inferior de la diana. Los arqueros vuelven a lanzar utilizando sólo las flechas que estaban dentro de la zona de puntuación en la tanda previa. Perderán las flechas que claven fuera de la zona de puntuación visible.

4. Para la cuarta tanda, se doblará la esquina inferior izquierda de la diana de manera que el punto de la esquina toque el centro de la zona del 10. Ahora debería verse exclusivamente el cuarto inferior derecho de la diana. Los arqueros vuelven a tirar, utilizando sólo las flechas que estaban dentro de la zona de puntuación en la tanda previa, perdiendo las flechas que hayan impactado fuera de la zona de puntuación visible. En este momento algunos de los arqueros pueden haber sido ya eliminados por haberse quedado sin flechas. Los otros pueden haber reducido su número de flechas a 1 o 2.

5. Para la quinta tanda, se doblará la esquina derecha inferior de la diana de manera que el punto de la esquina toque el límite externo de la zona del 10. Ahora sólo deberá verse una zona estrecha de la diana en forma de ángulo recto. Los arqueros vuelven a tirar, utilizando sólo las flechas que estaban dentro de la zona de puntuación en la tanda previa. De nuevo, perderán las flechas que claven fuera de la zona de puntuación visible. La mayoría de los arqueros estarán ya eliminados al haberse quedado sin sus 3 flechas. Éstos pueden mirar a los arqueros que todavía compiten, añadiendo un poco más de presión.

6. El ganador será aquel arquero que se mantenga en competición más tiempo, o quien obtenga la puntuación más alta.

- **Habilidad reforzada:** Gestión del estrés y la presión.

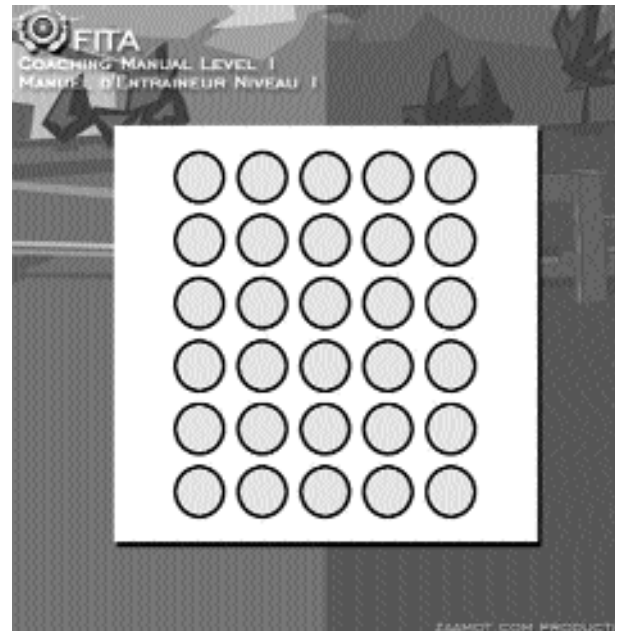


## Diana que se encoge

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, dianas de 40 cm u hojas de papel de tamaño igual.
- **Objetivo del juego:** Mantener las flechas hasta el final.
- **Distancia de tiro:** En función de la habilidad de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Cualquier número de arqueros, agrupados en un parapeto en función de la destreza de cada arquero.
- **Número de flechas:** 3 flechas para cada arquero; el número de tandas depende del tiempo disponible.
- **Reglas:** Cada arquero dispara 3 flechas. Después de cada tanda se eliminarán las flechas que no hayan clavado en la diana. Después, se dobla la hoja en dos, repetidamente, hasta que lo único visible es un pequeño cuadrado, o bien todas las flechas hayan sido eliminadas. El arquero que todavía tenga alguna flecha disponible ganará.
- **Habilidad que se enfatiza:** Atención general y precisión.

## Tiro al círculo

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, diana con 30 círculos dibujados o con puntos adhesivos de dimensiones acordes a la destreza de los arqueros.
- **Objetivo del juego:** Acertar en los círculos de acuerdo a los requerimientos determinados para cada tanda.



- **Distancia de tiro:** En función de la habilidad del arquero.
- **Número de arqueros:** Equipos de 3 arqueros.
- **Número de flechas:** 3 flechas cada arquero, 7 tandas.
- **Reglas:** Los arqueros apuntan a los círculos. En la primera tanda cada equipo debe impactar en tres círculos. En cada una de las tandas siguientes, se añade un círculo al requisito inicial, acabando con 9 círculos por equipo en la tanda 7. Cada equipo comienza con dos “comodines” y queda eliminado una vez que los dos comodines se han utilizado y no se han alcanzado los requisitos establecidos para esa tanda.
- **Variación:** Un equipo no puede contar un impacto en un círculo que ya haya recibido el impacto de una flecha del otro equipo.
- **Habilidad que se refuerza:** Precisión y atención general en gesto del tiro.

## Cortando la cuerda

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, papel de diana de 60 ó 40 cm, y una cuerda de 80 cm por arquero o por equipo.
- **Objetivo del juego:** Conseguir la mejor agrupación del grupo de flechas.
- **Distancia de tiro:** De 15 a 20 metros, dependiendo de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual, equipos de 2 o 3 arqueros.
- **Número de flechas:** Individual, 3 flechas cada arquero; equipos de 2 = 2 flechas cada arquero; equipos de 3 = 1 flecha cada arquero.
- **Reglas:** Cada arquero dispara 3 flechas a la diana. Después de cada tanda, se utiliza la cuerda para rodear el grupo de flechas de cada arquero (o cada equipo) y se cortará la cuerda en el punto donde se complete el círculo de la agrupación. Se mantiene el trozo de cuerda sobrante, el que no ha llegado a rodear al círculo, para la evaluación de la siguiente tanda. El equipo, o el arquero, que no pueda rodear las flechas con la cuerda es eliminado. Se finaliza haciendo una clasificación de los arqueros/equipos por la longitud de la cuerda; el ganador será el que tenga la cuerda restante (la parte que se corta) más larga.
- **Habilidad reforzada:** Precisión y autoevaluación

## El maestro de la diana

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, dianas de cinco colores de 60 ó 80 cm.
- **Objetivo del juego:** Mantener el mayor número de flechas hasta el final.
- **Distancia de tiro:** De 10 a 20 metros, dependiendo de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Cualquiera, hasta 4 por diana.
- **Número de flechas:** 3 o 4 por arquero.
- **Reglas:** Cada arquero dispara 4 flechas a la diana. Empezando con la diana completa, se eliminará un color en cada tanda, hasta llegar al centro (amarillo). Las flechas que claven fuera de la zona requerida en cada tanda quedan eliminadas. Un arquero sin flechas es eliminado. Si varios arqueros llegan a la zona amarilla, la flecha más próxima al centro determina al ganador.
- **Habilidad reforzada:** Precisión y autoevaluación.

## JUEGOS DE FLECHAS ESPECIALES

### Juegos flu-flu

Una flu-flu es una flecha con plumas muy grandes para restringir su trayectoria e vuelo y por tanto su alcance.

### Tiros a larga distancia

- **Material necesario:** Arcos, flechas, bandera, flechas flu-flu con puntas mazo y un campo de 50 metros de ancho por 100 metros de largo. Para las flechas que no sean flu-flu, el campo debería ser al menos de 300 metros de longitud.
- **Objetivo del juego:** Disparar tan lejos como sea posible, utilizando el principio del tiro a la bandera.
- **Distancia de tiro:** Variable, depende de la destreza de los arqueros. Probar para encontrar la mejor distancia para colocar la bandera.
- **Número de arqueros:** Individual, cualquier número.
- **Número de flechas:** 6 flechas por arquero, un número variable de tandas.
- **Reglas:** Cada arquero disparará 6 flechas, apuntando a la bandera. Sólo cuenta aquella flecha que llegue más lejos. Cada mejor flecha vale cinco puntos.
- **Habilidad enfatizada:** Atención a la posición del cuerpo, finalización del tiro y suelta.



### Pirámide

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas flu-flu con puntas acolchadas y abultadas, una mesa y latas.
- **Objetivo del juego:** Tumbiar la pirámide formada tan rápidamente como sea posible.
- **Distancia de tiro:** De 10 a 20 metros, en función de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual, equipos de 2 o 3 arqueros.
- **Número de flechas:** Individuales: 6 flechas cada uno; equipos de 2 arqueros: 3 flechas cada uno; equipos de 3 arqueros: 2 flechas cada uno.



- **Reglas:** Forme una o varias pirámides de seis latas en una mesa. Todos los arqueros harán turnos tirando el número de flechas preestablecido. El primero que haga caer la pirámide completamente gana.
- **Habilidad enfatizada:** Atención al tiro en general.

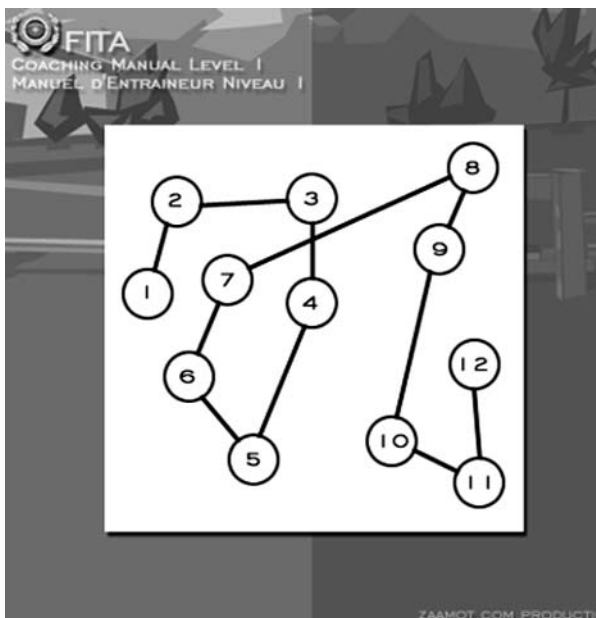
## JUEGOS DEPORTIVOS

### Bolos

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y un papel de diana de 80 cm.
- **Objetivo del juego:** Simular el juego de los bolos.
- **Distancia de tiro:** En función de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual o equipos de varios arqueros.
- **Número de flechas:** Un máximo de 2 por arquero en cada tanda.
- **Reglas:** El arquero dispara una flecha. Si consigue un 10, se apunta un pleno y no tiene que tirar otra flecha. Si el arquero consigue alguna puntuación diferente, entonces tirará una segunda flecha para conseguir un pleno. Si la puntuación no consigue un total de 10 puntos, entonces la más alta de las dos flechas es la que puntúa.
- **Habilidad reforzada:** Gestión de la precisión y el estrés, junto a la atención general al tiro.

### Golf

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y una diana de golf.



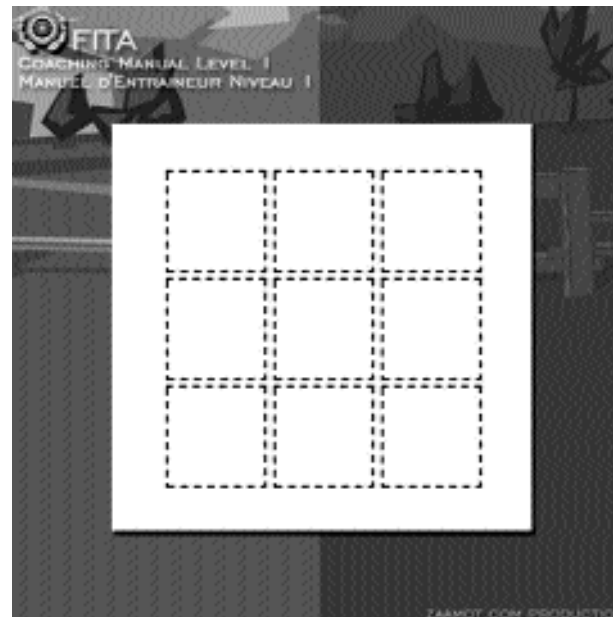
- **Objetivo del juego:** Completar una ronda en la diana de golf o bien, sucesivamente, disparar una flecha en cada "agujero" que estarán numerados del 1 al 12.
- **Distancia de tiro:** Variable, dependiendo de la habilidad de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual, equipos de 2 arqueros o equipos de 3 arqueros.
- **Número de flechas:** 3 flechas para cada arquero o miembro del equipo.
- **Reglas:** La puntuación se consigue en proporción inversa al número de flechas que se utilizan para acertar en un "agujero". Comenzando con el agujero número 1, a cada arquero o equipo se le permitirán 3 tiros en el mismo agujero y tienen que pasar al siguiente si no se ha acertado en el blanco. En el caso de que si se haya acertado en la diana con la primera o segunda flecha, la flecha (o flechas) que queda(n) por disparar no se lanza(n).
- **Puntuación:** 100 puntos si se acierta al primer tiro, 50 puntos para el segundo lanzamiento y 25 para el tercero.
- **Habilidad reforzada:** Búsqueda de la máxima precisión y puntería.

## Tenis

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, papel de diana de 80 ó 60 cm.
- **Objetivo del juego:** El mismo concepto que en el tenis, ganar un set de juegos.
- **Distancia de tiro:** De 15 a 20 metros, dependiendo de la habilidad de los arqueros.
- **Número de arqueros:** 2.
- **Número de flechas:** Una por cada arquero.
- **Reglas:** Para jugar este juego hace falta conocer las reglas y la forma de puntuar en el tenis. El primer arquero que gane seis juegos gana un set. Un juego se puntúa de la siguiente manera: 15/30/40/juego. El primer “servicio” se otorga por sorteo, después el “servicio” se va alternando en cada juego. El arquero A que ha ganado el servicio juega primero durante todo el juego número 1. El arquero A lanza y trata de hacer impacto en el centro de la diana. El arquero B dispara después y trata de mejorar la puntuación. Si el arquero B lo consigue, el resultado es 0/15, si el que “sirve”, el arquero A es quien acierta, la puntuación es 15/0. El arquero A continuará sirviendo el primero durante el primer juego, a continuación el arquero B sirve primero durante el segundo juego. El juego continúa como en el tenis.
- **Habilidad reforzada:** Gestión de la precisión y el estrés junto a la atención al tiro en general.

## JUEGOS DE TRES EN RAYA

Los juegos de tres en raya se juegan normalmente con un lápiz y un papel. Los dos adversarios juegan alternativamente poniendo una “X” o una “O” en el tablero, tratando de ser los primeros en completar una línea, tanto horizontal, vertical o diagonal. En el tiro con arco, los individuos o equipos pueden jugar con variaciones en el número de casillas a llenar. Éste es un juego fácil y rápido para jugar al final de una clase.



- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y un cartel cuadrado, o la parte posterior de una diana.
- **Objetivo del juego:** Acertar en los cuadrados de acuerdo a las indicaciones. Sólo contará la primera flecha en un cuadrado. Si un arquero o miembro del equipo impacta en una línea divisoria, podrá decidir a qué cuadro asigna el impacto.
- **Distancia de tiro:** En función de la habilidad de los arqueros.
- **Tamaño de la diana:** De 40 cm para arqueros expertos, y de 80 ó 60 para arqueros principiantes/intermedios.
- **Número de arqueros:** Individuales o equipos de 3 arqueros.
- **Número de flechas:** 4 por arquero, o 3 para cada miembro del equipo.
- **Habilidad que se refuerza:** Precisión, puntería y atención en la ejecución completa del tiro.

## Tres en raya tradicional

- **Reglas para individual:** 2 arqueros por diana. Se decide quién es el primero en lanzar y se hacen turnos de tiro a los cuadrados. Únicamente una flecha por cuadrado. El ganador es el primer arquero que consiga tres en raya. Un arquero puede bloquear una línea a su adversario tirando una flecha en esa línea.

- **Reglas para equipos:** Cada equipo tira alternativamente al mismo blanco. El primer equipo que completa una línea gana.

## Tres raya modificado

- **Reglas para individual:** Cada arquero tiene su propia diana. Se comienza cuando suena el silbato y los arqueros tiran a sus cuadrados al mismo tiempo. El primer arquero que forme una línea o llene todos los cuadrados gana.

- **Reglas para equipos:** Cada equipo tiene su propio blanco. Sus miembros se colocan alineados uno detrás de otro y disparan uno cada vez, empezando cuando suene el silbato. El primer equipo que llene todos los cuadrados, o que llene más cuadrados que el otro en un tiempo gana.

## Círculos y cruces

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, diana con 12 círculos dibujados de 4 a 8 cm de diámetro.

- **Objetivo del juego:** Alinear 3 flechas horizontal, verticalmente o en diagonal evitando que el adversario haga lo mismo.

- **Distancia de tiro:** En función de la habilidad del arquero.

- **Número de arqueros:** Individuales o equipos de 2 o 3 arqueros.

- **Número de flechas:** Individuales: 6 flechas; equipos de 2 arqueros: 3 flechas cada uno; equipos de 3 arqueros: 2 flechas cada uno.

- **Reglas:** Después de cada tanda es posible encontrarse con cuatro posibles resultados:

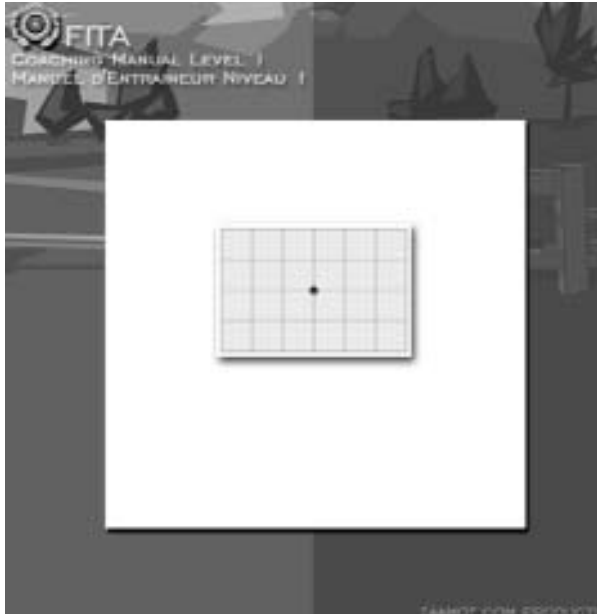
- Dos alineaciones de 3 flechas = 100 puntos
- Una alineación de 3 flechas = 50 puntos
- Una alineación de 2 flechas = 10 puntos
- Ninguna alineación = -50 puntos

- **Habilidades que se refuerzan:** búsqueda de la precisión máxima y puntería.

## MEZCLA DE JUEGOS

### La mejor flecha

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y un círculo negro (de 3 a 5 cm de diámetro) en una hoja blanca cuadriculada.
- **Objetivo del juego:** Disparará la flecha tan cerca cómo sea posible del círculo.



- **Distancia de tiro:** En función de la habilidad de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual.
- **Número de flechas:** 3 flechas cada uno, cuatro tandas.
- **Reglas:** Cada arquero apunta al círculo negro. Después de tirar cada flecha, se marcara la localización del impacto con la inicial del arquero. La flecha ganadora será la que quede más cerca del centro después de cuatro tandas.
- **Habilidades que se refuerzan:** Búsqueda de la precisión máxima.

### Pares e impares

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y un papel de diana de 80 cm.
- **Objetivo del juego:** Hacer tantos puntos como sea posible.
- **Distancia de tiro:** Dependiendo de la habilidad de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual.
- **Número de flechas:** 3 flechas cada uno, 6 tandas.
- **Reglas:** Cada arquero tira 3 flechas al blanco, sabiendo que:
  - Cada flecha en una zona par vale doble (por ejemplo, la zona ocho vale 16 puntos)
  - Cada flecha en una zona impar vale simple (por ejemplo, la zona 9 vale 9).La puntuación máxima es 60 puntos.
- **Habilidades que se refuerzan:** Precisión y puntería.

---

### Encontrar a FIDO

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y 16 tarjetas blancas de 3x5 cm ó 4x6 cm, el tamaño dependerá de la destreza de los arqueros.
- **Objetivo del juego:** Encontrar el perro perdido bajo una de las tarjetas.
- **Distancia de tiro:** De 15 a 20 metros, dependiendo de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual, equipos de 2 o 3 arqueros.
- **Número de flechas:** 3 por arquero.
- **Reglas:** Dibujar un perro, FIDO, en una de las tarjetas. Colocar la tarjeta con el perro dibujado mirando hacia el parapeto de forma que no se sepa en qué tarjeta está. Colocar al azar las otras 15 tarjetas en el parapeto. Los arqueros o equipos deberán acertar en las tarjetas para darles la vuelta. El primero que encuentre a FIDO gana. Vuelva a colocar las tarjetas y juegue de nuevo. Puede inventar una historia de por qué FIDO se ha perdido.
- **Habilidades que se refuerzan:** precisión y atención general en el tiro.

## Carreras de caballos

- **Material necesario:** Parapetos móviles, arcos, flechas, y un papel de diana de 60 cm.
- **Objetivo del juego:** Ser el primero “parapeto” en llegar a los 20 metros.
- **Distancia de tiro:** Comenzar a 10 metros y jugar hasta llegar a los 20 metros.
- **Número de arqueros:** 2 por equipo, un equipo por parapeto.
- **Número de flechas:** 4 por arquero.
- **Reglas:** Los arqueros tirarán 4 flechas a una diana. Puede permitirse que cada arquero elimine la puntuación más baja para que pueda ajustar mejor el visor.

Las dianas se van alejando de la línea de tiro o acercándose a ella tras cada tanda, en pasos, hasta los 20 metros de la manera siguiente:

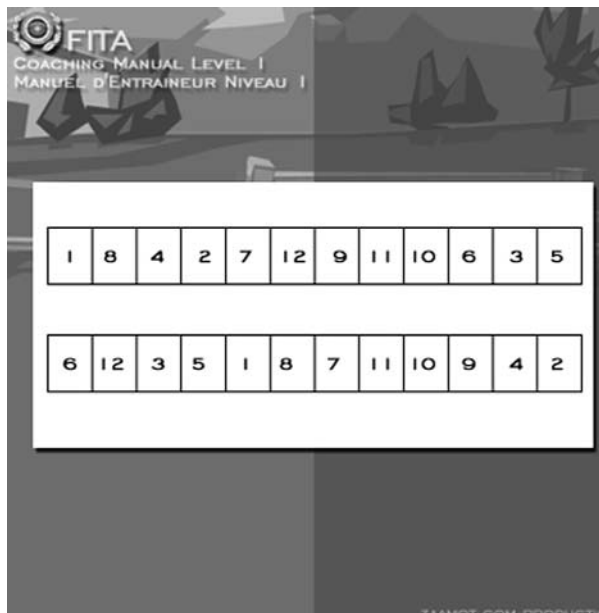
- Flechas clavando en el amarillo = dos pasos hacia la línea de 20 metros
- Flechas clavando en el rojo = un paso hacia la línea de 20 metros
- Flechas clavando en el azul = ningún paso
- Flechas clavando en el negro = un paso hacia la línea de tiro
- Flechas clavando en el blanco = dos pasos hacia la línea de tiro
- Flechas que no clavan en las zonas de puntuación de la diana = tres pasos hacia la línea de tiro

Combinar los valores de los pasos de cada flecha de las seis que puntúan para ver cuántos pasos se tiene que desplazar el parapeto.

- **Habilidades que se refuerzan:** Ajustes del visor, precisión y autoevaluación.

## Carrera en línea

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y una diana, con los números dibujados al azar en dos filas.



- **Objetivo del juego:** Ser el primero en conseguir consecutivamente una fila de números.
- **Distancia de tiro:** Variable, dependiendo de la habilidad de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual o equipos de dos arqueros.
- **Número de flechas:** Individual: 3 por arquero; equipos de 2arqueros: 3 flechas cada uno.
- **Reglas:** Cada arquero sigue la fila del número más bajo al más alto, no pudiendo tirar al siguiente número hasta haber acertado en el previo. Si se acierta en una sección ocupada, el arquero empieza de nuevo.
- **Habilidades que se refuerzan:** Búsqueda de la máxima precisión, la puntería y componentes técnicos que mantienen una altura de tiro constante.



## Lotería

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y un blanco con 20 cuadrados numerados.
- **Objetivo del juego:** Acertar en los números elegidos.
- **Distancia de tiro:** De 10, 15 ó 20 metros, dependiendo de la habilidad de los arqueros.



- **Número de arqueros:** Individual, equipos de 2 o 3 arqueros.
- **Número de flechas:** Individuales: 6 flechas; equipos de 2 arqueros: 3 flechas cada uno; equipos de 3 arqueros: 2 flechas cada uno.
- **Reglas:** Se eligen seis números. Los arqueros o equipos utilizan seis flechas para impactar en estos seis números. Se consiguen puntos por el total de los números acertados, o se añade la puntuación de los números en que se acertado. Un arquero o equipo que falla el mismo número dos veces, tiene que probar otro número. Los miembros del equipo tiran uno detrás del otro, una flecha cada vez.
- **Habilidades que se refuerzan:** Precisión y puntería.

## Puntuación más baja

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y papel de diana de 80 cm.
- **Objetivo del juego:** Conseguir la puntuación más baja después de 6 tandas.
- **Distancia de tiro:** De 15 a 20 metros, dependiendo de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual.
- **Número de flechas:** 3por arquero.
- **Reglas:** Los arqueros disparan apuntando a los anillos de puntuación más baja y anotarán la puntuación de las 3 flechas. Una flecha que clave fuera de los anillos de puntuación puntuará 11 puntos. El arquero con la puntuación más baja, después de seis tandas, es el ganador.
- **Habilidades que se refuerzan:** Puntería y auto-evaluación.

## Contrato abierto

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y papel de diana de 80 cm.
- **Objetivo del juego:** Igualar la puntuación establecida antes de cada tanda.
- **Distancia de tiro:** Dependiendo de la habilidad de los arqueros.
- **Número de arqueros:** 2 al menos.
- **Número de flechas:** 3 por arquero, 6 tandas.
- **Reglas:** Cada arquero tira tandas de 3 flechas. Antes de cada tanda, el arquero decidirá la puntuación a conseguir en voz alta. Puntuación:
  - Un arquero que consigue una puntuación menor que la anunciada no suma puntos.
  - Un arquero que iguala la puntuación anunciada recibe al doble de los puntos.
  - Un arquero que supera la puntuación anunciada sólo recibe la puntuación que ha dicho.
- **Habilidades que se refuerzan:** autoevaluación.

## Predicción

Este juego es una variante del "Contrato abierto"

● **Material necesario:** Un papel de diana de 80 cm. dividido en tantos sectores iguales como arqueros haya en la diana.

● **Objetivo del juego:** Igualar las puntuaciones establecidas por el propio arquero antes de tirar.

● **Distancia de tiro:** En función de la destreza de los arqueros.

● **Número de arqueros:** Al menos 2, hasta cuatro por diana.

● **Número de flechas:** 3 por arquero en cada tanda.

● **Reglas:** Asignar un sector a cada arquero. Antes de cada tanda, los arqueros anotan en una hoja de puntuación la puntuación total que se han propuesto conseguir. Puntuación:

- Todas las flechas acertadas en el sector de un arquero, incluso si son las de sus adversarios, cuentan para el propietario del sector.

- Si el total de puntos del arquero es menor que la predicción no se le otorga ningún punto.

- Si el total de puntos del arquero es igual a la predicción, se le otorga el doble de los puntos predichos.

- Si los puntos totales del arquero son más que la predicción, sólo se le otorgan los puntos predichos.

Después de cada tanda, se repite la predicción.

● **Habilidades que se refuerzan:** Puntería y atención general en el tiro.

## Carrera rectangular

● **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y una diana de 14 rectángulos dibujados en 7 filas y 2 columnas de colores alternativos para representar a cada arquero.

● **Objetivo del juego:** Acertar tres flechas seguidas en cada rectángulo. Cada arquero tiene un color asignado y rectángulos numerados del 1 al 7.

● **Distancia de tiro:** En función de la destreza de los arqueros.

● **Número de arqueros:** Individual, 2 como mínimo.

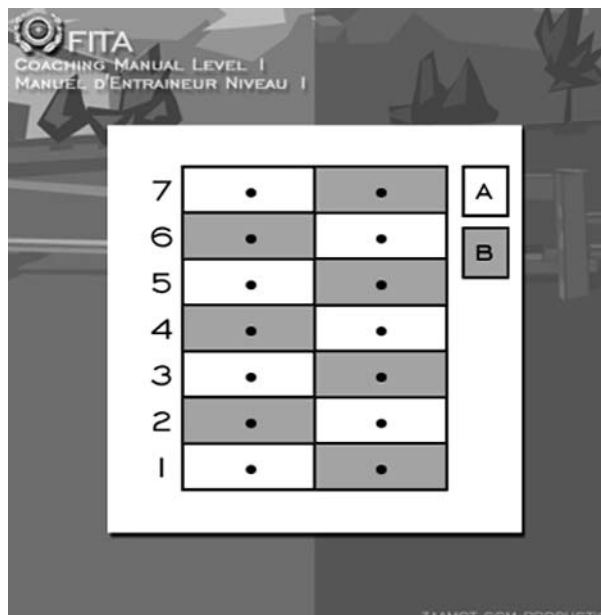
● **Número de flechas:** 3 por arquero.

● **Reglas:** Se sorteará qué arquero comienza y en qué color de rectángulo.

Cada arquero tendrá que meter tres flechas en el rectángulo 1 antes de moverse hacia el segundo.

El que llegue primero al 7, gana.

● **Habilidades que se refuerzan:** atención general en el tiro, autoevaluación y puntería.



## Tiro inverso

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y papel de dianas de 80 ó 60 cm.
- **Objetivo del juego:** Establecer la puntuación más alta con los valores de la diana invertidos.
- **Distancia de tiro:** De 15 a 20 metros, en función de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual.
- **Número de flechas:** 3 por arquero, 5 o 6 tandas, dependiendo del tiempo disponible.
- **Reglas:** El valor de los anillos de puntuación es el inverso al habitual, de manera que el anillo del 10 valdrá un punto, el anillo del nueve valdrá dos puntos, y el anillo del 1 valdrá 10 puntos. Una flecha clavada fuera de la zona de puntuación continuará valiendo cero. Se contabiliza la puntuación y el arquero que consiga la puntuación mayor gana el juego.
- **Habilidades que se refuerzan:** Precisión, puntería y autoevaluación.

## El Caracol

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y una diana de 80 ó 60 cm, dibujada, dividida y numerada por la cara inversa, como se muestra en la figura de más abajo.



- **Objetivo del juego:** Ser el primero en llegar al centro del caracol (la casilla 13).
- **Distancia de tiro:** De 15 a 20 metros, dependiendo de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual o equipos de 2 arqueros.
- **Número de flechas:** Individual y equipos: 3 flechas por arquero.
- **Reglas:** Debe acertarse en los números en orden creciente. Después de cada tanda, las flechas que no estén en orden serán eliminadas.
- **Habilidades que se refuerzan:** Precisión y puntería.

## Dos de Tres

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y una diana de 80 cm
- **Objetivo del juego:** Puntuar tantos puntos como sea posible.
- **Distancia de tiro:** Variable, dependiendo de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual.
- **Número de flechas:** 3 por arquero, 10 tandas.
- **Reglas:** Cada arquero tirará 3 flechas a una diana, ésta será de un tamaño adecuado al nivel de cada participante. Después de cada tanda, se cuentan los puntos de la siguiente manera:

- **Tanda 1:** el arquero cuenta las 2 mejores flechas.
- **Tanda 2:** el arquero cuenta las 2 peores flechas y desestima la mejor.

El sistema de puntuación se alterna cada dos tandas.

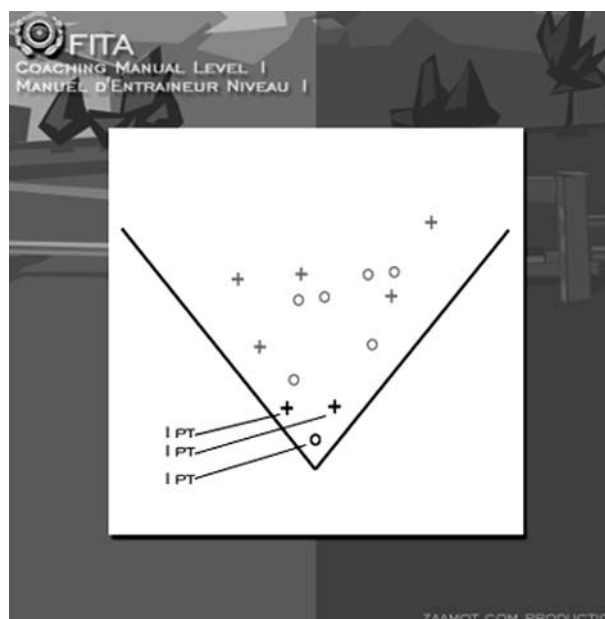
- **Habilidades que se refuerzan:** Atención en la forma de tiro y autoevaluación.

## Arriba, arriba y fuera

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas, y una diana de 80 ó 60 cm.
- **Objetivo del juego:** Disparar una flecha a cada una de las 10 zonas en secuencia.
- **Distancia de tiro:** En función de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual o equipos de 2 o 3 arqueros.
- **Número de flechas:** Individual: 3 por arquero; equipos de 2 arqueros: 3 flechas por arqueros; equipos de 3: 2 flechas por arquero.
- **Reglas:** cada arquero empieza tirando al anillo exterior, zona 1. No puede continuar a la siguiente zona hasta que no haya acertado la primera. Gana quien llegue primero a la zona 10.
- **Habilidades que se refuerzan:** precisión, puntería y autoevaluación.
- **Variación:** Después de cada tanda, la diana pierde un anillo. Todas las flechas que no hagan impacto en la diana son eliminadas. Gana el primer equipo o arquero que llegue al 10 o mantenga las flechas más tiempo.

## Tiro en "V"

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y un blanco con una "V" dibujada.



- **Objetivo del juego:** Acertar en la parte interior y más baja de la "V".
- **Distancia de tiro:** En función de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual o equipos de 2 arqueros.
- **Número de flechas:** 3 por cada individuo o miembro del equipo, 6 tandas.
- **Reglas:** Cada arquero dispara 3 flechas a la "V"; sólo se tomará en cuenta la más próxima al vértice de la "V" de las tres lanzadas. Se dará un punto por cada flecha. Después de seis tandas, se suman las puntuaciones para determinar el ganador.
- **Habilidades que se refuerzan:** Atención general en el tiro, autoevaluación y puntería.

## La Palabra

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y un papel de diana por equipo y con letras grandes dibujadas.
- **Objetivo del juego:** Conseguir reconstruir la palabra dibujada al azar antes de iniciarse el juego. Se aconseja utilizar palabras relacionadas con el tiro con arco para enseñar partes del equipo o términos de este deporte.



- **Distancia de tiro:** En función con la habilidad de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Equipos de 3 o 4 arqueros.
- **Número de flechas:** Equipos de 3: 4 flechas cada arquero; equipos de 4: 3 flechas cada arquero.
- **Reglas:** Cada arquero es libre de tirar a cualquier letra siempre que pueda encontrarse en la palabra a reconstruir. El primer equipo que obtenga todas las letras de la palabra gana.
- **Habilidades que se refuerzan:** Búsqueda de la máxima precisión y puntería.

## Tú eres el cerdo

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y diana con un dibujo de un cerdo.
- **Objetivo del juego:** Conseguir cuantos puntos como sea posible, o acertar a todas las partes del cerdo.
- **Distancia de tiro:** Variable, dependiendo de la destreza de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Individual o equipos de 2 arqueros.
- **Número de flechas:** Individual: 3 por arquero; equipos de 2: 3 cada arquero, 6 tandas.
- **Reglas:** La puntuación se contabilizará de esta manera:
 

cola	12 puntos
nariz	11 puntos
ingle	10 puntos
patas delanteras	8 y 9 puntos
patas traseras	7 y 6 puntos
orejas	5 puntos
cabeza	4 puntos
hombro	3 puntos
muslo	2 puntos
cuerpo	1 punto

Si se ha acertado a todas las partes del cuerpo del cerdo, se recibirán 25 puntos extra.

- **Habilidades que se refuerzan:** Búsqueda de la máxima precisión, autoevaluación de los límites de precisión y puntería.

## **PROGRAMAS DE MEJORA PROGRESIVA**

Para grupos de arqueros que ya llevan un largo período de tiempo practicando el tiro con arco, los programas a largo plazo de superación o mejora progresiva mantienen a los arqueros motivados e ilusionados para continuar en la práctica deportiva y los ayudan a alcanzar sus metas. Los programas de puntuación pueden ser tan simples o tan sofisticados como permita el tiempo y la edad del grupo. Muchos países establecen programas para que los arqueros progresen a su propio ritmo de puntuación, distancia y tamaño de la diana. Si no dispone de un programa concreto a seguir, utilice éstas sugerencias que le ofrecemos a continuación para elaborar el suyo propio.

### **Galones como premios**

- **Material necesario:** Parapetos, dianas de un tamaño acorde con la destreza de los arqueros, galones de colores para llevar como premios en el carcaj.
- **Objetivo del juego:** Ganar galones acorde con la precisión de las flechas del arquero en la diana.
- **Distancia de tiro:** En función de las destrezas de los arqueros.
- **Número de arqueros:** Cualquiera.
- **Número de flechas:** 6 por arquero.
- **Reglas:** Los arqueros obtienen galones en función de dónde claven las flechas de la manera siguiente:
  - Galón BLANCO:
    - 6 flechas en cualquier lugar de la diana
  - Galón NEGRO:
    - 6 flechas dentro del anillo negro o mejor.
  - Galón AZUL:
    - 6 flechas dentro del anillo azul o mejor.
  - Galón ROJO:
    - 6 flechas dentro del anillo rojo o mejor.
  - Galón AMARILLO:
    - 6 flechas dentro del amarillo o mejor.
- **Variaciones:** Utilizar una tabla para indicar el progreso en lugar de los galones.
- **Habilidades que se refuerzan:** Precisión y autoevaluación.

## **Cuadro de estrellas**

- **Material necesario:** Parapetos, dianas del tamaño acorde con la destreza de los arqueros, un cartel para el cuadro y estrellas adhesivas. Escriba los nombres de todos los arqueros en la parte izquierda del cuadro.
- **Objetivo del juego:** Acumular estrellas en el cuadro por el número de flechas acertadas en el amarillo o anillo del 10 durante un período de tiempo.
- **Número de arqueros:** Cualquiera.
- **Número de flechas:** Tandas de 3 o 6 flechas.
- **Reglas:** Durante una semana o una sesión más larga de entrenamiento, lleve un control del progreso de los arqueros situando una estrella junto a su nombre por cada flecha que impacte en el amarillo durante el entrenamiento o la competición. Para un programa más adelantado, utilice estrellas de diferentes colores para indicar el número de flechas en el amarillo. Verde para una flecha, negro para dos, azul para tres, rojo para cuatro, plata para cinco y oro para seis flechas en amarillo.
- **Variación:** Utilizar el anillo del 10 para completar el cuadro en vez de todo el amarillo.
- **Habilidades que se refuerzan:** Precisión y autoevaluación.

## **Rondas puntuando**

- **Material necesario:** Parapetos, arcos, flechas y dianas de sala o de aire libre. Hojas de puntuación, tablas de progresión o algún premio.
- **Objetivo del juego:** Los arqueros irán obteniendo premios según alcancen nuevos niveles de puntuación.
- **Número de arqueros:** Cualquiera.
- **Número de flechas:** Rondas de 30 flechas, 3 flechas por turno, en sala; y rondas de 36 flechas, 6 flechas por turno, al aire libre.
- **Reglas:** Se tira un round de flechas en condiciones similares a un torneo, puntuando doble para alcanzar una puntuación designada. Se puede desarrollar el ejercicio hasta alcanzar 10 niveles. Los arqueros recibirán un certificado, galón, medalla, etc., cuando lleguen a cada nivel.
- **Habilidades que se refuerzan:** Desarrollo de la forma y precisión y autoevaluación.