

Propuesta de juegos de persecución complementarios

Destacar que tendremos juegos complementarios preparados por si se considera necesario, debido a las características del grupo o si alguno de los propuestos no está funcionando, ya sea por no lograr el objetivo establecido o por no conseguir la motivación esperada por parte de los/las discentes. Estos juegos son los siguientes:

Rescate

Se dividen las personas jugadoras en dos equipos y se marca un campo de juego rectangular dividido en cuatro partes paralelas y de medidas similares. Las zonas centrales son las de juego y las situadas en los extremos son las zonas de las prisioneras.

Cada equipo se sitúa en una de las zonas centrales y envía a una de las suyas a la zona de prisioneras (en los extremos) para poder empezar el juego.

Durante el juego, las integrantes de cada equipo intentarán rescatar a sus prisioneras cruzando a toda velocidad el campo contrario sin ser tocadas. Si lo consiguen, volverán a su campo acompañadas de una prisionera rescatada. Si son tocadas, pasarán ellas también a ser prisioneras.

El juego terminará cuando un equipo entero es hecho prisionero por el equipo contrario.

Caminando por la calle

Todos y todas se colocan en cuatro hileras con los brazos en cruz mirando hacia el norte. Les pedimos que estiren bien los brazos tocando las puntas de los dedos. A esa postura la llamaremos calles. Podremos jugar por los pasillos formados.

Después les pedimos que miren al oeste, levanten los brazos en cruz. Se formarán otros pasillos que llamaremos avenidas. Por ahí también se puede correr.

Elegimos a dos: Uno pilla y otro corre para no ser pillado. Sólo se puede correr por los pasillos formados. El/la docente desde fuera puede decir "derecha" o "izquierda" y los demás girarán el cuerpo formando calles o avenidas.

Quienes van corriendo lo harán por los pasillos sin cruzar las paredes del laberinto.

Cada vez que alguien es pillado se pone a pillar, quien pillaba se pone a formar parte de la pared y quien estaba en ese lugar de la pared ha de correr por los pasillos.

La que pilla y la que corre, cada cierto tiempo toca a alguien y dice: CAMBIO. Entonces esa persona pasa a correr y la que corría se queda en su lugar.

Podemos pedir que quienes corren sean parejas de personas agarradas de las manos.

Día de caza

Necesitamos un sitio muy amplio para desarrollar esta propuesta. Nos colocamos todas de pie en un círculo muy amplio mirando al centro. Nos agarramos lateralmente una mano a otra persona por parejas.

En el centro una intentará cazar a otra para lo que van sueltas corriendo. Cuando la liebre se ve en peligro se agarra a otra persona y la que está en el lado opuesto de esa pareja sale convertida en cazadora mientras que la cazadora se convierte en liebre.

El juego sigue con el mismo mecanismo. Una persigue a otra. Si esta es tocada se convierte en cazadora y la otra pasa a ser liebre.

Transporte urbano

Cuando yo era pequeño, en Valencia había tranvías. Eran como trenes pequeños que iban por la calle.

Necesitamos mucho espacio. Pido a cuatro personas que se pongan de pie en fila agarrándose por los hombros como si fueran un tren. Ya pueden correr por la sala.

Más allá habrá otra persona que simula ser una viajera que intenta subirse al tranvía en marcha agarrándose con las dos manos a la última persona del tranvía. En ese momento el tranvía se para y quien estaba en cabeza del tranvía sale fuera y se convierte en viajera.

Formamos algunos tranvías más que corren y también podemos poner alguna otra viajera. Cada vez que una viajera se agarra a un tranvía, el tranvía se para y quien está en cabeza se convierte en viajera.

Los tranvías se rompen (se desunen) con facilidad. Cada vez que pasa eso, el tranvía debe parar y volverse a unir.



Imagen 18. Ejemplo ilustrativo de posibles juegos de persecución complementarios