



PRUEBA 1:
GOURMIZE
(GRECIA)



Material:
Una pelota

Preparación:
Se hace una hilera de agujeros, uno para cada jugador. Entre cada agujero se deja unos 30 cm de distancia. A unos 4 metros del primer agujero se marca una línea.

Desarrollo:

Por turnos, cada jugador tira una pelota. Si la pelota entra dentro de un agujero, el propietario de éste deberá recuperarla mientras los otros jugadores salen corriendo. El jugador que tiene la pelota persigue al resto intentando dar con la pelota a uno de

sus compañeros. Si lo consigue en un intento deja una piedra dentro del agujero del jugador tocado, si no, se coloca una piedra dentro de su agujero. Cuando un jugador tiene tres piedras queda eliminado. Gana el último que queda.

POR EL MUNDO CON LA PELOTA

Texto Anna Castells
Ilustraciones Luci Gutiérrez

JUGAR EN VERANO 2

Pueden intentar aprovechar sus vacaciones para dar la vuelta la mundo. Pero si la economía y el tiempo de que disponen no se lo permiten, no sufran, usaremos los juegos tradicionales para este fin

Tengo un amigo que acaba de marchar a dar la vuelta al mundo. El verano, y los meses que vienen después, promete ser de dientes largos con correos electrónicos, un blog en internet y fotografías desde cualquier rincón del mundo.

Esto, reconozcámoslo, hace entrar el gusanillo de liarse la manta a la cabeza y dedicarse a viajar por todo el mundo. Pero el problema es la economía y de los días que disponemos, así que les propongo realizar nuestro sueño a través del juego.

Todos los pueblos de la Tierra han jugado y juegan. Cada juego explica alguna cosa del pueblo en cuestión. Así que la ruta que les propongo para esta semana se basa en juegos tradicionales de diferentes países, uno por continente, y tomando para todos un elemento en común: una pelota.

Para conseguir que el juego nos ayude a entender alguna cosa del pueblo que lo practica, les propongo que se dediquen a hacer una pequeña

búsqueda en internet del pueblo que lo juega, si lo hace en una festividad determinada o si sólo lo juega un grupo de personas concreto. Así podrán entender mejor la lógica de la partida: los materiales con los que deben jugarlos y los lugares donde deben desarrollarse las partidas.

Busquen informaciones y fotos y cuélguelas en un lugar visible de la casa para ambientarnos en el lugar que visitaremos. Y para cerrar el círculo busquen alguna receta y un cuento tradicionales para preparar una cena y una sobremesa.

Esta semana, les he preparado juegos con un número elevado de jugadores (como mínimo unos seis) y para jugar en el exterior. Así que si no son familia numerosa, pueden buscar entre primos y amigos un equipo con el que hacer su viaje.

Luego comenten si conocen juegos que se les parecen. Quizá descubrirán que en esto de jugar nos parecemos todos un poco...



PRUEBA 5:
FOLDING ARMS
(NUEVA ZELANDA)



Material:
Una pelota

Preparación:
Se marca una línea en el suelo. Se escoge un jugador que para y se coloca sobre la línea con el balón en las manos. El resto se coloca, uno junto al otro, tocándose los hombros y con los brazos cruzados sobre el pecho, un par de metros tras la línea.

Desarrollo:

El jugador que tiene la pelota la lanza contra cualquier jugador que tiene que atraparla des cruzando los brazos. Pero si la pelota cae al suelo o alguien descruza los brazos sin que le hayan lanzado la pelota, el que lanza puede amagar para provocarlo, se cambian los papeles con el lanzador.

En caso contrario el lanzador se queda en su lugar y vuelve a intentar salvarse con un nuevo lanzamiento. El juego acaba cuando los participantes deciden que ya han jugado un buen rato.



PRUEBA 2:
SABAHÁ LAYÚR
(PUEBLO
AMAZIG)



Material:

Siete latas de refresco (vacías) y una pelota

Preparación:

Se hace una torre con las siete latas de refresco. A unos tres metros se marca una línea en el suelo.

Desarrollo:

Se forman dos grupos: uno será el lanzador y otro el que persigue. Un jugador del lanzador tira la pelota hacia las latas. Si las derriba, el grupo de lanzadores sale corriendo a intentar montar de nuevo la torre. Si no, se intercambian los papeles. Y los miembros

del equipo perseguido deberán recoger la pelota y golpear con ella a todos los del otro equipo antes de que consigan montar la columna. El equipo lanzador gana un punto si consigue montarla. El equipo perseguidor gana un punto si elimina a los adversarios antes de que la monten.



PRUEBA 3:
AJUTATUT
(PUEBLO INUIT)



Material:

Una pelota

Preparación:

Se forma un círculo de jugadores. Cada uno de ellos extiende la mano derecha y coloca el brazo izquierdo tras la espalda del compañero de la izquierda.

Desarrollo:

El juego empieza cuando un jugador toma la pelota con la mano que tiene libre. El objetivo es que la pelota vaya pasando hacia el jugador que está inmediatamente a su derecha sin que caiga al suelo. Para ello deberán golpear suavemente la pelota con la mano. En ningún momento se puede agarrar la pelota con la mano. Si el número de jugadores es inferior a diez, es un gran juego para grandes grupos, se puede jugar en fila, los jugadores se colocan uno al lado del otro, y se juega haciendo que la pelota vaya del principio al final y luego vuelva tantas veces como sea posible.



PRUEBA 4:
CHA-OL
CHHOUNG
(CAMBOYA)



Material:

Una pelota

Preparación:

Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores. Un miembro de uno de los equipos tiene el balón, digamos que es del equipo A, y todos los otros jugadores se colocan a su alrededor tocándole con la punta de los dedos.

Desarrollo:

El jugador que tiene el balón le da un fuerte golpe lanzándolo tan alto como pueda. Los jugadores del equipo A salen corriendo en todas direcciones mientras los del otro equipo, el B, intentan recuperarlo. Cuando un jugador del equipo B ha recuperado el balón grita y todo el mundo debe quedarse quieto.

Los jugadores B intentarán tocar a un jugador del otro equipo con la pelota. Para ello podrán pasársela entre ellos como máximo 3 veces. Mientras se pasa la pelota nadie puede moverse. Si lo consiguen suman un punto. Luego se cambian los papeles. Gana el primero que llega a, por ejemplo, cinco puntos.