

La molécula

COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO:

Comarca del Mar Menor, Murcia.

TIPO DE JUEGO: Motor dinámico de desplazamiento, carreras.

EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar):

EDADES EN LAS QUE ES PRACTICADO: A partir de 8 años.



ORGANIZACIÓN: En grupo de al menos 8 – 10 jugadores, distribuidos por la zona de juego delimitada correctamente, cuyo tamaño será aproximadamente media pista de tenis. Se la quedan dos jugadores que irán agarrados por ambas manos (de frente).

DESCRIPCIÓN: La pareja de pilladores deberá atrapar al resto de jugadores, quedando pillados si consiguen introducirlos dentro del corro formado por ambos. Cuando un jugador es atrapado pasa a formar parte del corro, aumentando así de tamaño conforme van pillando al resto de jugadores. Gana el juego el último jugador que quede sin atrapar.

REGLAS DEL JUEGO:

- No está permitido salirse fuera del campo, quedando atrapado por el corro si esto ocurre.
- No se deben soltar las manos entre los jugadores que forman el corro.
- Si un jugador va a ser atrapado no podrá forcejear ni intentar salirse del corro.

MATERIAL: Ninguno.

INSTALACIÓN: Espacio diáfano, patio, calle o pista deportiva.



La molécula

VARIANTES: Reducir el campo de juego.

Los componentes del corro podrán soltarse las manos si se acercan a un jugador para pillarlo simplemente tocándolo, sin necesidad de atraparlo en el interior del corro.

Marcar un límite de tiempo, ganando así aquellos jugadores que sean más numerosos, bien sea en el corro o sin atrapar.

OBSERVACIONES: Si el espacio es demasiado grande, según el número de jugadores, el inicio del juego podrá resultar demasiado intenso para los primeros jugadores del corro.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

