

El latiguillo

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 no más de 10 – 12 personas, delimitaremos correctamente la zona de juego, que tendrá un tamaño similar a media pista de tenis. Un jugador será el pillador, el cual llevará el latiguillo.

DESCRIPCIÓN: El jugador que lleva el latiguillo deberá pillar al resto de jugadores usando dicho “latiguillo”, que será una prenda, un corchopan o similar, no siendo un objeto que pueda causar daños, ya que para pillar deberá golpear con él al resto de jugadores de cintura para abajo. Los jugadores que sean pillados se quedarán inmóviles; solo podrán mover los brazos para obstaculizar al pillador. El último jugador que quede vivo será el ganador del juego, pero si durante el juego, cualquier jugador consigue quitar el latiguillo al pillador, ganará el juego automáticamente, empezando una nueva ronda con él como pillador.

REGLAS DEL JUEGO:

- Los jugadores que están pillados no pueden quitar el latiguillo al pillador.
- El latiguillo deberá ser lo suficientemente largo como para poder quitárselo al pillador.
- Si un jugador sale fuera de la zona de juego queda pillado.

MATERIAL: Prenda, corchopan o cualquier objeto alargado similar a un látigo de material blando.

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

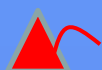
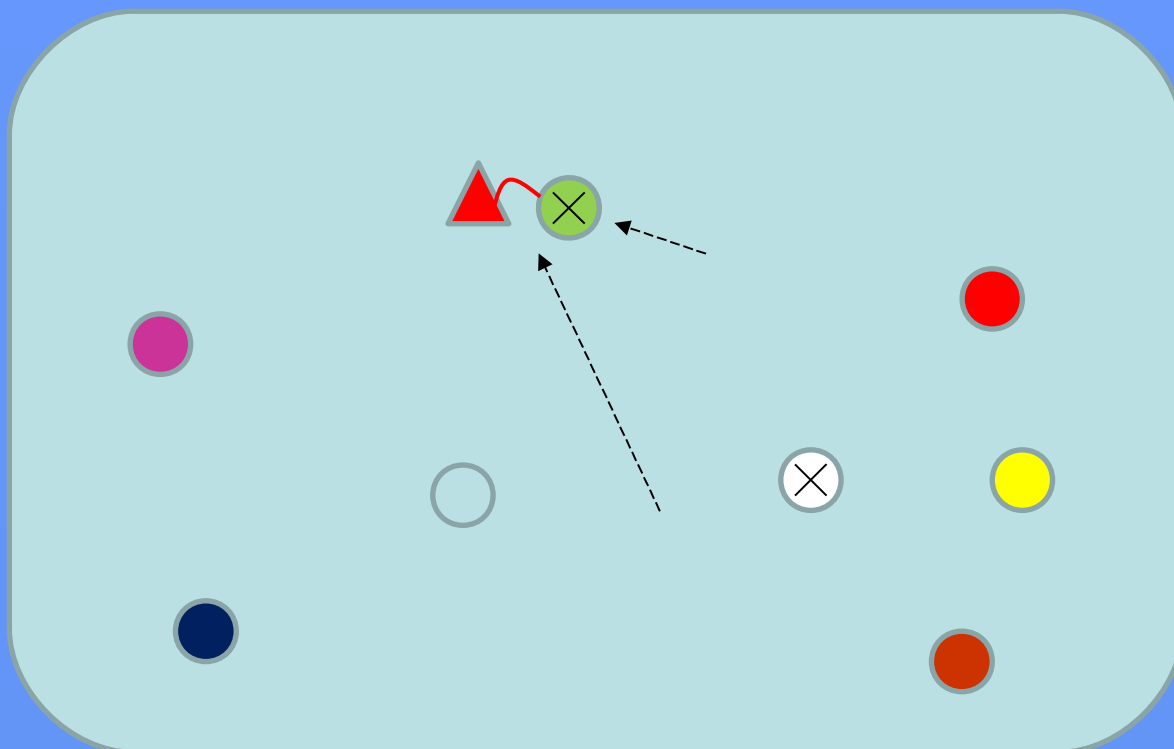


El latiguillo

VARIANTES: Permitir coger el latiguillo a los jugadores que han sido pillados, pasando así a ser ellos pilladores. En lugar de quitar el latiguillo al pillador, bastará con agarrarlo para poder ganar el juego.

OBSERVACIONES: Tener en cuenta el número de jugadores, ya que más de 10 – 12 implicaría una disminución de la actividad, por lo que es conveniente jugar en grupos reducidos.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Jugador con latiguillo



Jugador pillado

