

Saltar a la cuerda “Doubles”

COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO:
COMARCA DEL MAR MENOR

TIPO DE JUEGO: Motor dinámico de saltos.

EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar): Mejora la coordinación dinámica general y la habilidad motriz básica del salto.

EDADES EN LAS QUE ES PRACTICADO: A partir de los 9-10 años.

DESCRIPCIÓN: Con una cuerda de unos cuatro metros de larga, dos jugadores hacen de poste y cogen los extremos de la cuerda. Deben moverla de manera que, la cuerda al girar, pase por la cabeza y luego por los pies del jugador, a la vez que éste salta. En esta variante, los que hacen de poste, en un momento de la canción, deben dar una doble pasada, a la vez que el jugador da un gran salto para que pase la cuerda dos veces.

ORGANIZACIÓN: de una (juego individual) grupo: 3, mínimo.

REGLAS DEL JUEGO:

-El jugador que tropieza con la cuerda se elimina o pasa a ser poste.

MATERIAL: Cuerda de aproximadamente cuatro metros de larga para juego de grupo, y de un metro y medio para juego individual.

INSTALACIÓN: Cualquier espacio sin obstáculos y llano.

OBSERVACIONES: Cuidado con pisar, o engancharse con la cuerda.

VARIANTES:

En el asterisco, se da un salto doble

PIMIENTO COLORADO

Al pimiento colorado azul y veeeerde, La señorita____ casarse quieeeeere*. No quiere que sepamos quien es su noooovio*.El señorito____ es un pimpooollo*.*

LOS CHINITOS DE LA CHINA

*Los chinitos *
de la China *
cuando no tienen qué hacer*,
tiran piedras*
a lo alto*
y dicen que va a llover**

ANCLAS, PALANCLAS

Anclas, palanclas*, azules *y blancas*
(se repite)*

MI VOCACIÓN

*Quisiera saber mi vocación, soltera, casada,
viuda o monja
Soltera*, casada*, viuda* o monja*
Quisiera saber quien es mi novio, Pepe, Luis,
Juan o Antonio
Pepe*, Luis*, Juan* o Antonio*
Quisiera saber con quien me caso, Pepe, Luis,
Juan o Carlos..
Pepe*, Luis*, Juan* o Carlos**



Doubles

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

