

Cinimicera

COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO: Lo capitán (Orihuela – Alicante-)

TIPO DE JUEGO: Motor dinámico de carreras y golpes

EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar): La velocidad

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

ORGANIZACIÓN: Por grupos de 8 a 12 jugadores aproximadamente. Si hubiera más jugadores convendría dividir el grupo para aumentar la participación



DESCRIPCIÓN: El juego comenzará con todos los jugadores cogidos a un churro de piscina. La madre pensará una fruta e irá dando pistas a los jugadores. El que la adivine cogerá el churro y perseguirá a sus compañeros con el objetivo de darles con él. Cada alumno que sea dado, deberá apuntarse un punto. Cuando la madre diga la palabra “cinimicera” el alumno que lleve el churro tendrá que salir corriendo hacia la madre para poder salvarse, porque todos sus compañeros irán a cogerle y si lo consiguen éste tendrá que soltar el churro y sus compañeros lo cogerán de las manos y lo llevarán hacia la madre al mismo tiempo que irán dándole con el churro en el culo. Una vez lo hayan llevado hasta la madre el juego comenzará de nuevo, siendo ahora este jugador el que piense la fruta bajo la supervisión de la madre.

REGLAS DEL JUEGO: El juego se realizará en un espacio delimitado del que ningún alumno podrá salir. Cuando un jugador adivina la fruta, el resto de jugadores deben soltar el churro inmediatamente.

MATERIAL: 1 churro de goma espuma

INSTALACIÓN: Cualquier espacio claramente delimitado o que se pueda delimitar fácilmente .



Cinimicera

VARIANTES: Con más jugadores y con dos churros por grupo. La madre pensará ahora dos frutas, y se realizará el juego de igual forma, pero ahora los que cogen el churro pueden golpear a cualquiera, estuviese o no en su grupo inicial sujetando el churro.

OBSERVACIONES: Tradicionalmente se jugaba con objetos más contundentes (toallas, prendas de ropa, incluso cinturones), pero hemos de asegurarnos no dañar a ningún jugador

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

