

Los tres navíos

COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO: San Pedro del Pinatar

TIPO DE JUEGO: Sensorial visual y motor dinámico de desplazamiento

EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar): agudeza visual y velocidad.

EDADES EN LAS QUE ES PRACTICADO: A partir de 10 u 11 años.

ORGANIZACIÓN: Pueden jugar desde 6 hasta 20 jugadores, divididos en dos equipos de igual número de jugadores. Un equipo se esconde, debiendo ir todos sus jugadores juntos cogidos de las manos, excepto uno que es el capitán. El equipo que los busca se dividirá en grupos de tres jugadores.



DESCRIPCIÓN: Para empezar se divide al grupo en dos equipos, y se echará a suertes los diferentes roles. Un equipo tendrá que colocarse en un punto de referencia (árbol, farola, poste) con los ojos cerrados y deberán contar hasta 50 (25 segundos aprox.). Mientras tanto todos los componentes del otro equipo excepto uno, el capitán, deberán correr a buscar un escondite. Éste habrá sido previamente acordado con su capitán, el cual comenzará el juego en una posición estática a una distancia de 25 - 50 pasos del equipo contrario (depende del lugar donde se juegue), no pudiendo empezar a correr hasta que el otro equipo deje de contar. Cuando hayan terminado de contar, los diferentes grupos en que se divide este equipo perseguidor deberán correr hasta la posición donde estaba el capitán al inicio del juego y desde ahí optarán por perseguirle o por dividirse, siguiendo unos al capitán y otros buscando por otro lado. El capitán deberá arreglárselas para llegar al escondite de su equipo sin que los adversarios averigüen su paradero. Si el capitán es pillado antes de llegar al escondite de sus compañeros, se vuelven a contar los 25 - 50 pasos para salir otra vez, sin embargo si son encontrados sus compañeros, se acaba la ronda, apuntándose un punto el equipo perseguidor y cambiándose los roles para la siguiente ronda.

REGLAS DEL JUEGO:

- Los jugadores que se esconden deberán ir siempre cogidos de la mano; si se rompe esta formación tendrán prohibido desplazarse.



Los tres navíos

-Si el capitán llega al escondite de su equipo sin ser visto por los rivales, y pasados 10' desde el comienzo del juego los contrarios no han conseguido encontrarles, los escondidos se apuntarán un punto. También, una vez que se han reunido con su capitán pueden optar por cambiar de escondite si lo desean, pero entonces deberán gritar todos *"dos/tres/cuatro –según el número de jugadores del equipo- navíos salen a la mar"* para darle una pista al otro equipo que contestará *"y otros dos/tres/cuatro los van a buscar"*. Si han conseguido cambiar de lugar en los 10' de que disponen y no son vistos por el otro equipo, se apuntarán 2 puntos.

-Un equipo escondido no puede cambiar de lugar hasta que no se haya juntado con su capitán.

- Si pasados 10 minutos desde el comienzo del juego, el capitán del equipo escondido no ha conseguido juntarse con sus compañeros, los perseguidores se apuntarán un punto.

- El equipo perseguidor tiene un tiempo límite de 10' para encontrar a los escondidos.

- Cuando el equipo perseguidor consiga ver al equipo que se ha escondido, gritarán: *"tierra a la vista"*, apuntándose el punto de esa ronda y cambiando roles para la siguiente (basta con ver al equipo escondido para que acabe la partida, no hace falta cogerles).

MATERIAL: Ninguno

INSTALACIÓN: Lugar amplio con posibles escondites

OBSERVACIONES: Juego en el que se trabaja un componente táctico muy importante, fundamentalmente por parte del capitán perseguido. Será aconsejable que el capitán perseguido sea el más rápido y táctico de su equipo

