

A la una mi mula

COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO:
Murcia.

TIPO DE JUEGO: Juego motor dinámico de saltos y habilidad motriz .

EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar): Potencia del tren inferior, equilibrio y coordinación .

EDADES EN LAS QUE ES PRACTICADO: A partir de 8 o 9 años.



ORGANIZACIÓN: Un jugador que hace de burro, estará con el tronco flexionado cubriéndose con las manos la cabeza y modulando su altura en función de los jugadores que le han de saltar. El burro deberá intentar mantener la espalda paralela al suelo. Los demás jugadores se colocarán en fila para saltarle de forma consecutiva. El primero de la fila será "la madre"

DESCRIPCIÓN: es un juego de pídola que consta de 10 pruebas diferentes. Los jugadores irán saltando uno tras otro diciendo en voz alta el número del salto y la prueba a realizar. Estas son:

1ª.- "A la una mi mula": saltar el burro apoyando las manos en su espalda sin tocarle con ninguna parte del cuerpo .

2ª.- "A las dos la coz": saltar igual que en la ronda anterior pero dándole con la parte interna del pie (tabaca) en el trasero mientras saltamos y antes de apoyar los pies en el suelo.

3ª.- "A las tres lique inglés": igual que el salto anterior pero impactando en el trasero con el tacón del pie (lique).

4ª.- "A las cuatro sopapo": saltamos y le damos un cachete en el trasero con la mano mientras estamos en el aire.

5ª.- "A las cinco salto y brinco": la madre marca una raya en el suelo a más o menos distancia del burro, según sus intereses. Todos deberán saltar ahora sin pisar la raya y haciendo un solo apoyo entre la raya y el burro.



A la una mi mula

6ª.- " A las seis tabaca y lique de la ley": Salto en el que se deben dar dos impactos consecutivos en el trasero del burro mientras se salta y antes de caer al suelo. Son los impactos de las pruebas dos y tres.

7ª.- "A las siete pongo el mochte": Saltamos y mientras estamos en el aire debemos poner algún objeto pequeño en la espalda del burro (piedra, palo, etc), sin que se caiga y sin tirar los objetos que han ido poniendo los demás.

8ª.- "A las ocho recojo el mocho": debemos saltar y recoger el objeto (cada uno el suyo) que pusimos en la ronda nº 7, sin tirar ningún otro.

9ª.- "A las nueve el molino muele": Cada jugador salta lo más lejos posible en diferentes direcciones, poniéndose con los brazos en cruz al caer al suelo y moviéndolos a uno y otro lado mediante torsiones de tronco. Ningún jugador puede ser tocado por las aspas de un molino.

10ª.- "A las diez, las diez tablas de la ley": Cada jugador cuando salta desde el punto en el que cae, puede dar otros diez pasos o saltos lo más amplios posibles para alejarse del burro. Éste, una vez que han saltado todos, se quitará una zapatilla y la tirará con la intención de dar a algún jugador. Si no lo consiguiese puede también lanzar la otra. Si consigue dar a algún jugador, ése pasará a ser burro la siguiente ronda.

REGLAS DEL JUEGO:

- Cualquier jugador que no consiga realizar la tarea cantada en cada prueba pasará a hacer de burro en ese mismo momento.

MATERIAL: Ninguno.

INSTALACIÓN: Cualquier espacio llano y libre de obstáculos.

OBSERVACIONES: No debe hacerse daño al burro.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

