

Ratón que te pilla el gato

COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO:

Comarca del Mar Menor

TIPO DE JUEGO: Motor dinámico de desplazamientos y carreras

EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar): Agilidad.

EDADES EN LAS QUE ES PRACTICADO: A partir de 5 años.

ORGANIZACIÓN: grupos de al menos 7 u 8 jugadores colocados en corro y cogidos de las manos con los brazos en alto. Otros dos jugadores fuera del corro, uno será el gato y otro el ratón.



DESCRIPCIÓN: El jugador que hace de ratón intentará escapar de otro que hace de gato corriendo en zig-zag entre los jugadores del corro, mientras cantan:

*“Ratón que te pilla el gato,
Ratón que te va a pillar,
si no te pilla esta noche,
mañana te pillaré”*

En ese momento, bajarán las manos. Si el ratón y el gato quedan los dos dentro o los dos fuera del corro, se considera que gana el gato, pues se podría comer al ratón. Si queda uno dentro y otro fuera del corro, gana el ratón, pues se considera que ha logrado escapar.

REGLAS DEL JUEGO:

-Ambos deben pasar bordeando en zig-zag a todos los compañeros del corro sin saltarse ninguno.

-El que se salte a un compañero, deberá pasar la siguiente vez por entre las piernas del que le toque pasar a continuación.

MATERIAL: No es necesario.

INSTALACIÓN: Cualquier espacio libre de obstáculos.



Ratón que te pillá el gato

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

