

La Palmeta

COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO: Murcia.

TIPO DE JUEGO: Motor dinámico de carrera.

EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar): Velocidad de desplazamiento y velocidad de reacción.

EDADES EN LAS QUE ES PRACTICADO: A partir de 6 años.

ORGANIZACIÓN: Dos equipos de 5-6 personas situados frente a frente y separados unos 20 – 30 metros aproximadamente. Los jugadores estarán numerados.



DESCRIPCIÓN: Se echa a suertes qué equipo comienza. Cada equipo tendrá un capitán.

Todos los jugadores del equipo que le haya tocado en el sorteo pondrán una mano hacia delante con el codo flexionado 90º y con la palma de la mano hacia arriba. El capitán de dicho equipo dirá un número, y el jugador del equipo contrario que tenga ese número saldrá corriendo a tocar a cualquiera de las manos de los jugadores que tenga enfrente. El jugador tocado tendrá que perseguirle e intentar tocarle antes de que llegue a su campo.

A continuación cambian funciones siendo el equipo palmeado el palmeador.

REGLAS DEL JUEGO:

- Si consigues llegar sin ser pillado (jugador palmeador) o si pillas al contrario (jugador palmeado) tu equipo se suma un punto.
- El jugador cuyo número sea dicho en voz alta por el capitán del equipo contrario puede pasearse por delante de los contrarios hasta que decida en qué mano golpear.
- Se dispone de un máximo de tiempo (a negociar) para dar la palmada.
- El capitán de cada equipo puede hablar con su grupo para ver qué números dicen.
- No pueden repetirse números, hasta que hayan sido dichos todos al menos una vez.
- Se negocia previamente el número de tandas o rondas. Gana el que más puntos consiga.

MATERIAL: Ninguno.

INSTALACIÓN: la calle o cualquier lugar espacioso y libre de obstáculos.

VARIANTES: Si hay más jugadores se pueden decir varios números a la vez.

OBSERVACIONES: No dar las palmadas demasiado fuertes.



La Palmeta

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

