

La Araña y las Moscas

COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO:
Torre – Pacheco (Murcia)

TIPO DE JUEGO: Motor dinámico de carreras

EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar): Percepción espacio temporal, velocidad, pensamiento táctico.

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

ORGANIZACIÓN: En grupos a partir de 10-12 participantes aproximadamente y en espacios claramente delimitados.

DESCRIPCIÓN: Un jugador, “la araña”, intentará pillar a los demás jugadores, “las moscas”. Cuando la araña pilla a alguna mosca la convierte en tela de araña y la coloca en cualquier lugar del espacio de juego con los brazos abiertos para obstaculizar el paso de los demás. Si alguna mosca cae atrapada en la telaraña se unirá a ella cogiéndose de la mano y extendiendo el otro brazo para ampliar la red. La araña a su vez sigue intentando pillar a otras moscas e irá colocando las telarañas donde considere oportuno a fin de dificultar el movimiento de las moscas.

El juego termina cuando todas las moscas hayan sido pilladas. El último en ser pillado será la araña en la siguiente ronda.

REGLAS DEL JUEGO:

- Si una mosca toca la telaraña se convierte en telaraña.
- Si alguien sale del espacio delimitado formará parte de la telaraña que quiera la araña.
- La araña podrá colocar donde quiera sus telas.

MATERIAL: Ninguno

INSTALACIÓN: espacio libre de obstáculos y bien delimitado.

VARIANTES:

- Poner dos arañas
- Permitir que los miembros de la telaraña se puedan desplazar lateralmente

OBSERVACIONES: Prestar atención a la delimitación de la pista



La Araña y las Moscas

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

