

# ANTÓN PIRULERO

## COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO:

San Pedro del Pinatar, Murcia.

**TIPO DE JUEGO:** Motor posicional de canción y expresión.

**EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar):** Atención, agudeza visual y expresión.

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



**ORGANIZACIÓN:** los alumnos situados de pie en semicírculo y una madre, visible a todos los jugadores, que dirige la acción. Es aconsejable que haya entre 6-10 jugadores.

## DESCRIPCIÓN Y REGLAS DEL JUEGO:

Mientras todos cantan la canción:

“Antón, Antón, Antón pirulero. Cada cual, cada cual, que aprenda su juego, y el que no lo aprenda, pagará una prenda”

(repetir la canción hasta que alguien se equivoque)

Cada jugador hace los gestos con su cuerpo de un instrumento musical y la madre se golpea la barbilla con el pulgar.

Cada vez que la madre realiza el gesto de alguno de los instrumentos que tocan los jugadores, el jugador que hacía dicho gesto debe cambiar y hacer el gesto de la madre rápidamente. Cuando la madre vuelva a tocarse la barbilla, el jugador al que le había tocado imitar vuelve a realizar su instrumento.

Cada vez que alguien se equivoca, debe pagar una prenda (objeto personal).

Al final del juego se recuperan las prendas a cambio de alguna acción que le ordenen los demás participantes del juego.

No se deja de cantar a menos que un jugador se equivoque, por lo que se habrá de parar para que pague su prenda (la que él elija) y, a continuación (en la siguiente ronda), los alumnos podrán cambiar de instrumento a imitar.



# ANTÓN PIRULERO

**MATERIAL:** ninguno.

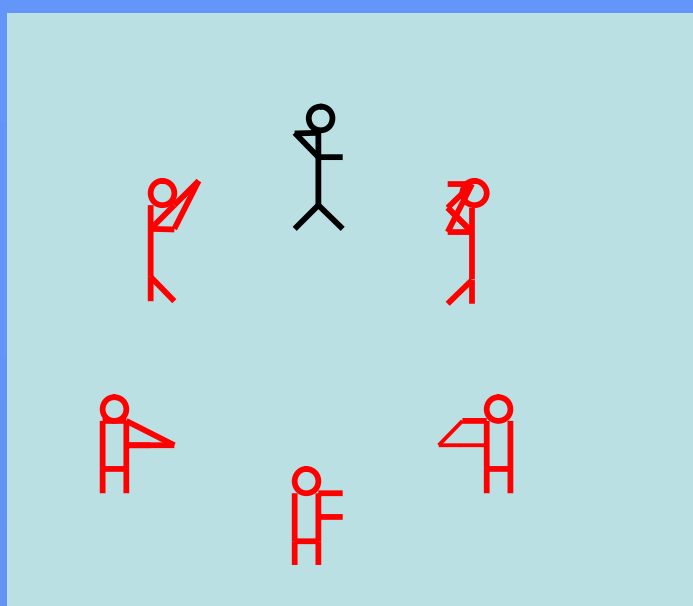
**INSTALACIÓN:** en cualquier lugar.

**VARIANTES:**

1. En lugar de dar una prenda dar un beso al compañero que la madre elija.
2. Realizar gestos de profesiones, cantantes, etc. en lugar de instrumentos musicales.

**OBSERVACIONES:** si el grupo es numeroso, ha de ser dividido para que haya mayor participación.

**REPRESENTACIÓN GRÁFICA**



● Músicos

● Madre

