

Metraca

COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO:
CIEZA

TIPO DE JUEGO: Motor dinámico de carreras

EFFECTOS (Capacidades que contribuye a desarrollar): Velocidad de reacción

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



ORGANIZACIÓN: Todos los jugadores distribuidos libremente por un espacio delimitado previamente. Uno de ellos, “el que se la queda” estará en un extremo del espacio de juego (la casa), a la que deberá volver cada vez que coja a alguien.

DESCRIPCIÓN: Un jugador se la queda y grita “¡Metraca!” y el resto dice “¡Los cuernos de la vaca!” y comienza el juego. En ese momento comienza a perseguir a los demás. Cuando coja a alguien, ambos se retiran a la casa, y saldrán de nuevo a perseguir a los demás pero ahora cogidos de la mano. Así se hará sucesivamente hasta que quede un solo jugador libre que será el que inicie el juego en la nueva tanda.

REGLAS DEL JUEGO:

- No podemos meternos en la casa de los que pillan o pasaríamos a acompañarlos.
- En caso de soltarse de la mano los que pillan no podrán coger a nadie, tendrán que regresar a su casa para poder volver a agruparse.

MATERIAL: No se precisa material.

INSTALACIÓN: En terrenos llanos y sin obstáculos.



Metraca

VARIANTES:

-Un jugador puede evitar ser pillado si se queda quieto haciendo el ruido de la vaca, no pudiendo seguir jugando hasta que otro compañero le salve tocándole con sus dedos puestos a ambos lados de la cabeza, simulando los cuernos.

OBSERVACIONES: Delimitar claramente el espacio determinado para este juego.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

