

“LOS ANIMALES”.

Material: 2 o 3 pelotas blandas.

Organización: 2 o 3 alumnos se sitúan en el centro de la pista, cada uno con una pelota. Son los cazadores. El resto se divide en 4 equipos. Cada uno de ellos se pone el nombre de un animal, a elegir.

Desarrollo:

Por turno, el profesor va diciendo en voz alta el nombre de cada equipo. Al nombrar a un equipo los componentes del mismo deben cruzar desde su corral hasta el que está en la esquina opuesta, procurando no ser alcanzados por ninguna pelota, mientras los cazadores intentan dar con ella a todos los que puedan, para lo cual se pueden desplazar libremente por cualquier zona de la pista, deberán lanzar para eliminarle.

El jugador que es alcanzado por la pelota antes de llegar al corral se sienta. Si más adelante consigue atrapar una pelota se salva y tiene que ir al corral en el que está su equipo. Además, antes de levantarse puede pasar la pelota a otro jugador sentado para salvarle.

El juego puede acabar cuando en un equipo ya no quedan jugadores o bien cuando todos hayan cruzado un determinado número de veces (2 o 3), previamente convenido, ganando aquel en el que sobreviven más animales. Si se juegan varias rondas seguidas se puede ir dando una puntuación según el número de supervivientes y gana aquel que consiga mayor puntuación total.

En cada ronda los cazadores serían reemplazados. Si al ser reemplazados estos los colocamos en un equipo diferente de aquel en el que estuvieron anteriormente estaremos limitando el carácter competitivo del juego a la vez que realzando su vertiente puramente lúdica, que se ve favorecida además por el hecho de que se pueda salvar, cuando las circunstancias lo permiten, a cualquier jugador, aunque no sea del mismo equipo.

Podemos aplicar algunas variantes:

- ✓ Los jugadores eliminados (sentados) pueden salvarse con sólo tocar la pelota.
- ✓ Si una pelota entra en uno de los corrales, los que están dentro pueden cogerla y pasarla para que se salve algún eliminado.
- ✓ Cuando en el transcurso del juego el profesor dice "animales" todos los equipos cruzan a la vez el campo.

