

## ACTIVIDAD: “JUEGOS DEL MUNDO”

**Población destinataria:** Alumnado de primer y segundo ciclo de primaria.

**Duración:** 2 horas

**Desarrollo:**

- Previa preparación del espacio y de los materiales a utilizar.
- Presentación del taller y la entidad (15 minutos)
- Explicación de la actividad (15 minutos)
- División de los grupos (15 minutos)
- Dinámica (60 minutos)
- Reflexión final (15 minutos)

El taller presentado está destinado a la población infanto-juvenil; preferentemente al ciclo de primaria. Se crea un espacio dirigido y destinado a compartir y divertirse.

Pero a su vez, orientamos las actividades hacia el juego cooperativo, donde además de disfrutar jugando aprendemos a compartir y a relacionarnos positivamente con el resto del grupo.

En estos espacios se posibilita, favorece y estimula el juego. Así como las orientaciones, ayuda y compañía que requieran para el buen desarrollo del taller. Creamos un ambiente libre de tensiones, en las que se potencia la integración y la participación de todos/as los/as participantes, sea cual sea su condición o procedencia.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- 1) **La rayuela (España):** Se pintan en el suelo cuadrados del 1 al 10, después se debe tirar una piedra encada número, hay que pasar por todo el recorrido y a la vuelta recoger la piedra y llegar al punto de partida a pata coja.
- 2) **Cabeza de dragón (China):** Este es un juego muy tradicional en China. Se juega en grupos de al menos 10 niños. Se hace una fila y cada uno se agarra a la cintura o a los hombros del que está delante. El primero hace el papel de cabeza de dragón, y el último es la cola. El dragón está dormido hasta que la cola de dragón grita: “Un, dos, tres, dragón”, y comienza el juego. Entonces el niño que hace de cabeza de dragón y que conduce la fila, sin que los demás se suelten, debe correr para pillar la cola. Si la fila se rompe, el jugador que hace de cabeza pierde el turno. Entonces, el niño se traslada al final de la fila y se convierte en cola. El jugador que estaba en segunda posición se convierte en la cabeza. Si la cabeza logra alcanzar a la cola. El juego y la cabeza se mueve también al último lugar. Eso sí, cada vez que la cabeza alcanza la cola, el jugador que hace de cabeza gana un punto.
- 3) **Cinco Marías (Brasil):** sólo se necesitan cinco piedras planas. Unode

los participantes debe colocar cinco piedras en un área pequeña dibujada en el suelo. El jugador coge una piedra y la lanzará hacia arriba, con precaución para no lastimar a nadie. Antes de que la piedra caiga al suelo, el jugador deberá recoger una de las cuatro piedras restantes que quedan en el suelo.

En la próxima ronda, el jugador tendrá que recoger dos piedras antes que la lanzada al aire toque el suelo y así sucesivamente hasta que el jugador tenga que recoger las cuatro piedras restantes antes de que la primera toque el suelo. (Se hará una adaptación de este juego y en lugar de piedras usaremos pelotas suaves para evitar daños)

**4) Las estatuas (Perú):** El juego consiste en moverse mientras que uno de los niños se sitúa de espaldas al resto. Cuando la persona que “se la queda” decide darse la vuelta, el resto de participantes deberán quedarse quietos como estatuas. Se deben quedar inmóviles y no reaccionar ante estímulos para no perder. Si se mueven, pierden pie o repiten las posturas, pierden y así hasta que quede sólo uno que será el ganador.

**5) Sebaha Layur (Marruecos):** Se apilan 7 piezas, a siete pasos de distancia de una línea trazada en el suelo. Los jugadores se dividen en dos equipos: uno será el atacante y el otro, el defensor. El primer jugador del equipo atacante lanza una pieza desde la línea, tratando de derribar, al menos, una de las piezas de la torre. Si no lo consigue, lanza otro jugador de su equipo y así sucesivamente, hasta que todos hayan fallado. En este caso ambos grupos intercambian sus papeles. Si un jugador del equipo atacante logra derribar alguna pieza de la torre, todos salen corriendo. El primer jugador atacante que se hace con la pieza, grita: “¡Sbet!” (¡alto!) y todos se detienen.

Entonces, lanza la pieza contra algún jugador del otro equipo, el cual no puede moverse. Si le da, ambos grupos intercambian sus papeles. En caso contrario, el juego se reinicia de la misma manera.