

Isabel Peralta Sotomayor, Alicia Mesa Castro, Sara Ruano Leyva, Miriam Sánchez Molina
La escuela en la Educación Infantil. Políticas educativas comparadas de la Unión Europea

Grado en Educación Infantil. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de

Granada

Curso académico 2013-2014

Grupo C

JUEGO INFANTIL: "EL PAÑUELO"

- _ El juego que recuerdo era: el pañuelo.
- _ **Localidad donde se realizaba el juego:** se suele jugar en cualquier parte de España y, generalmente, se realizaba en pueblos, aldeas o barrios de ciudad.
- _ **Año de nacimiento de la persona que narra o rememora el juego:** no se conoce la fecha de inicio de este juego.
- _ **Edad para su realización:** a partir de 5 años.
- _ **Finalidad del juego:** es un juego por equipos en el que gana el que logra dejar sin participantes al contrario eliminándolos a base de velocidad y habilidad.
- _ **Objetivos del juego:**
 - *- Estar atentos y tener reflejos para coger rápidamente el pañuelo sin ser pillado.
 - *- Activar los reflejos de los niños y que estén coordinados entre ellos.
- _ **Dirigido a:** niños/as a partir de 5 años.
- _ **Explicación del juego:**

El número de jugadores mínimo en este juego es de 6 personas. Primero se forman dos equipos, a ser posible con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. Pueden competir y dividirse las chicas contra los chicos por ejemplo. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número diferente en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se pinta una línea separadora y se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de la línea separadora (a esta persona se le suele llamar "pañuelero"). La persona con el pañuelo dirá en voz

alta un número, y entonces, el miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo de vuelta al lugar en el que estaba. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante sin punto.

También puede quedarse sin punto aquel que sobrepase la línea separadora sobre la que está el pañuelo antes de que el contrincante lo haya cogido o sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo antes de haberlo llevado de vuelta al lugar en el que estaba.

El truco del juego consiste en provocar al contrario para que rebase la línea simulando haber cogido el pañuelo y correr más rápido que el oponente una vez agarrado el pañuelo.

Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

_ Pautas para el desarrollo del juego:

*- Los jugadores no pueden traspasar la línea central antes de que el jugador del otro equipo haya cogido el pañuelo.

*- Ganará el equipo que más jugadores tenga al término del juego.

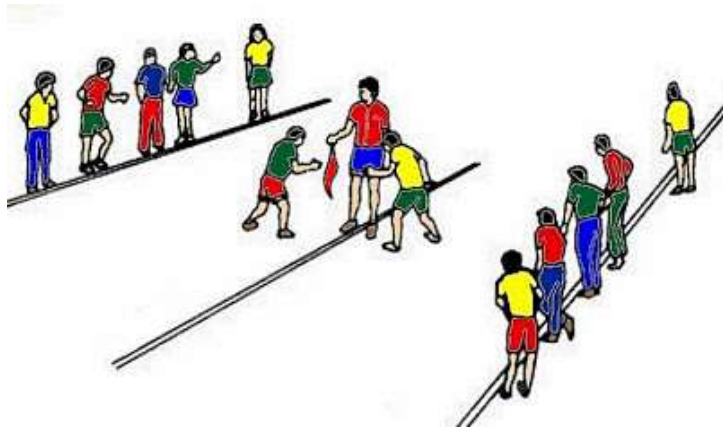
_ Temporalización: 20 minutos.

_ Lugar de realización: en el patio, en el gimnasio o exteriores del centro educativo.

_ Materiales necesarios: el pañuelo.

Imágenes, fotografías o grabaciones sobre el juego:





Fuente: Google imágenes.