

JUEGO INFANTIL: "LA GALLINA CIEGA"

- _ El juego que recuerdo era: La Gallina ciega.
- _ Localidad donde se realizaba: Granada.
- _ Año de nacimiento de la persona que narra el juego: 1989
- _ Edad para su realización: a partir de 4 años.
- _ Finalidad del juego: Grupos de 8 a 10 participantes, aunque este número se puede incrementar sin problemas para el desarrollo del juego. Su finalidad es la cooperación en grupo, en seguir los movimientos en base a los sonidos que va tomando el participante principal. Los demás no pueden indicar su posición pero harán ruidos para ayudar a la agudeza auditiva-motora.
- _ **Objetivos del juego:**
 - *- Desarrollar coordinación auditiva-motora.
 - *- Mejorar el equilibrio.
 - *- Trabajar la estabilidad.
- _ **Dirigido a:** niños y niñas de diferentes edades.
- _ **Explicación del juego:**

Al que la queda se le da varias vueltas mientras cantamos la canción oficial del juego: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido...". Tras esto ha de intentar coger a uno de sus compañeros y ayudándose del tacto adivinar quién es. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero alcanzado, si se equivoca el monitor elegirá al compañero que le sucederá. Reglas:

 - * No podemos salirnos de un espacio determinado para facilitarle el trabajo al que

la queda.

* Si alguien se deja coger se le eliminará por entender que está haciendo trampas.

_ Pautas para el desarrollo del juego:

1. Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega.
2. Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás".
3. El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres".
4. Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.

_ Temporalización: Indefinida.

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

_ Materiales necesarios: un pañuelo o trapo.

_ Imágenes, fotografías o grabaciones sobre el juego:



Fuente: Google imágenes.