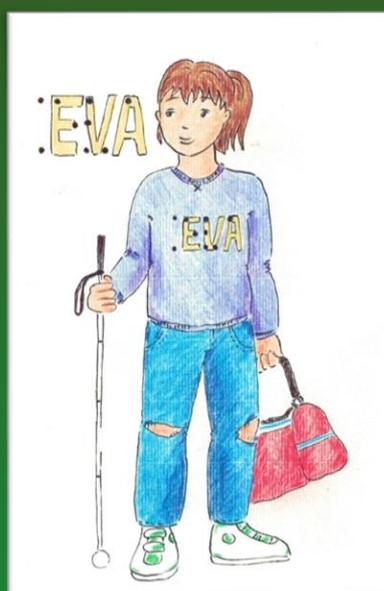




JUEGOS PARA EVA

**RECURSOS INCLUSIVOS CUANDO UN
ALUMNO/A CON CEGUERA PARTICIPA EN UN
JUEGO MOTRIZ.**



CRE ONCE BARCELONA

Premiado con accésit en el
*V Concurso de Experiencias de Innovación y Buenas Prácticas en
Servicios Sociales de la ONCE.*

Autores:

Adrià Agustina Arias/ Antonio Blanco Rodríguez/ David Huguet Mora
Especialistas del área de especial dificultad de educación física.

Ilustraciones:

Teresa A. Sabariego Caro/ Antonio Blanco Rodríguez/ Anna Sabaté Pérez

R.G.P.I. – M005047/2021

CARPETA DE JUEGOS PARA EVA

INTRODUCCIÓN

La intención de esta carpeta es dar recursos a los profesores de educación física, educadores o cualquier profesional que ponga en práctica juegos en los que haya alumnos con ceguera. Desde el Centro de recursos educativos para alumnos con discapacidad visual nos gustaría que fuera un documento práctico y que sirviera para todos.

¿QUIÉN ES EVA?

Una niña que está estudiando en una escuela ordinaria de educación primaria. Es la única alumna de la escuela con ceguera. Le gusta mucho la clase de educación física y siempre le dice al profesor que ella lo quiere hacer todo. Tiene un grupo reducido de buenas amigas, pero en general, tiene buena relación con todos.



Ilustración 1: Tres dibujos. Eva con su bastón con ropa deportiva. Vistas frontal y lateral.

CONTENIDO DE LA CARPETA DE JUEGOS

ÍNDICE:

- Consideraciones previas
- Criterios de adaptación de juegos y actividades para Eva
- Adaptaciones generales 1: la información
- Adaptaciones generales 2: el espacio
- Adaptaciones generales 3: el material
- Adaptaciones generales 4: la llamada por la voz
- Adaptaciones generales 5: sistema de acompañamiento
- Adaptaciones generales 6: estrategias para igualar la diferencia
- Ficha número 1: El juego de los 10 pases
- Ficha número 2: Relevó túnel
- Ficha número 3: Las jarras
- Ficha número 4: El pañuelo
- Ficha número 5: La cadena
- Ficha número 6: La araña
- Ficha número 7: Perseguir a tres
- Ficha número 8: La letra roja
- Ficha número 9: Atrapar la fruta
- Ficha número 10: Las sardinas
- Ficha número 11: Cara o cruz
- Ficha número 12: "Moros y cristianos"
- Ficha número 13: El dragón chino
- Ficha número 14: Fútbol chino
- Ficha número 15: Tierra, mar y aire
- Ficha número 16: Hadas, brujos y brujas
- Ficha número 17: Relevó de zapatos
- Ficha número 18: El juego del Stop
- Ficha número 19: Barrer la casa
- Ficha número 20: Las setas
- Ficha número 21: Pilla, pilla.

Consideraciones previas

Tener presente las características generales e individuales del alumnado ciego

Nos referimos a si el alumno al que va dirigida la adaptación tiene experiencias motrices; si ha jugado a este juego previamente; si colabora con los/las compañeros/as; si tiene miedo a los balones, materiales y/o los desplazamientos; si domina las técnicas de protección o si domina las técnicas específicas de recepción de los balones.

Tener presente las características del grupo clase.

Podemos encontrar grupos que tienen en cuenta la persona ciega que está incluida en la clase o, por el contrario, grupos que no la tienen en cuenta. En todo caso, es necesario que los alumnos estén sensibilizados y conozcan las formas de ayuda y colaboración con Eva. En este sentido sería conveniente realizar, si es necesario, las actividades que propone la "Carpeta de Sensibilización" .

Propuesta de adaptaciones

En los juegos que hay dentro de la carpeta "los juegos de Eva" hay una propuesta de adaptación que ha sido probada en situaciones reales, esto no quiere decir que sea la única válida, hay diferentes adaptaciones útiles. Depende del contexto.

Sin embargo, las propuestas de adaptaciones de un juego en concreto se pueden aplicar a otros. La suma de las diferentes adaptaciones de los juegos de la carpeta aportará una bolsa de recursos para aplicar a otros.

Sistema de acompañamiento de personas ciegas caminando.

La persona que acompaña va un poco por delante y la persona ciega se coge por detrás del codo haciendo una pinza con la mano.

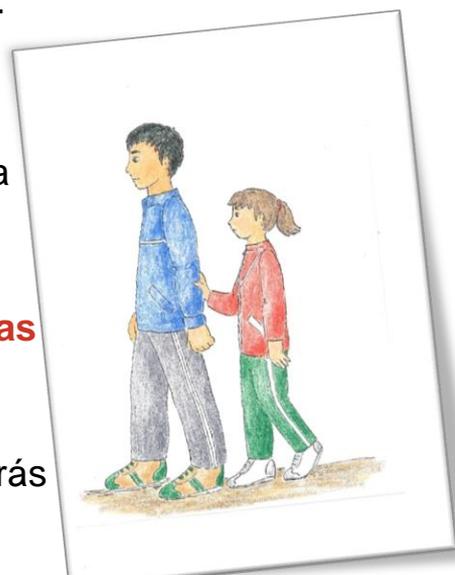


Ilustración 2: Eva acompañada de su profesor con el sistema de acompañamiento.

Criterios de adaptación de juegos y actividades para Eva.

1.- Que no tenga excesivo coste:

En referencia a los materiales y adaptaciones se deberá tener presente este criterio, ya que la experiencia nos dice que sólo los materiales y adaptaciones que no tienen mucho coste se pueden asumir en cualquier centro o entorno educativo. Las adaptaciones muy caras no se pueden mantener en el tiempo.

2.- Que no requiera excesivo tiempo de elaboración:

Si las adaptaciones nos requieren mucho tiempo, las empezaremos a hacer, pero se nos hará difícil seguir haciéndolas durante todo el curso. Es mejor hacerlo fácil y que las propuestas sean sencillas y directas. Las que impliquen menos acciones específicas son las más efectivas.

3.- Que cumpla con los objetivos:

A veces, cuando nos ponemos a adaptar un juego o actividad, nos alejamos de los objetivos que pretendemos desarrollar. Esto puede hacer que un juego cambie totalmente y se aleje del objetivo por el que la habíamos propuesto. En la misma línea tenemos que intentar que no se modifique para el resto de jugadores y jugadoras.

4.- Que no se modifique la estructura general del juego.

Es necesario que los juegos sean reconocidos por todo el alumnado para que se acepten y se integren como propios. Podríamos decir que cuando hemos acabado de adaptar un juego no debe haberse transformado en otro diferente.

5.- Mantener un criterio restrictivo.

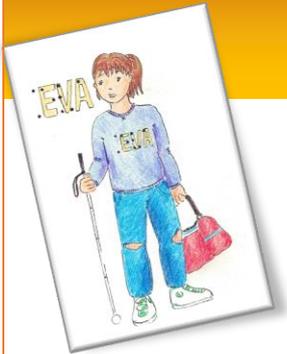
Hay que incorporar las adaptaciones que se propongan a los alumnos de una en una y en función del resultado iremos añadiendo más, si es necesario. Es importante retirar también las adaptaciones que se demuestren innecesarias, si a lo largo de la práctica y debido al aprendizaje individual o colectivo ya no se utilizan.

6.- No dar demasiados poderes o ventajas, solo igualar la diferencia.

No es conveniente dar demasiado "poderes o ventajas". Si facilitamos tanto la tarea a Eva, si hacemos que sea casi imposible que la puedan atrapar o que atrape a los/as compañeros/as demasiado fácilmente, podría provocar el rechazo de los alumnos de clase. El equilibrio en las adaptaciones es fundamental y hay intentar que Eva haga todos los roles, que persiga y/o defienda dependiendo de cada juego. Eva ha de jugar como todo el mundo y luchar para ganar.

Adaptaciones generales 1

ADAPTACIÓN DE LA INFORMACIÓN



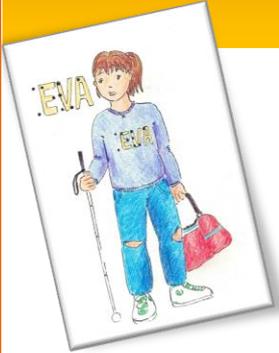
Eva puede tener dificultades para entender el juego que estamos explicando si no tenemos en cuenta una serie de conceptos y estrategias:

1. Utilizar a Eva de modelo cuando se haga la explicación inicial del juego. De esta manera ella podrá recibir la información directamente.
2. Dar más información sobre el movimiento y no abusar de la gestualidad o reforzarlos con descripciones.
3. Dar la información inicial básica y anticipar las situaciones y soluciones ante las posibles dificultades.
4. Informar de lo más específico a lo general para ayudar a entender la globalidad del movimiento.
5. Utilizar el ritmo mediante la voz o aplausos, para transmitir las dinámicas de los movimientos.

Modelado: podemos indicar como es una acción o movimiento en las diferentes partes del juego, modelando el cuerpo de Eva para que comprenda la acción. También puede tocar a un/a compañero/a para percibir mediante el tacto una acción o posición.

Adaptaciones generales 2

ADAPTACIÓN DEL ESPACIO



- Los compañeros y compañeras de Eva analizan el espacio con la visión solo al entrar a jugar. Eva no puede hacerlo, por eso, lo más importante es hacer un buen reconocimiento del espacio, reconocer el perímetro, si hay algún elemento en la parte interior y dar referencias que ayuden a la orientación como: espalderas, bancos, porterías, canastas, puerta de entrada, etc. También debemos fijarnos en las posibles texturas del suelo.
- Es importante que Eva tenga referencias en el espacio. La voz del docente puede ser un punto de orientación. Nos situaremos cerca del material o lugar donde queremos que vengan los niños/as y daremos orientaciones verbales como: "venid hacia aquí". Por ejemplo, cuando los niños/as están corriendo en círculo, la voz del profesor se sitúa en medio del círculo para que le sirva de referencia. Siempre recibiremos al alumnado en el mismo sitio para que Eva esté situada al iniciar la actividad.
- Puede ayudar poner una línea táctil en el suelo con cinta adhesiva con un pliegue, como se puede ver en la imagen. Solo lo utilizaremos en casos muy concretos. No sirve marcar todo el campo con línea adhesiva.

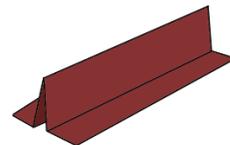


Ilustración 3: La cinta Adhesiva y la cinta en el suelo con un pliegue para que sea táctil.

Adaptaciones generales 3

EL MATERIAL ADAPTADO



- Eva no quiere ser diferente de los demás, por ello, utilizaremos el material habitual, tan solo adaptaremos material cuando sea imprescindible.
- Cuando utilizamos material nuevo hay que enseñárselo a Eva, que hará un buen reconocimiento táctil del material, utilizando las dos manos e identificando las partes.
- Para los juegos y actividades donde haya pelotas Eva necesitará que el balón suene, por ello, utilizaremos pelotas sonoras. Nos servirán en todas aquellas actividades en que haya contacto con el suelo, así como para recuperar las pelotas cuando las pierda. En la fase de vuelo, las pelotas sonoras no nos sirven porque no suenan. Hay que tener presente, también, que una pelota no sonora, al botar, también nos da información de donde está.
- Si no tenemos acceso a una pelota sonora, podemos poner una pelota en una bolsa de plástico, hacer un nudo, cortar las partes sobrantes y pegar las puntas con cinta adhesiva.

Ejemplos de materiales específicos: Pelotas sonoras, una cuerda de acompañamiento, (que más adelante explicaremos).

Adaptaciones generales 4

LA LLAMADA POR LA VOZ



Es un recurso que utilizaremos en muchos juegos, por ello, haremos una explicación genérica. Cuando una persona con visión hace una carrera se orienta mirando el punto final donde tiene previsto correr, por ejemplo, si un atleta corre los 100 metros, fija la mirada en la llegada. Para una persona con ceguera sustituiremos la orientación a través de la visión por la orientación a través del sonido.

Lo haremos con lo que llamamos "llamada por la voz" que consiste en colocarnos en el punto final de la carrera. Para realizar la llamada por la voz correctamente seguiremos las siguientes pautas:

- Ponemos las dos manos a la boca haciendo como un megáfono.
- Vamos llamando constantemente con palabras rítmicas como:
Va, va, va, va ...
- Cuando el alumno se desvía: quitaremos la mano contraria a la del lado que la persona se desvía. Si no se desvía, continuamos con las dos manos puestas. Este punto en trayectos cortos no será necesario.
- Si se desvía más diremos izquierda o derecha para que corrija. Hay que tener en cuenta que es la derecha o la izquierda de Eva, no de quien llama.
- Gritaremos "STOP" si hay cualquier peligro.

Para tener en cuenta:

- Lo que orienta es el punto de voz, lo que decimos no tiene tanta importancia.
- Hay que transmitir seguridad con la voz. Un tono de voz firme y seguro.
- En los juegos la llamada por la voz la pueden hacer compañeros/as de clase.
- Se debe anticipar la llegada, diciendo "vamos llegando" o "poco a poco". Y hacer un toque, una vez, en la parte posterior del hombro cuando se ha terminado la carrera. Evitaremos ponernos delante para no chocar.

- Es imprescindible llamar por la voz unos metros antes de una pared u obstáculo que pudiéramos tener detrás, para evitar choques y dar tiempo y espacio para que pueda frenar. Tampoco debe haber niños/as en la zona de frenado.



Ilustración 4: profesor llamando por la voz

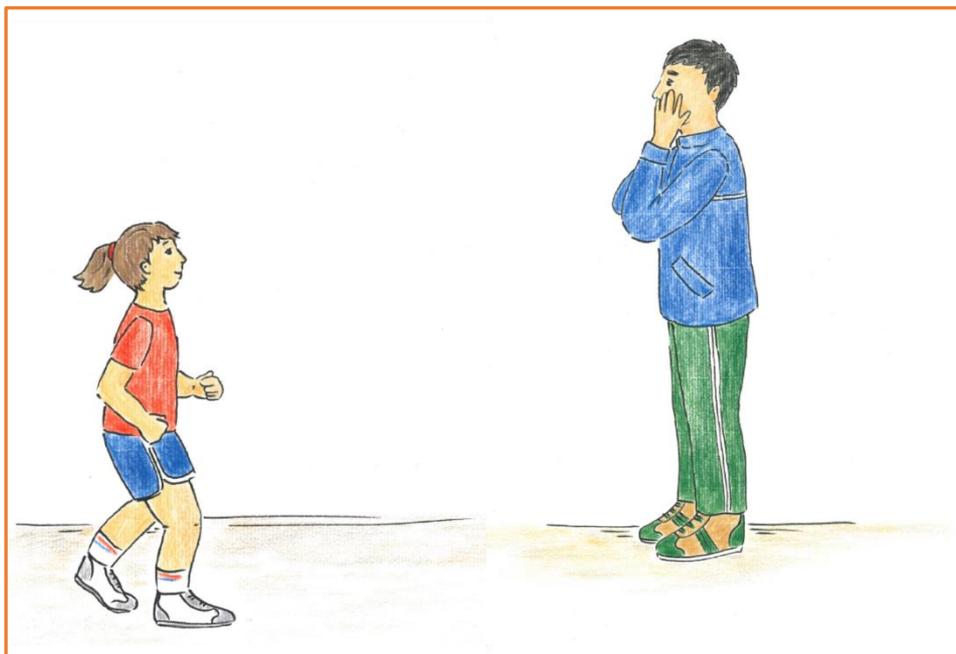


Ilustración 5: profesor llamando por la voz y Eva corriendo hacia él.

Adaptaciones generales 5

SISTEMA DE ACOMPAÑAMIENTO EN CARRERA



- Es otro recurso general que utilizaremos cuando no sea posible hacer la llamada por la voz.
- Tal como dice el nombre, habrá un/a compañero/a de clase o, a veces, el docente, que harán de guía tal como se puede observar en las carreras de atletismo en las que participan atletas ciegos.
- La unión entre el/la guía y Eva será una cuerda, no abrasiva, de unos 45 cm con sus extremos unidos por un nudo. Se cogen los dos de la cuerda de tal manera que harán la carrera con el movimiento de brazos contrario. En carreras, la cuerda puede ser más larga, pero en los juegos la cuerda debe ser más corta para que los dos participantes estén muy juntos y poder frenar, girar, cambiar de sentido y todas aquellas acciones del juego.
- Si tenemos los codos en contacto, ayuda mucho a los movimientos y da seguridad a Eva.
- Para aumentar la seguridad podemos indicar a Eva que lleve el brazo libre doblado por delante.
- Para ayudar a pasar por encima obstáculos o subir a algún lugar el/la guía levanta el brazo.

Para tener en cuenta:

- El/la guía también puede ir explicando qué pasa en el juego.
- También puede dar instrucciones breves y claras de lo que se va a hacer como: nos vamos, paramos, frena, etc. ...
- Procuraremos que el niño guía no sea siempre el mismo, iremos cambiando como si fuera una tarea más del grupo/clase. Cada profesor utilizará sus recursos para que todos los alumnos hagan de guía en algún momento.
- El guía no empuja ni arrastra a Eva, le acompaña al lado.
- La mano libre de Eva va en posición de protección, para aumentar la seguridad en los juegos en dispersión o con muchos participantes.

Beneficios del guía en los juegos.

- LA INMUNIDAD DEL GUÍA: de esta forma en los juegos de persecución y con balón, el guía puede interponerse y proteger Eva para facilitarle escapar o que no la toquen. Este recurso, además, puede incentivar la colaboración de los compañeros/as de clase con Eva.
- DOBLE OPCIÓN DE JUGAR: puede ayudar a hacer de guía con Eva, que los compañeros que lo hagan, tengan la posibilidad de jugar, después, de nuevo solos.

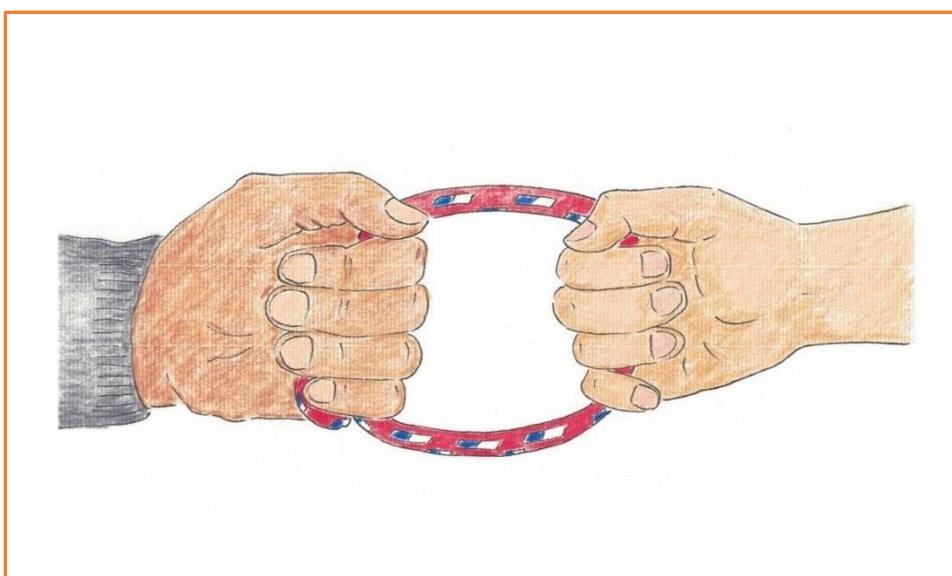


Ilustración 6: se ven una mano de Eva y la de su guía con la cuerda de acompañamiento.

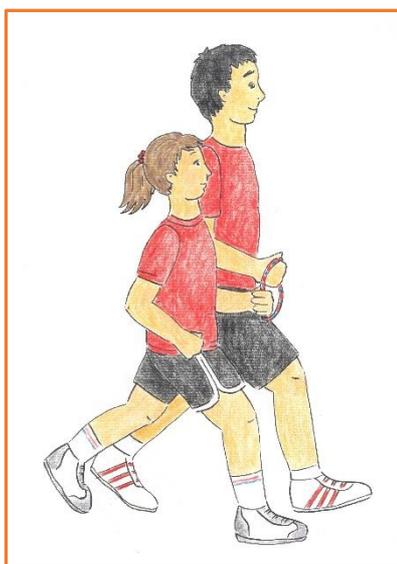


Ilustración 7: Eva y su guía corriendo con la cuerda de acompañamiento.

Adaptaciones generales 6

ESTRATEGIAS PARA IGUALAR LA DIFERENCIA



Hay que tener presente en todo momento que solo utilizaremos algunas de las acciones que presentamos cuando Eva lo necesite. Siempre hay que igualar la diferencia sin sobre proteger, busquemos que haya aprendizaje. Es importante contar con la complicidad de los niños y niñas de clase.

Listado de estrategias para igualar la diferencia:

- **DAR PODERES O VENTAJAS:** se trata de provocar situaciones que favorezcan la participación y el éxito de los alumnos con discapacidad visual, siempre buscando la igualdad, en los juegos y los deportes.
- **DISMINUIR LAS DISTANCIAS PARA EVA:** en los juegos de oposición en carrera, si Eva es más lenta y no puede jugar con un mínimo de posibilidades de éxito, podemos optar para que haga un recorrido más corto para igualar las velocidades. Tendremos que hacer pruebas para encontrar la distancia adecuada en cada caso. Se trata de igualar la diferencia, no de hacerle ganar.
- **ALARGAR LAS DISTANCIAS DEL Oponente:** en el mismo sentido que el anterior punto, podemos alargar la distancia del oponente para igualar la diferencia.
- **CAMBIO DE FORMA DE DESPLAZAMIENTO:** también puede ayudar a igualar la diferencia hacer que el oponente de Eva deba desplazarse de una manera más dificultosa, de espaldas, a la pata coja, entre otros.
- **AUMENTAR LOS REFUGIOS:** con más refugios las posibilidades de salvarse aumentan para todos/as. Si Eva tiene la posibilidad de tener unos refugios extras, favoreceremos su participación. El tiempo de permanencia y la distancia entre estos refugios también puede ayudar.
- **"STOP" EN LOS JUEGOS DE EQUIPO CON PELOTA:** si Eva dice en voz alta la palabra "Stop" detiene el juego para todos y le permite hacer algunas acciones propias de la actividad. No hay que abusar

de esta estrategia, pero es un recurso valioso sobre todo en los juegos más dinámicos con balón.

- **EI "ALARGAMANO"**: si la posibilidad de tocar a los otros en los juegos de persecución se ve mermada, podemos optar por que Eva lleve en la mano una camiseta, un chorro de piscina o cualquier objeto blando y alargado, para tocar a los demás.

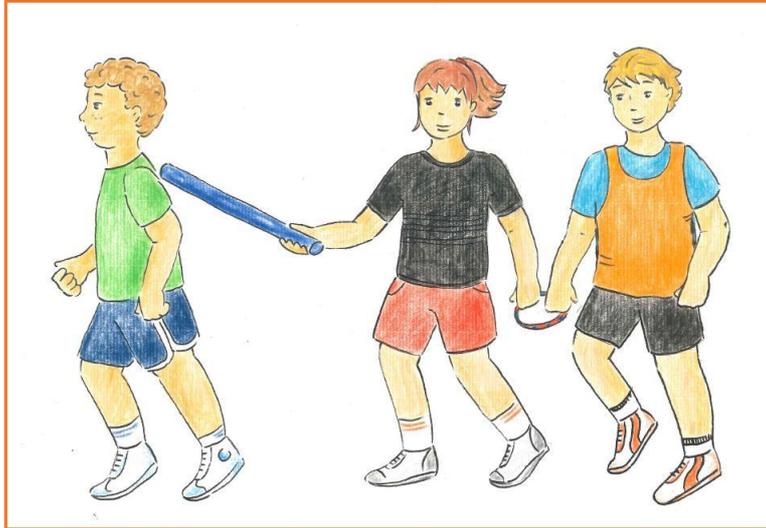


Ilustración 8: Eva toca a un compañero con un alargado.

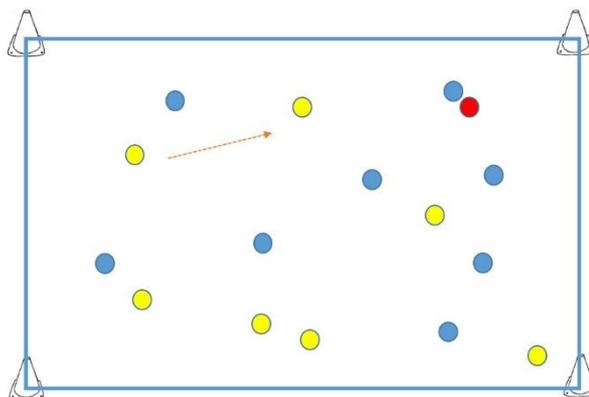
- **ACCIONES MOTRICES PREVIAS**: para retrasar la salida del oponente de Eva es necesario que haga un número de saltos, giros sobre sí mismo, o tocarse la cabeza un número de veces previamente a una carrera contra ella. Estas acciones previas, además, son regulables a lo largo del curso, de forma que podremos modificarlas en función de la mejora en la velocidad de Eva.
- **EVA SIEMPRE INICIA LAS ACCIONES**: de esta forma aumentamos su participación, como por ejemplo los saques o las faltas de un deporte.
- **MÁS PUNTUACIÓN PARA EVA**: por ejemplo, en un lanzamiento: tocar el tablero vale un punto y tocar el aro, dos.
- **MENOS PENALIZACIONES**: siempre que no sea peligroso o demasiado injusto podemos permitir ciertas acciones, como por ejemplo, retener el balón en el voleibol, cuando están obligados a golpearlo.
- **MÁS VIDAS**: también puede ayudar en su permanencia en los juegos de eliminación disponer de más opciones de juego. Como las "vidas" o el número de lanzamientos.

FICHA 1: EL JUEGO DE LOS 10 PASES



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Se enfrentan dos equipos en un terreno delimitado.
- Un equipo está en ataque y el otro en defensa.
- El equipo en ataque debe hacer 10 pases por el aire sin que el balón toque el suelo.
- No se puede pasar el balón al mismo/a jugador/a que te la acaba de pasar.
- Si el balón cae al suelo se vuelve a empezar a contar.
- El/la jugador/a con el balón no se puede mover.
- El equipo en defensa debe interceptar el balón.
- No se puede coger a los oponentes.
- No se puede quitar el balón de las manos del contrario.
- Si tocan el balón, el equipo contrario vuelve a empezar a contar.
- Si interceptan el balón pasan a jugar en ataque.
- Si el balón es despejado saca el equipo que no lo ha tirado fuera.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

EN ATAQUE:

- El balón será blando de color contrastado y no hace falta que sea sonoro.
- Cada niño que recibe el balón y lo coge correctamente dice el número del pase en voz alta, como por ejemplo "1" o "2". De esta manera Eva siempre sabe dónde se encuentra el balón.
- Utilizaremos el sistema de guiaje formando una pareja con la cuerda de acompañamiento (adaptaciones generales 5).
- El compañero/a guía será el que hará las recepciones y Eva hará los pases.
- El/la guía puede soltar la cuerda de acompañamiento para poder atrapar mejor el balón.
- Cuando el/la guía recibe el balón dice STOP y le da el balón en la mano de Eva, y todos los alumnos de los dos equipos quedan parados en el lugar, con los pies quietos, aunque pueden mover los brazos.
- El que esté libre de marca de su equipo avisará oralmente a Eva para poder orientar la pasada, con la llamada por la voz (adaptaciones generales 4).
- Eva hace el pase al compañero que la ha llamado en STOP.
- Si el pase es interceptado por un compañero sigue el juego normal.

- Si cae al suelo, la posesión pasa al equipo que lo coja y se vuelve a empezar a contar.
- Podemos hacer cambio de guía de vez en cuando, para que no recaiga la tarea en un solo niño, como por ejemplo, por el compañero del mismo equipo que esté más cerca en el momento del cambio.

EN DEFENSA

- Le damos un poder a la pareja formada por Eva y guía que consiste en tocar al que tiene el balón del equipo que ataca. Si lo hace, el equipo en ataque pierde la posesión del balón.

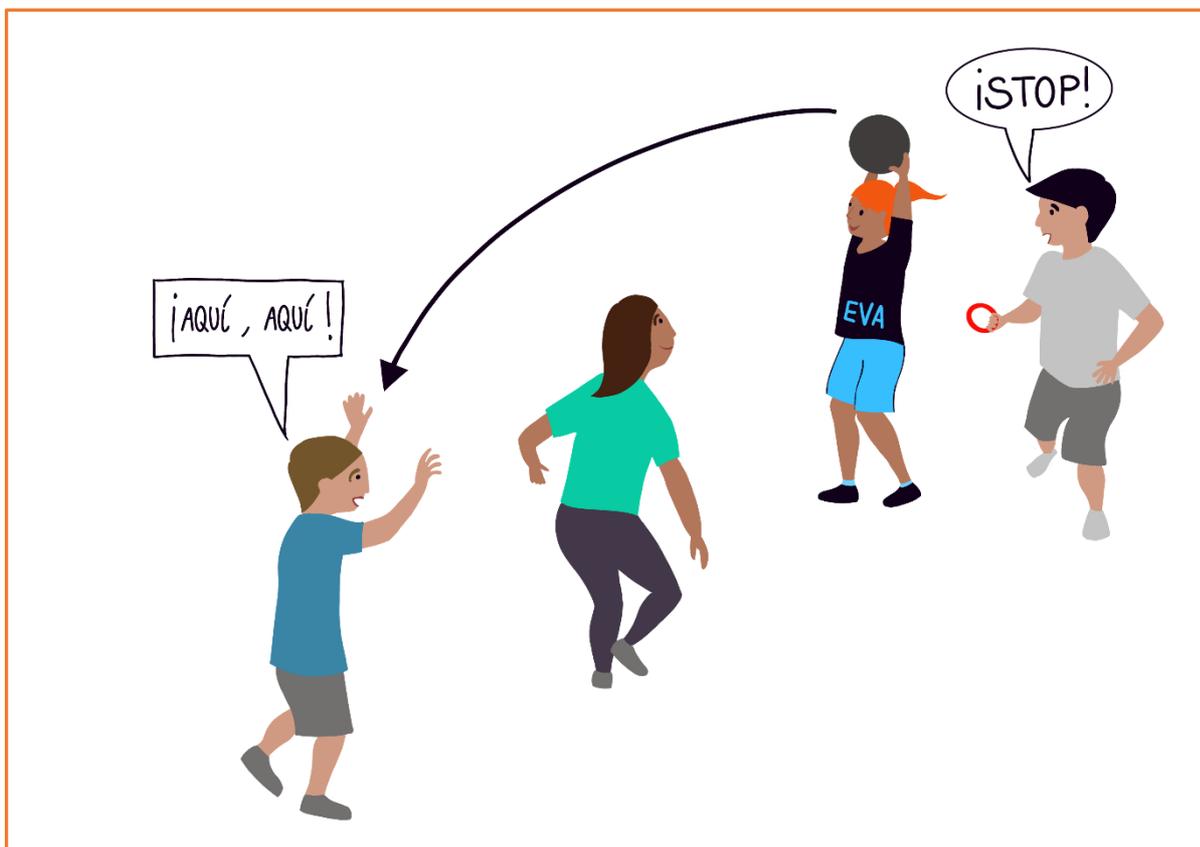


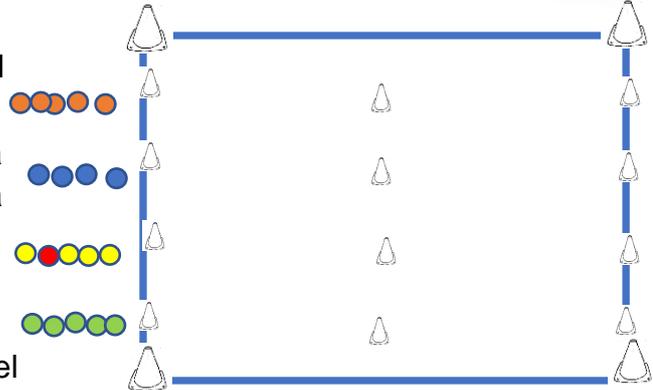
Ilustración 9: Eva en "Stop" Pasa la pelota a un compañero que la llama.

FICHA 2: EL RELEVO TÚNEL



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Se forman filas en función del grupo clase.
- Se ponen 3 conos por fila para marcar: un inicio, el otro a la mitad del espacio del juego y otro al final.
- El primer jugador de cada fila corre hasta la mitad del espacio, marcado con un cono, se gira y abre las piernas, que son el túnel.
- Se llama al segundo compañero del equipo, el cual corre y pasa por debajo de las piernas del primero y se pone en la misma posición.
- El primer jugador, cuando le han pasado por debajo de las piernas, corre hasta el final del campo.
- El segundo jugador, que ahora está con las piernas separadas en medio del espacio, llama el tercer jugador de su fila y las acciones se repiten hasta que todo el equipo pasa al otro lado del campo.
- Gana el equipo que pasa al otro lado antes.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Es conveniente que la fila a la que pertenece Eva esté en la parte central del espacio para aumentar la seguridad.
- Eva se situará en la parte central de su fila.
- El niño situado antes de ella, cuando esté en el centro, la llamará por la voz (adaptaciones generales 4).
- El niño que estaba en frente y que la ha llamado antes, ahora la vuelve a llamar desde el final del recorrido.

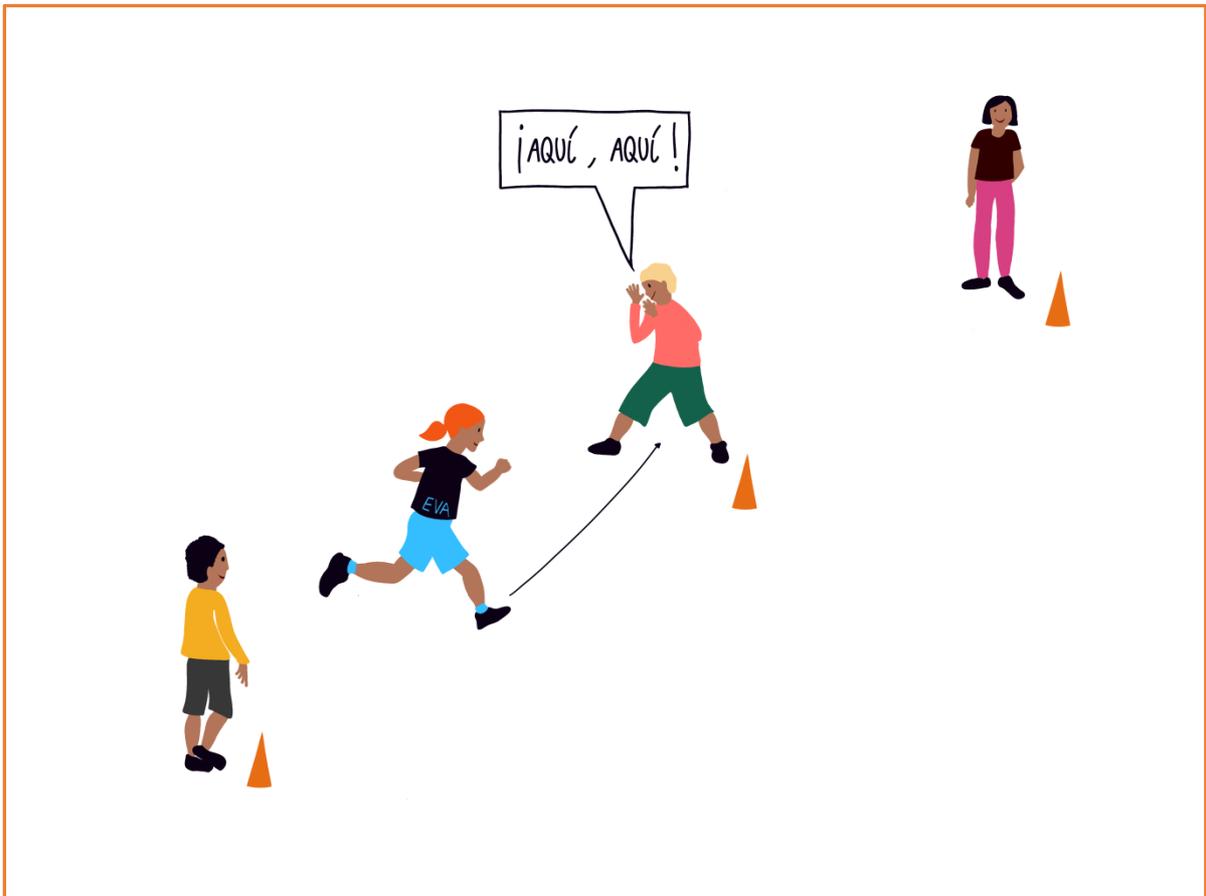


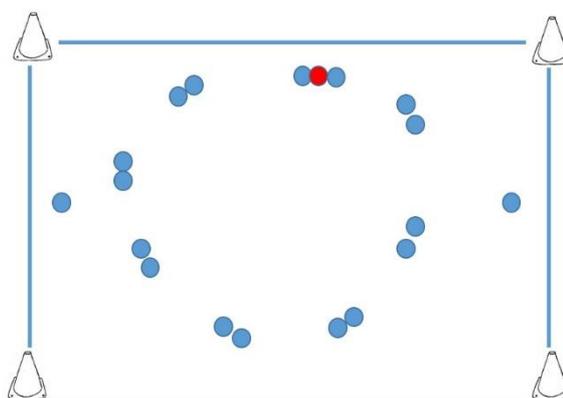
Ilustración 10: Eva corre hacia su compañero.

FICHA 3: LAS JARRAS (DOS SÍ, TRES NO)



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Un niño persigue a otro.
- Todo el alumnado se coloca por el espacio en parejas haciendo un círculo grande, cogidos de los codos, como si fueran jarras.
- Si el niño al que persiguen se agarra a una pareja de "jarras" el que está al otro lado de grupo de 3, sale a perseguir al que está sin pareja.
- Se puede correr por dentro y por fuera del círculo.
- El que perseguía pasa a ser perseguido.



Si un/a perseguidor/a toca a un niño perseguido cambian los roles, el/la que perseguía pasa a huir y el/la que huía pasa a perseguir, pero deberá contar hasta 5 en voz alta antes de empezar a perseguir.

ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- La jarra de Eva será de 3 y ella estará en medio cogida con dos cuerdas de acompañamiento (adaptaciones generales 6), una en cada posible guía.
- Si alguno de los niños perseguidos agarra a la jarra de 3, Eva y el / la guía que estén al otro lado irán a perseguir al que está sin pareja. El/la guía le dice "vamos" para empezar.
- Eva perseguirá con un/a guía y las dos cuerdas, una en cada mano.
- Cuando el niño perseguido agarra a una jarra, el niño guía debe decir "huimos" e ir rápido a agarrarse a una jarra.
- El/la guía se tomará en una jarra y se volverán a situar de la siguiente manera (guía-Eva-guía)

El niño guía que esté con Eva irá informando de cómo va el juego: quién está persiguiendo a quien, si pasa alguna anécdota, entre otras informaciones.

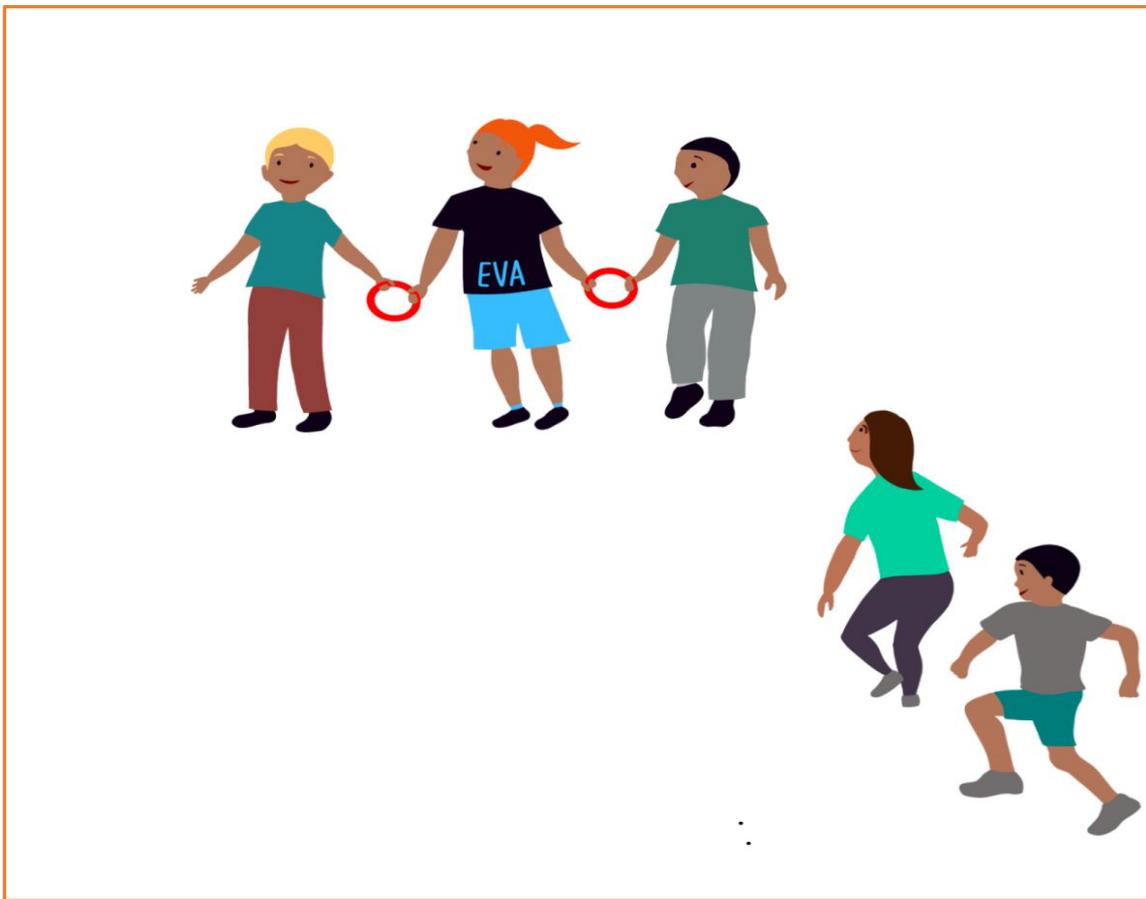


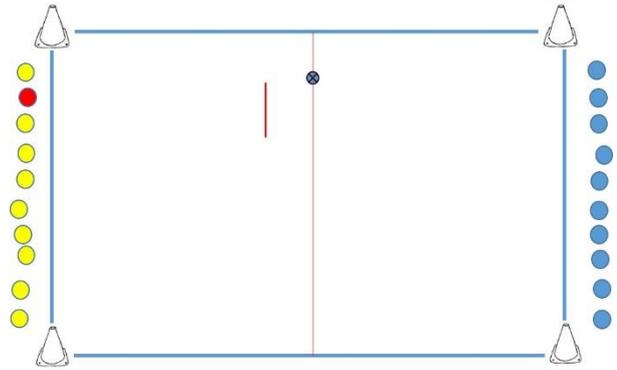
Ilustración 11: Eva guiada por dos compañeros mientras el perseguidor intenta atrapar a una chica..

FICHA 4: EL PAÑUELO



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Se marca un rectángulo de juego, (18 X 9m).
- Dos equipos enfrentados colocados en ambos extremos del campo.
- En medio del rectángulo y a la misma distancia de los dos grupos se coloca el docente con un pañuelo.
- Todos los participantes de cada equipo se numeran, cada uno será un número.
- El docente dice en voz alta un número de los que tienen los participantes asignados.
- Cada participante que escuche su número debe ir corriendo a atrapar el pañuelo que lleva el docente.
- Se trata de atrapar el pañuelo y llevarlo a su campo.
- El niño que no ha cogido el pañuelo puede atrapar al que tiene el pañuelo.
- Si lo coge el oponente queda en prisión, si no lo atrapa el que queda en la cárcel es él.
- La prisión se encuentra junto al docente en el lado más cercano a su equipo.
- Cuando un participante agarra el pañuelo y toca a un/a compañero/a que está en la cárcel, éste queda liberado.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Utilizaremos la llamada por la voz del docente cuando dice el número de Eva (adaptaciones generales 4), el resto de niños jugarán igual, sin adaptaciones.
- Colocaremos una línea táctil (adaptaciones generales 2) en el suelo a 1,5 m del docente por el lado del equipo de Eva.
- El docente mira quién llega antes, Eva a la línea de 1,5 m o su oponente al pañuelo y el docente para el juego diciendo "STOP" para evitar que los dos niños choquen.
- Quien llegue antes se queda el pañuelo con el juego parado.
- Si el pañuelo lo tiene Eva, se pone sobre la línea de 1,5 m táctil de cara a su equipo y cuando el profesor dice "YA" empieza a correr hacia su equipo mientras uno de ellos la llama por la voz (adaptaciones generales 4). Su oponente intenta atraparla.
- El niño perseguidor sale desde el medio campo.
- Si el pañuelo no lo coge Eva, el docente hace de guía y la acompaña para atrapar al niño que tiene el pañuelo (adaptaciones generales 5).
- Eva salva a sus compañeros diciendo el nombre en voz alta.

- Cuando tocan a Eva para salvarla un niño que está en la cárcel le hace de guía para volver a la línea de su equipo y queda directamente salvado.
- El resto de jugadores juegan de la forma habitual.

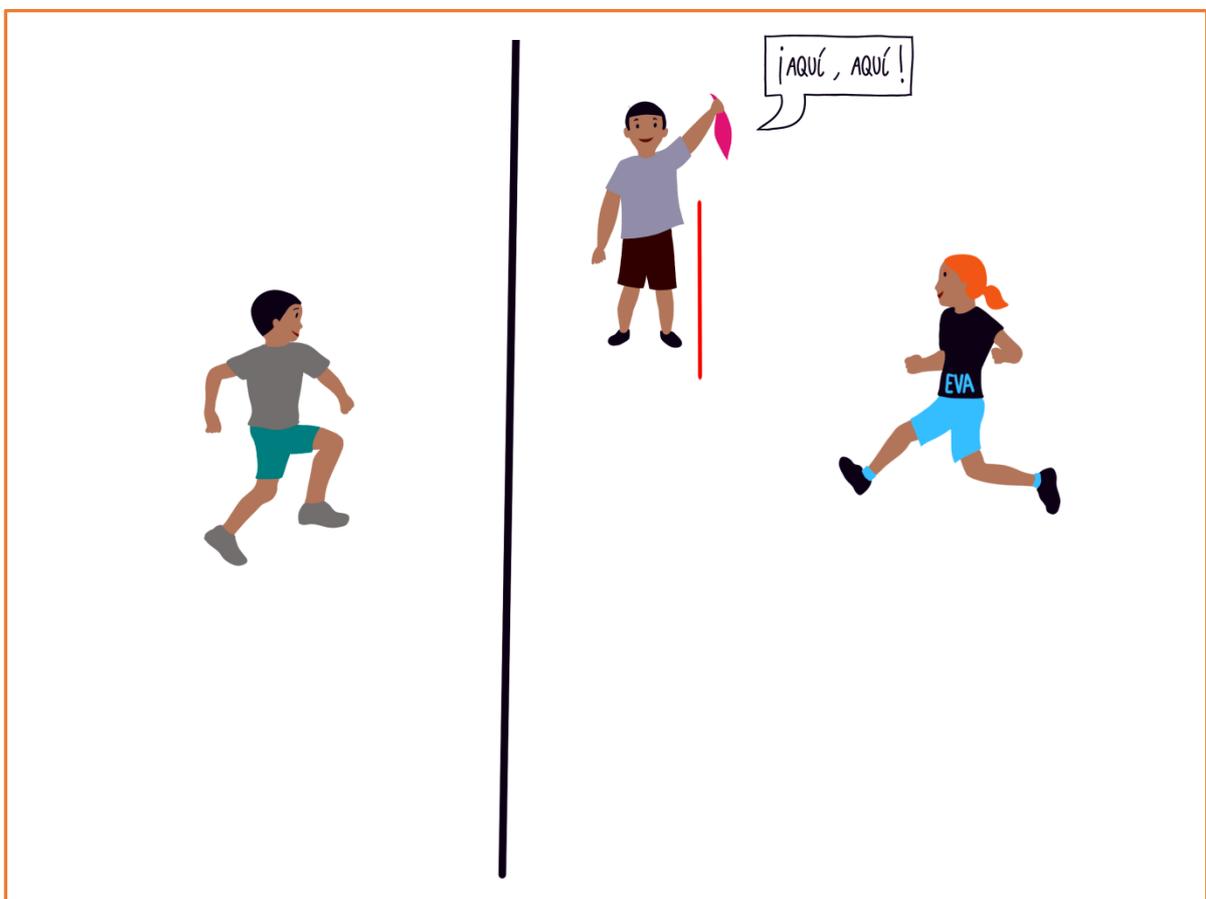


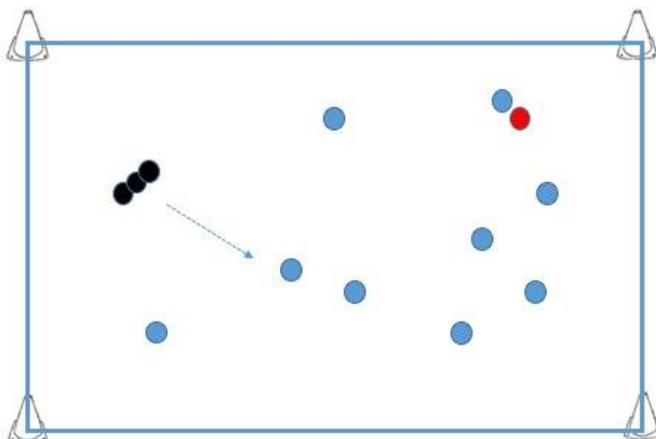
Ilustración 12: el profesor se desplaza hacia el lado de Eva para que tenga menos recorrido cuando dice su número.

FICHA 5: LA CADENA



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Un jugador persigue y los otros huyen en dispersión por el espacio de juego. También se puede empezar con más perseguidores si son muchos jugadores.
- El participante que "para" intenta tocar a algún jugador y cuando lo hace se cogen de la mano y continúan persiguiendo. Con los siguientes que toquen se va haciendo una cadena.
- Solo pueden "tocar" los niños que están en los extremos de la cadena.
- No está permitido tocar a alguien con la cadena rota.
- En general las cadenas largas son peligrosas por el alumno situado el último de la cadena, ya que la velocidad es más alta en esta posición.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA

- Eva juega con un/a compañero/a que hace de guía (adaptaciones generales 5).
- Es necesario que toquen a Eva para que se considere atrapada. El/la guía es inmune y se puede situar delante protegiéndola.
- Si tocan Eva pasa a formar parte de la cadena en la parte central y el/la guía queda libre para escapar y jugar de nuevo.

Si comienza el juego persiguiendo Eva con su pareja y tocan alguien, forman una cadena y Eva se coloca en la parte central de la misma.



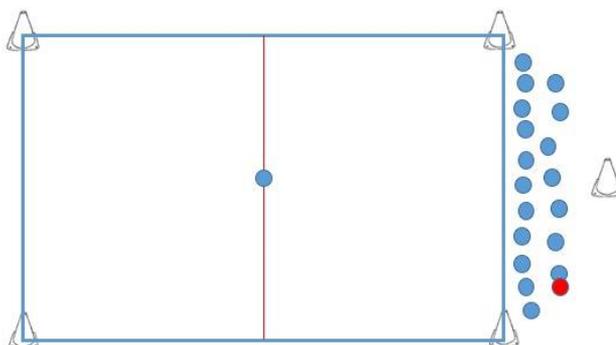
Ilustración 13: la cadena persigue a Eva y a su guía.

FICHA 6: LA ARAÑA



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Se marca un rectángulo de juego delimitado con conos.
- Se marca el centro del campo con conos grandes.
- En la parte corta del rectángulo se colocan todos los jugadores.
- Un participante se coloca en la línea que marca el centro del campo.
- Todos los participantes deben pasar hasta el otro lado.
- El niño/a que está en medio del campo debe intentar atrapar a los que están pasando de un lado al otro.
- El participante que es atrapado pasa a ponerse en medio del campo y a ser perseguidor.
- Así, sucesivamente, hasta que solo queda un/a participante.
- Hay muchas variantes sobre este juego, pero nosotros solo contamos una, ya que las adaptaciones serán las mismas.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA

- Utilizaremos el sistema de guiaje (adaptaciones generales 5)
- Eva se colocará con todos los niños participantes en un lado del campo sin ningún guía asignado.
- Llevará una cuerda de acompañamiento en la mano.
- Cualquier participante que coja su cuerda pasará a ser el/la guía y tendrá el poder de no ser eliminado en una pasada. Eva sí puede ser eliminada.
- Cuando Eva y el/la guía llegan al otro lado es obligatorio cambiar de guía.
- Una vez Eva es atrapada juega como perseguidora y su guía es el último niño/a que han atrapado, por ello, en cada pasada cambia de guía.

Para que pueda atrapar a algún jugador/a Eva llevará un "alarga mano".
(Adaptaciones generales 6)

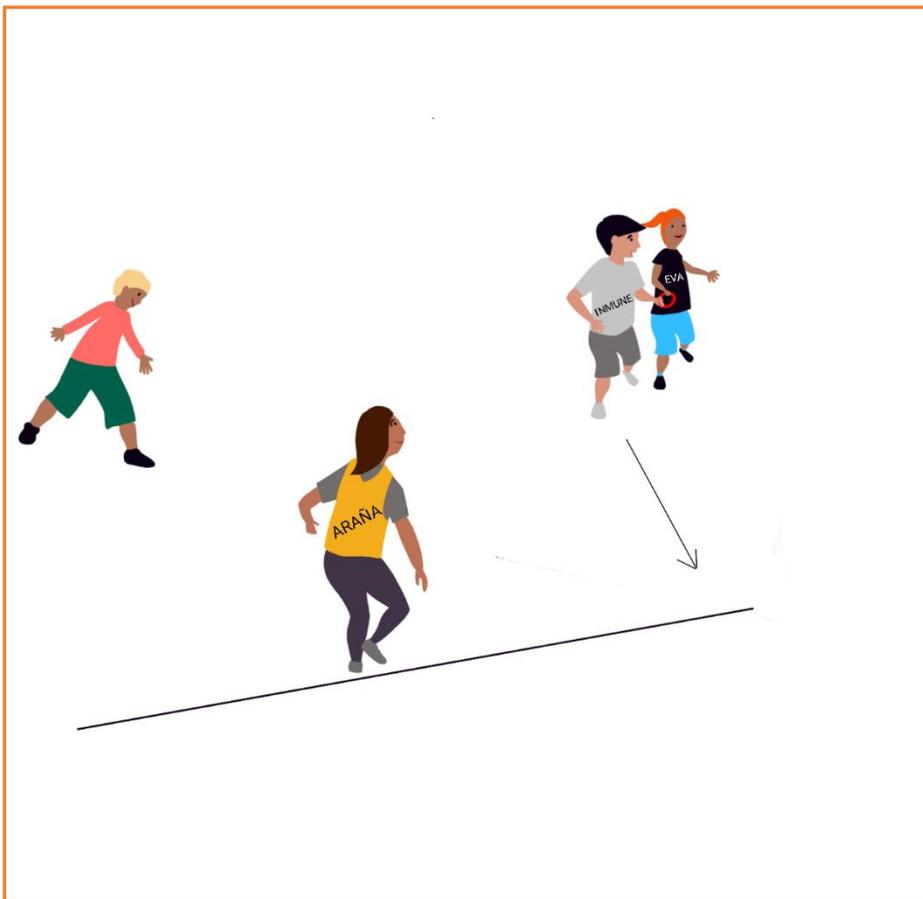


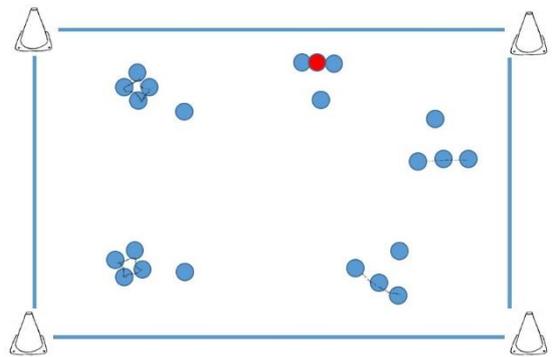
Ilustración 14: Eva acompañada de su guía intenta que la niña de amarillo que hace de araña no la atrape.

FICHA 7: PERSEGUIR A TRES, PERSEGUIR A CUATRO



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Los participantes esparcidos por todo el espacio en grupos de cuatro.
- Tres cogidos del codo entrelazados formando una cadena.
- El que sobra se queda solo y es el que "para".
- El/la perseguidor/a debe tocar la espalda del participante del medio de la cadena de tres.
- No puede pasar por encima de las manos cogidas, debe tocar la espalda pasando por la derecha o la izquierda de la cadena.
- Los jugadores que hacen la cadena deben llevar la mano libre detrás de la espalda para facilitar la tarea del que "para".
- Se van cambiando de rol dentro del grupo.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Es un juego inclusivo, no necesita adaptación.
- Eva puede participar perfectamente sin adaptación en el medio de la cadena, también en los extremos.
- También podría "parar" si los participantes de los extremos le dan el codo para poder utilizarlo de referencia.

VARIANTE:

- También se puede jugar haciendo un círculo con 4 niños y el que "para" debe tocar la espalda de dos niños que estén juntos diciendo en voz alta previamente sus nombres:

ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

Eva "para" en contacto con el círculo y siguiendo las espaldas de los compañeros/as que la llamarán para que sepa la espalda tiene que tocar.

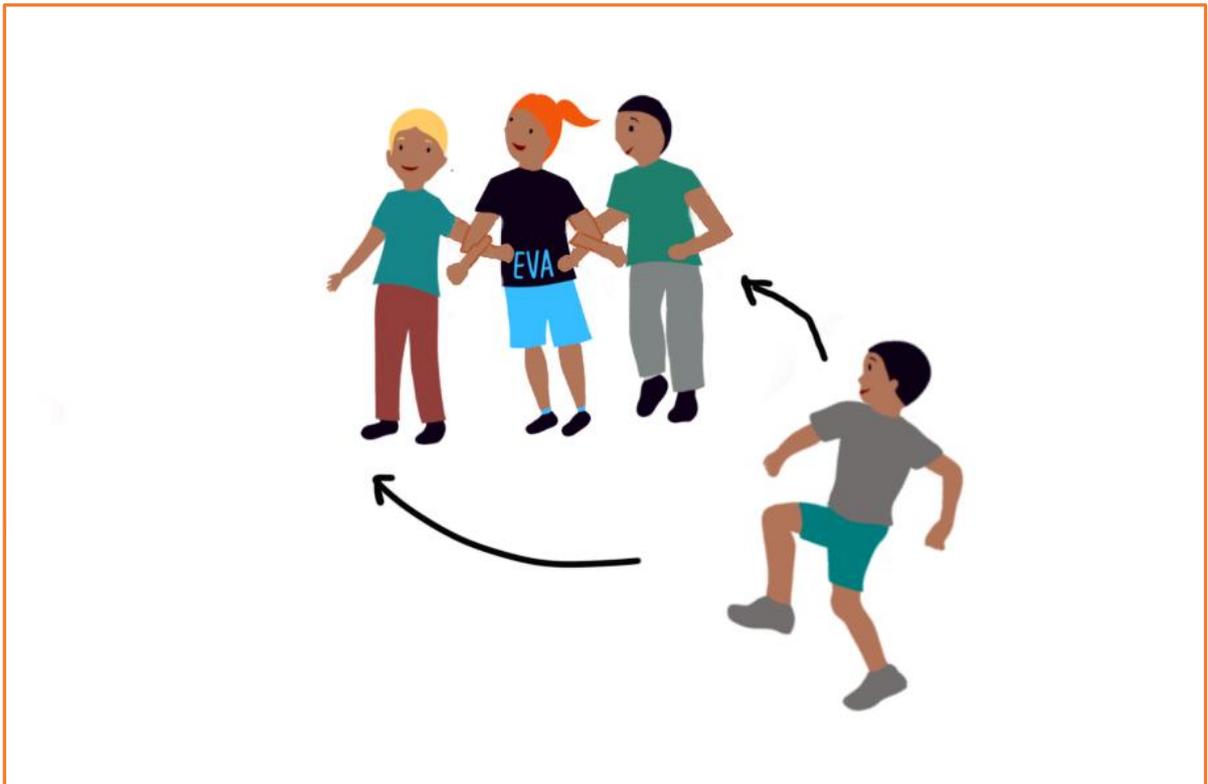


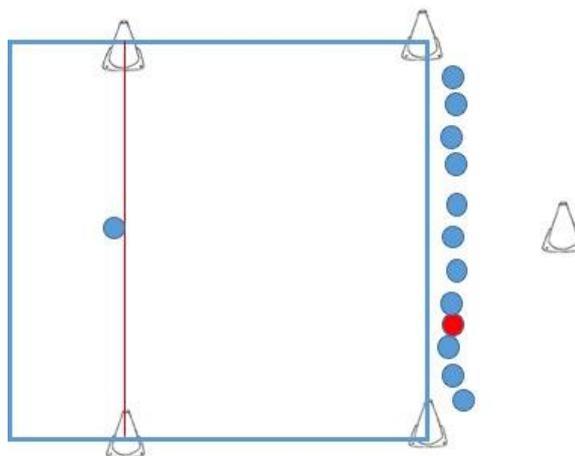
Ilustración 15: Eva entre dos compañeros con dos cuerdas de acompañamiento y un alumno intenta dar la vuelta para tocarle la espalda.

FICHA 8: LA LETRA ROJA



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Un jugador se coloca mirando al resto detrás de una línea.
- El resto de participantes se sitúan detrás de la otra línea, separada a unos metros.
- Todos los miembros del grupo grande acuerdan una letra prohibida en secreto.
- El jugador que está solo mirando al resto dice una letra.
- Todos los que su nombre tenga esa letra hacen un paso adelante y el resto no se mueven.
- Así este jugador va nombrando diferentes letras del alfabeto.
- Cuando dice la letra prohibida todos corren de vuelta a su línea de partida. Perseguidos por el jugador que trata de tocar alguno.
- Si lo consigue cambian los papeles y el juego vuelve a empezar.
- En caso contrario sigue la misma persona repitiendo el proceso.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA

- Eva juega como los demás, sin ninguna adaptación cuando dicen las letras.
- Cuando dicen la letra prohibida el profesor hace la llamada por la voz a Eva (adaptaciones generales 4) desde la línea inicial del grupo.
- Cuando Eva tiene el rol de decir las letras puede atrapar a los participantes que han hecho, por lo menos un paso, diciendo su nombre en voz alta antes de que llegue a su línea.

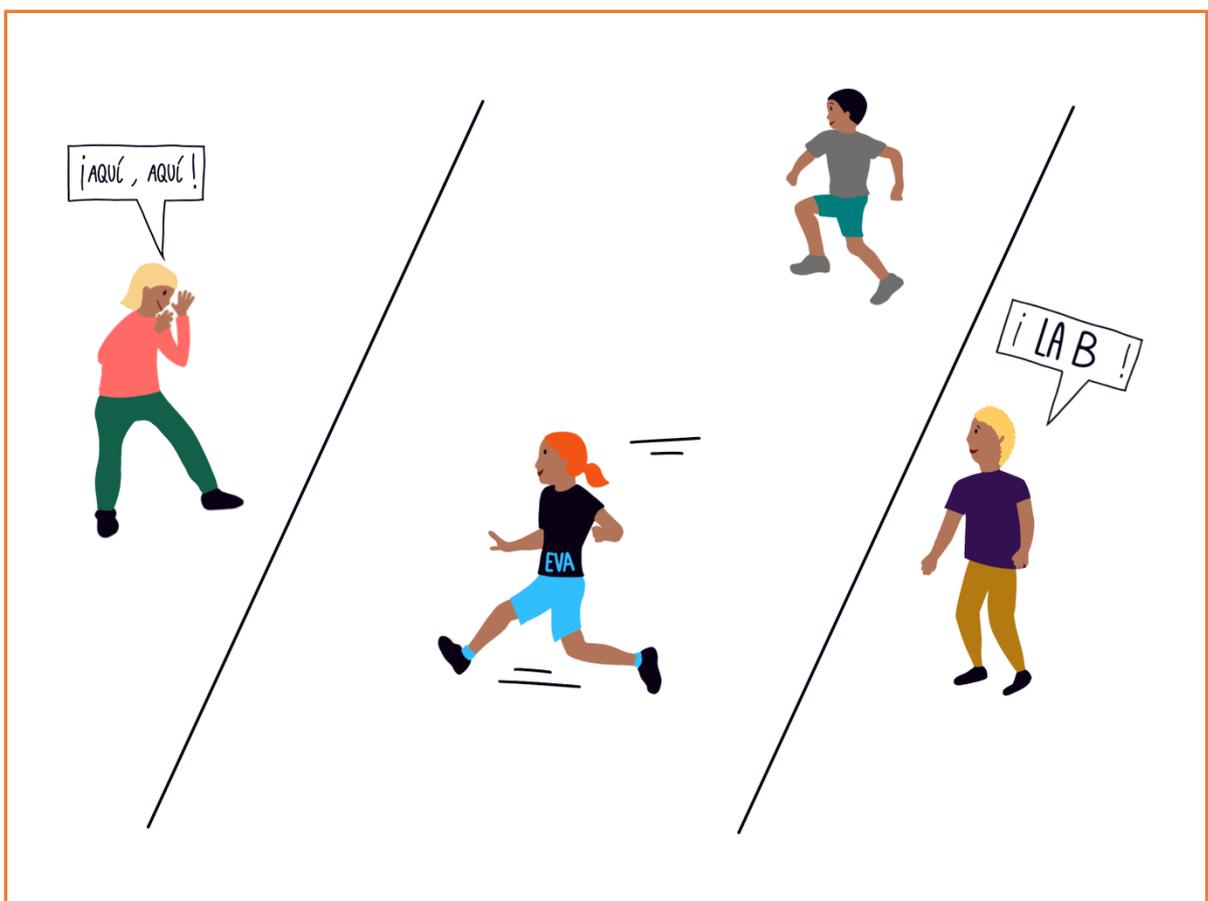


Ilustración 16: cuando dicen la letra roja todos huyen y a Eva la llaman por la voz.

FICHA 9: ATRAPAR LA FRUTA



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Los participantes en círculo cogidos de las manos en grupos como máximo de 10.
- Menos un participante de cada círculo que sale fuera del espacio de juego y será el que "para".
- Los círculos deben estar lejos de paredes, porterías u otros obstáculos.
- Cada participante del corro asigna una fruta sin que lo oiga el que "para". Se puede repetir alguna.
- Una vez decidido se acerca el que "para" y dando vueltas por fuera del círculo diciendo el nombre de una fruta.
- Hasta que dice una fruta que está asignada a algún participante y este dice en voz alta "soy yo", "soy yo".
- El perseguidor/a debe atrapar a la fruta.
- Sin separarse de las manos de sus compañeros, que tratan de protegerlo, se van desplazando girando corro para escapar del jugador/a que le persigue.
- Si tocan a algún alumno/a, se cambian los roles.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA:

- El que "para" debe decir su nombre en voz alta al comenzar.
- Eva juega como los demás, cuando está cogida en el corro.
- Utilizaremos el sistema de guiado cuando Eva "para" y debe decir el nombre de la fruta y perseguir (adaptaciones generales 5). Este guiado lo haremos con el niño/a guía por la parte más cercana a los participantes y Eva por la parte exterior.
- El/la que huye dice "soy yo" y lo hace sin parar para que Eva le/la pueda localizar en todo momento.

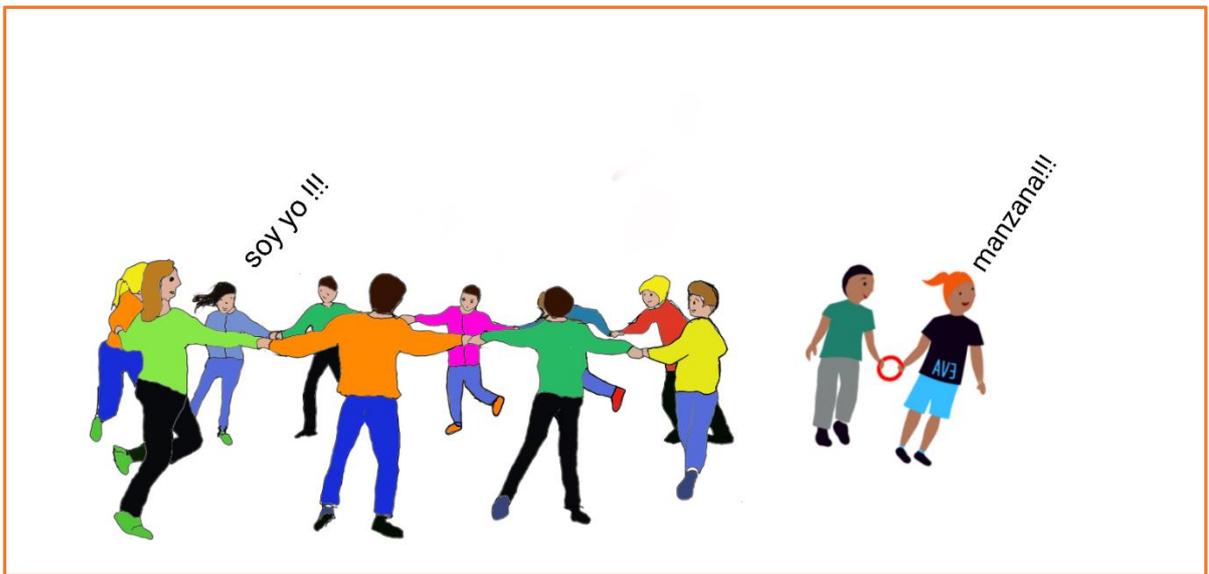


Ilustración 17: Eva con su guía dice “manzana” y una chica dice “soy yo” para que Eva sepa a quien atrapa.

FICHA 10: LAS SARDINAS



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Se hacen grupos de 8-10 participantes.
- Cada grupo comienza estirado en el suelo boca arriba e invertidos, y lo más juntos posible. A esta posición le diremos "Sardinas a la lata".
- Cuando el docente llama "Sardinas al mar" todos los participantes se ponen de pie y corren en dispersión por todo el espacio.
- Cuando el docente llama "Sardinas a la lata" cada grupo debe volver rápidamente a la misma posición inicial.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA:

- En la posición inicial es necesario que Eva identifique a los niños que tiene al lado.
- Cuando el docente llama "Sardinas al mar" Eva, que tendrá una cuerda de acompañamiento, correrá con un niño que le hará de guía (adaptaciones generales 5) y la mano libre de Eva, en posición de protección. Cada vez puede ser un/a guía diferente del mismo grupo.
- Cuando el docente llama "Sardinas en lata" Eva y el/la guía irán hasta el punto inicial y se colocarán en la posición, Eva verificará con las manos si está bien situada junto a los compañeros/as.



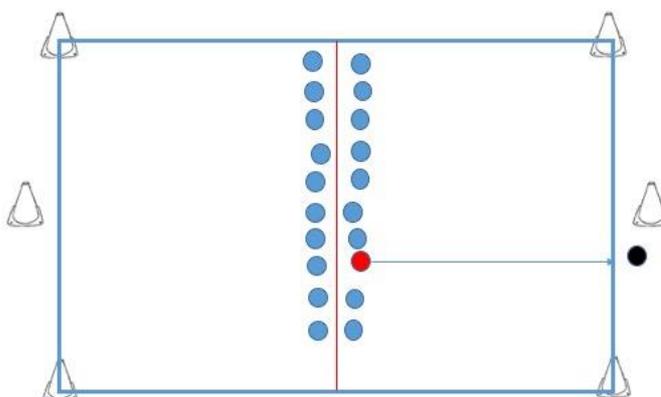
Ilustración 18: Eva está en medio de la lata de sardinas con su cuerda en la mano.

FICHA 11: CARA O CRUZ



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Se divide el grupo en 2, uno son el grupo "cara" y el otro son el grupo "cruz".
- Se ponen en medio del campo, en fila sentados, cada equipo mirando hacia uno de los extremos del campo y tocándose espalda con espalda.
- Cada uno persigue al niño que toca a su espalda. Uno contra uno.
- Si el docente dice "Cara" el grupo de cara deberá correr hacia la línea de su campo y el grupo de Cruz deberá atraparlos antes de que lleguen.
- Si el docente dice "Cruz" el grupo de cruz deberá correr hacia la línea de su campo y el grupo de Cara deberá atraparlos antes de que lleguen.
- Si se atrapa al alumno antes de que llegue a la línea será punto para el grupo que perseguía.
- Cada vez se cambia de pareja.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA:

- Eva siempre estará situada en medio del campo, nunca a los extremos.
- El docente estará durante todo el juego situado de frente y en línea con Eva.
- Si juega el grupo de Eva el mismo docente desde el final del campo llamará por la voz a Eva (adaptaciones generales 4).
- Si el grupo de Eva es el que debe perseguir, su pareja correrá de espaldas mientras realiza la llamada por la voz (adaptaciones generales 4). Para que Eva gane tan solo será necesario que se acerque mucho, no es necesario atrapar.

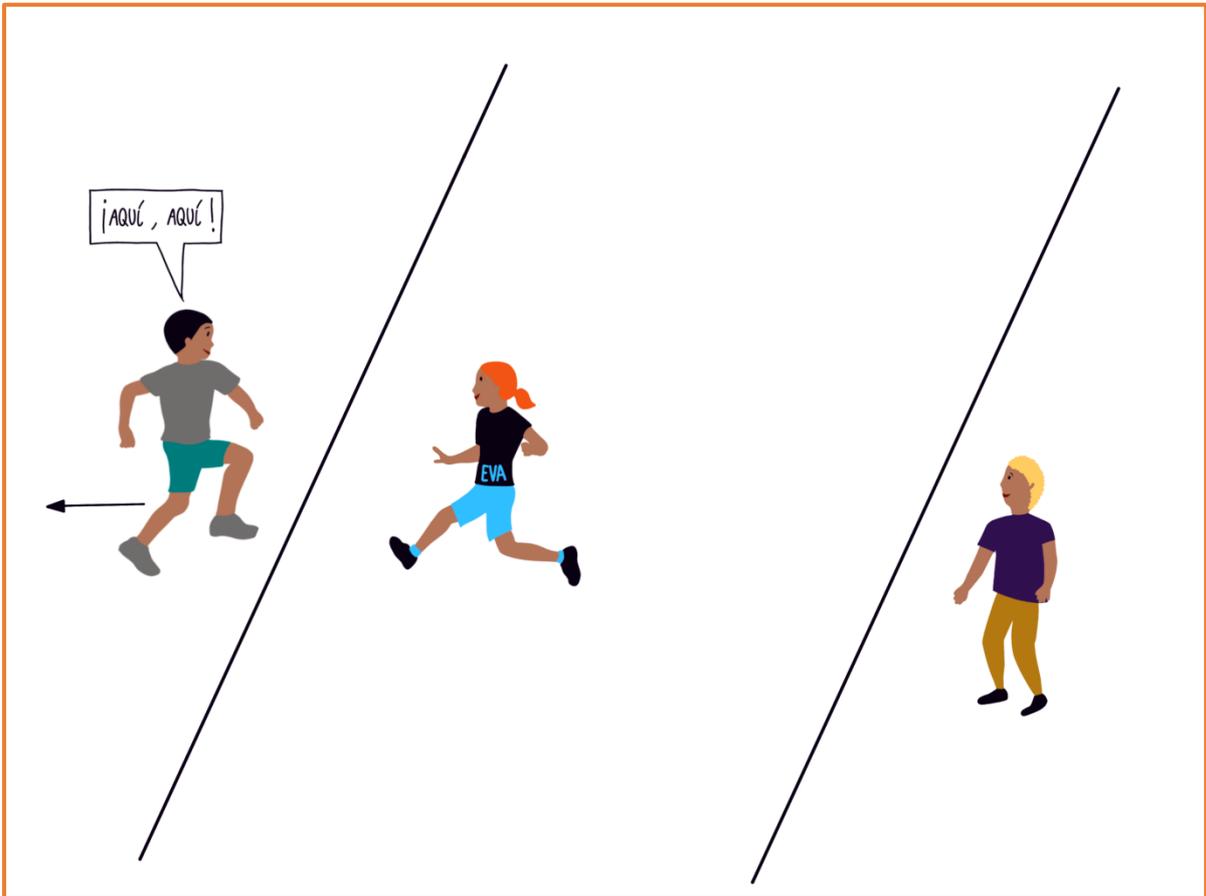


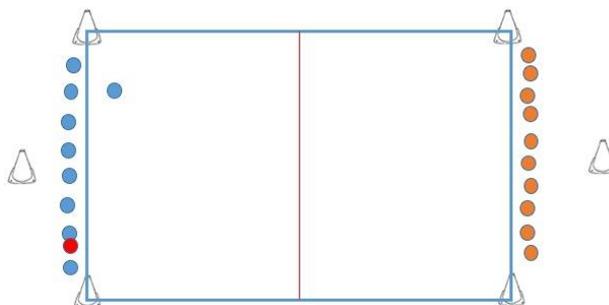
Ilustración 19: Eva huye de sus compañeros con la llamada por la voz

FICHA 12: "MOROS Y CRISTIANOS"



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Dos equipos enfrentados y colocados separados a cierta distancia detrás de una línea, unos son los "moros" y los otros son los "cristianos".
- Comienza uno de un equipo y se dirige al campo de los otros que esperan tras la línea, con la mano abierta.
- Los niños tocan las manos de todos y todas, y solo palmea la mano de un contrario que deberá perseguir hasta la línea del equipo contrario.
- Si le atrapa antes de llegar a su territorio, cambiará de equipo.
- Si no le atrapa, el niño perseguido sigue jugando y el perseguidor pasa a chocar las manos del equipo contrario.
- Ahora le tocará al otro equipo. Y así sucesivamente.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA:

- Eva juega con el sistema de guiado (adaptaciones generales 5) cuando pone la mano para que le choquen. Si le chocan a su guía, sale solo. Si le chocan a ella sale a perseguir junto con su guía.
- Le damos dos vidas para que no siempre lo eliminen (este punto se aplica solo si siempre que juega la eliminan).
- Si Eva debe chocar en la mano del equipo contrario, en lugar de ponerse en línea, se ponen en fila ante Eva que pica el primero de la fila, este se pone a la cola; pica al siguiente que se pone al final de la fila y, así sucesivamente hasta que decide retar a algún compañero. Y dicen su nombre cuando se ponen delante de Eva para que ella pueda elegir a quien quiere retar.
- Cuando choca la mano, vuelve corriendo hacia su equipo con el guía.
- El perseguidor tiene que dar la vuelta por detrás de la fila de sus compañeros y luego perseguir a Eva.



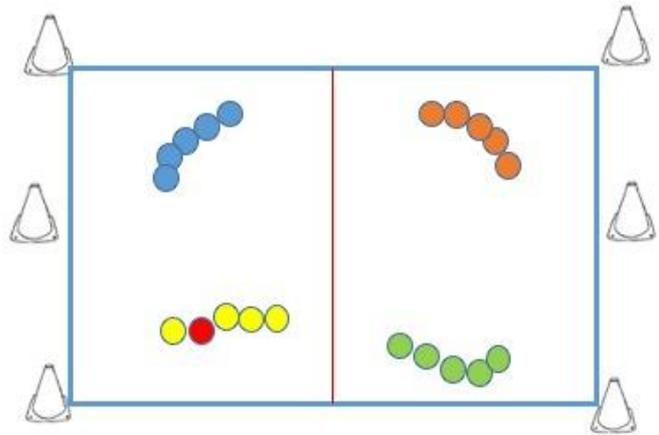
Ilustración 20: Eva toca la mano del equipo contrario que están en fila delante suyo.

FICHA 13: PONER LA COLA AL DRAGÓN



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Se hacen grupos de 5 o 6 personas y forman una fila en la que todos los alumnos se cogen por los hombros (dragón).
- Se delimita un campo de juego pequeño.
- El juego consiste en que la cabeza del dragón debe intentar atrapar la parte trasera de otro dragón.
- Si algún dragón atrapa una cola, tiene un punto.
- Una variante sería que el de la cola pasa a ser otro dragón cuando es atrapado.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Eva puede jugar como los otros mientras no sea la cabeza del dragón.
- Los que hacen de cabezas van gritando: "cabeza", "cabeza" todo el tiempo para que Eva los localice.
- Los que están en la cola van gritando: "cola", "cola" todo el tiempo para que Eva pueda localizar las colas.
- En algún momento Eva puede hacer de cabeza y el segundo de la fila le ayuda a dirigirse o huir girando los hombros y verbalmente.
- Eva en posición de protección cuando hace de la cabeza de dragón.

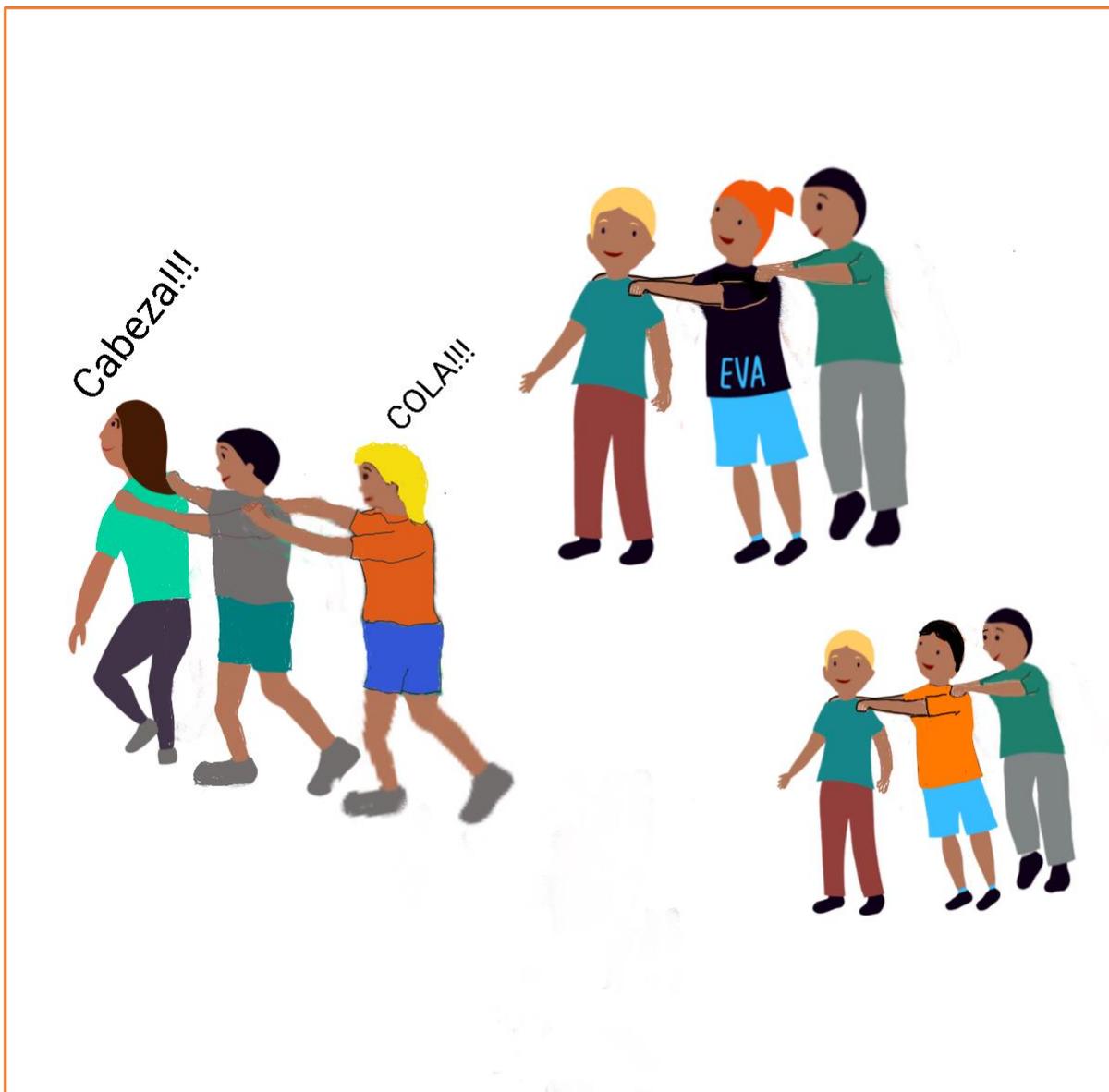


Ilustración 21: Eva está en medio de una fila oyendo a sus compañeros cuando dicen: “Cabeza” o “Cola”.

FICHA 14: FÚTBOL CHINO



MATERIAL: PELOTA BLANDA SONORA

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Todos los niños en círculo.
- Cada niño tiene las piernas abiertas como si fueran una portería.
- Los pies de los niños/as están en contacto a derecha e izquierda (pie derecho de un niño con pie izquierdo al lado), por lo que queda un corro lleno de porterías de una manera continua.
- No se pueden doblar las rodillas.
- Inclinandose hacia delante se golpea el balón con las manos y siempre rodando por el suelo.
- El objetivo es marcar gol en cualquiera de las porterías de los otros niños/as excepto la de al lado.
- La primera vez que el balón te pasa por debajo de las piernas, juegas solo con una mano.
- Si te vuelve a pasar, das la vuelta y juegas de espaldas.
- Si te pasa una vez más, das la vuelta y con las piernas abiertas no puedes defender ni atacar. Si alguien te marca vuelves a jugar desde el principio.
- Hay muchas variantes.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Eva necesita que el balón sea blando para no tener miedo y que suene para saber dónde está en cada momento.
- También podemos añadir que los niños que apuntan a la portería de Eva avisen diciendo: "le tiro a Eva".
- Es muy importante no levantar la pelota del suelo para que no le dé en la cara de Eva, ya que de este modo no podría pararla.



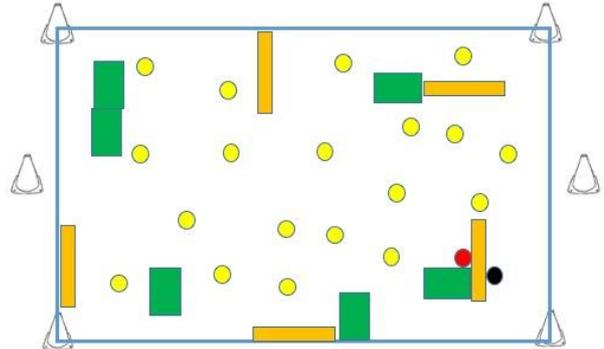
Ilustración 22: se ve a los alumnos en círculo con las piernas abiertas y a Eva con la pelota de cascabeles.

FICHA 15: TIERRA MAR Y AIRE



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Los niños se sitúan en dispersión por el espacio de juego.
- Se ponen colchones, bancos, y objetos para subir encima (los que se disponga).
- Cuando se da la consigna en voz alta: "Tierra", los niños corren libremente por el espacio.
- Cuando se da la consigna: "Mar", los niños corren hacia los colchones.
- Cuando se da la consigna: "Aire", los niños no pueden tocar el suelo y suben a los objetos seleccionados.
- No se puede repetir lugar.
- Al último jugador se le pone una pinza en la camiseta. Ganan los que tengan menos pinzas.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Eva, previamente al inicio del juego, tocará y situará así los diferentes objetos propios del juego, el espacio para correr, los colchones, etc. (adaptaciones generales 2)
- Se situará cerca de estos objetos. Sobre todos los que ofrecen más dificultades para ella.
- Previamente a cada una de las órdenes del docente podrá tocar de nuevo los objetos.
- Eva sí puede repetir lugar.
- Los niños que ya estén en su lugar pueden hablar con Eva para guiarla. (Adaptaciones generales 4).

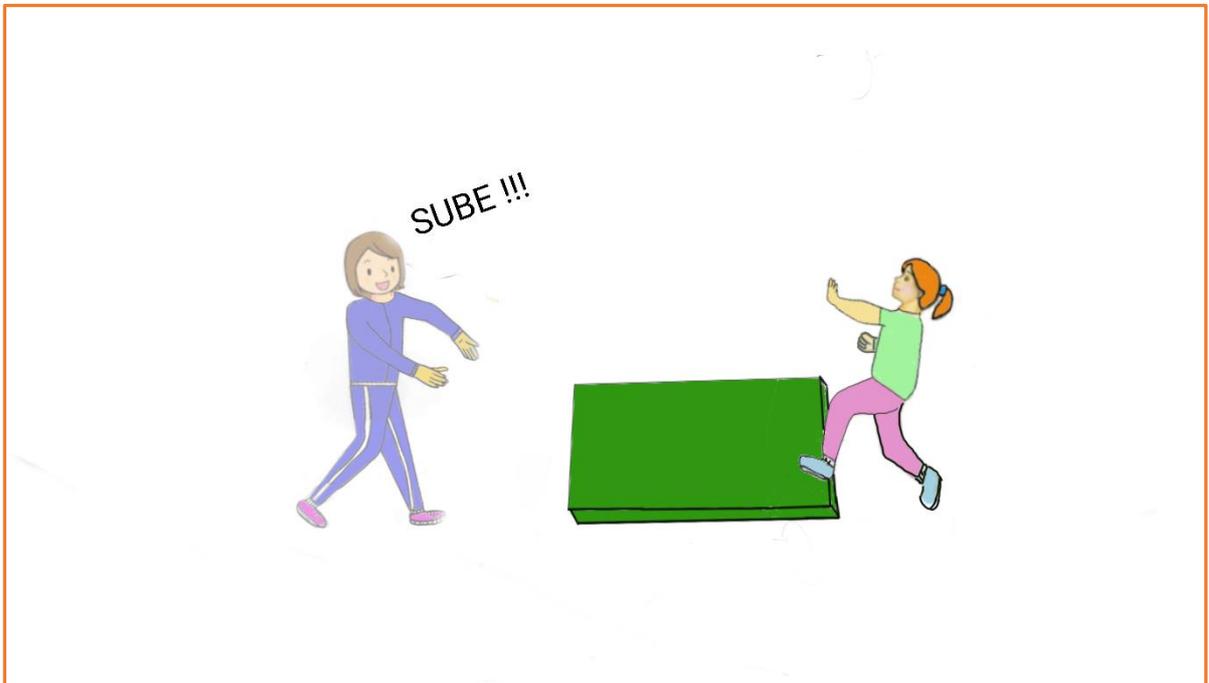


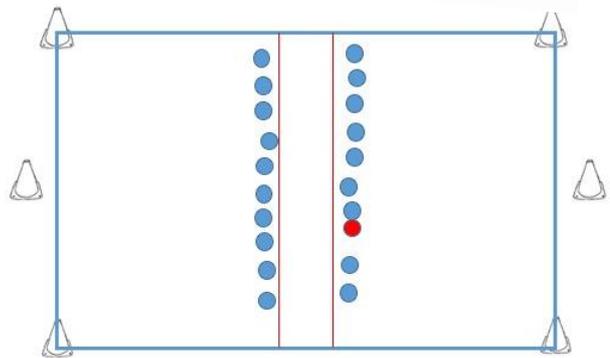
Ilustración 23: la profesora le indica a Eva cuando tiene que subir a la colchoneta.

FICHA 16: HADAS, BRUJAS Y MAGOS



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Los niños se dividen en dos grupos.
- Se marcan dos líneas paralelas separadas dos metros.
- A 15 metros de cada línea se marca otro que será la línea para salvarse.
- Cada equipo se reúne en secreto sin que se entere el otro para decidir de qué hará el grupo: Hadas, brujas o magos. Todo el grupo hace el mismo personaje.
- Una vez lo han decidido cada equipo se pone detrás de cada una de las líneas enfrentadas.
- Cuando el docente dice una, dos y tres, todos los participantes dicen en voz alta y a la vez lo que son y hacen los gestos que corresponden a su personaje:
 - Hada: hacer un toque con la varita mágica y decir "plim"
 - Brujas: frotándose las manos y decir "he, he, he"
 - Brujos: levantar las dos manos y hacer "Grrr"
- Una vez se ha hecho esto los participantes deben decidir si persiguen o son perseguidos:
 - Las hadas ganan los magos.
 - Los magos ganan a las brujas.
 - Las brujas ganan a las hadas.
- Los participantes deben atrapar o huir según esta relación.
- Los participantes atrapados pasan a formar parte del otro equipo.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Para que Eva pueda ser autónoma en la toma de decisiones es muy importante que todos los alumnos, aparte de hacer los gestos, hagan el ruido que corresponde a cada personaje.
- Cuando Eva deba perseguir tendrá dos pelotas de espuma en la mano que lanzará hacia el equipo contrario. A los que toque el balón pasarán a su equipo.
- Cuando Eva deba huir irá con guía que, previamente, habrán pactado antes de hacer el personaje. Quien haga de guía tendrá inmunidad durante esta persecución y cada vez se tendrá que cambiar de guía.

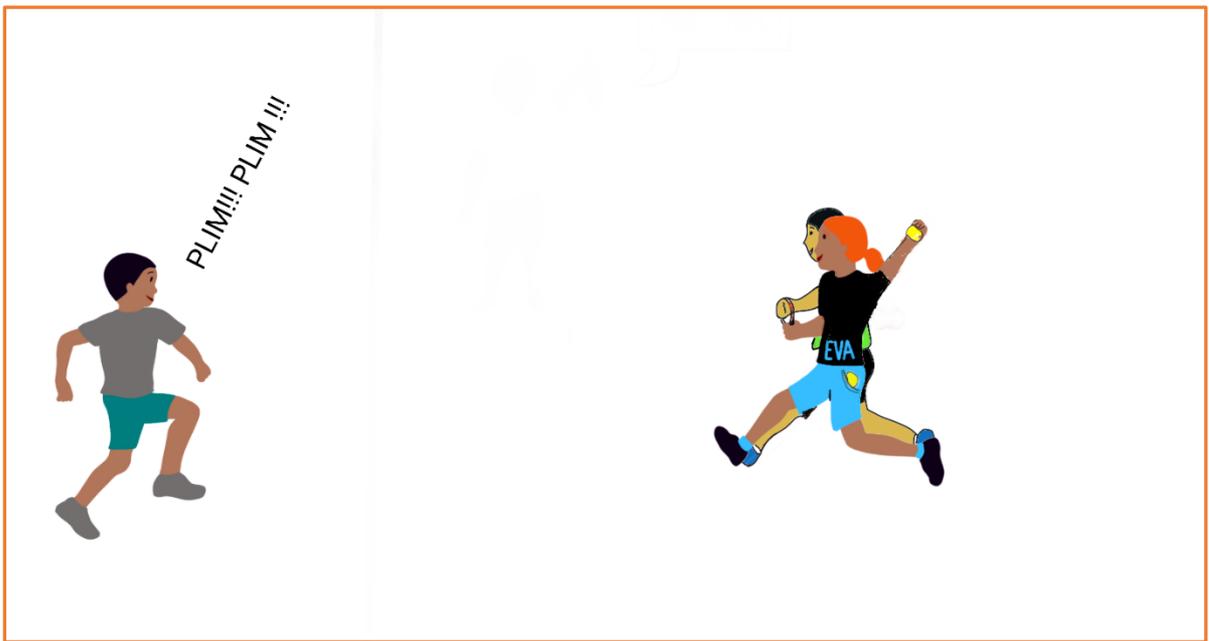


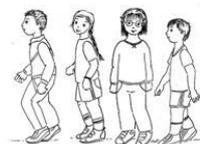
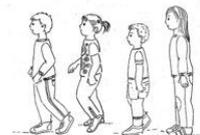
Ilustración 24: Eva con su guía tira pelotas de espuma a un compañero que dice “plim” porque le ha tocado hada.

FICHA 17: RELEVOS DE ZAPATOS



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Se hacen cuatro filas dividiendo los alumnos para hacer los relevos equitativamente. 
- Se sitúa un aro ante cada fila a una distancia adecuada a la edad de los niños. 
- Los niños de cada fila corren hacia su círculo a la pata coja y dejan un zapato con los cordones por dentro. Después vuelven a la pata coja con el pie que aún tiene zapato y se ponen en su fila.
- Cuando el primer niño, que lleva un zapato, le vuelve a tocar, corre a la pata coja con el pie que tiene zapato hasta el aro, se pone su zapato y vuelve a su fila, con los dos zapatos puestos, lo más rápido posible.
- Gana la fila que acaba antes la tarea.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Eva se situará en una de las filas centrales y dentro de esta en la parte central de la fila.
- El docente se pone al lado del aro de la fila de Eva para llamarla por la voz (adaptaciones generales 4) hasta él/ella y dándole su zapato.
- El primer niño situado en su fila será el que llamará a Eva por la voz en el camino de vuelta.

OTRA OPCIÓN:

- Sale el niño que está antes que Eva, pero cuando llega al aro de zapatos deja su zapato y llama a Eva.
- Cuando llega Eva deja su zapato y vuelven con el sistema de guiado (adaptaciones generales 5).
- Para ir a recuperar el zapato utilizaremos el mismo sistema.
- Se irá cambiando de niño/a guía.

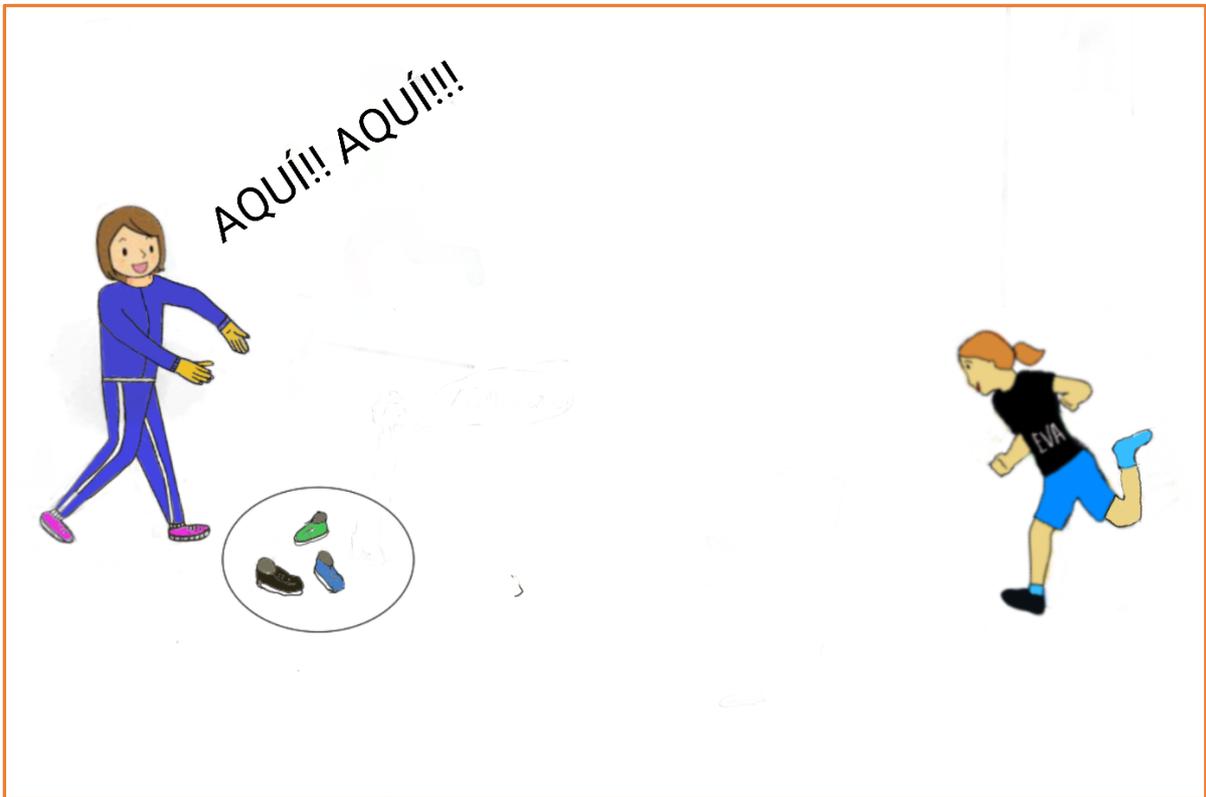


Ilustración 25: Eva corre hacia los zapatos llamada por su profesora.

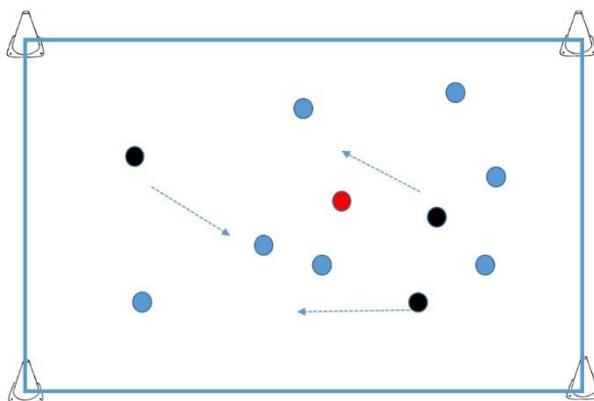
FICHA 18: STOP EN SILLA DE RUEDAS



MATERIAL: 3 PELOTAS BLANDAS SONORAS

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- En un espacio delimitado los chicos y chicas corren libremente.
- Hay tres niños que “paran” que han de conseguir atrapar a sus compañeros.
- Para poder ser identificados por todos llevan un chaleco.
- Los niños si ven que se acerca el que para, por salvarse, pueden decir "stop", entonces es necesario que se queden quietos y no los puedan atrapar.
- Para volver a moverse necesitan que otro niño que no haya dicho "stop" los salve pasando por debajo de las piernas.
- El juego dura 2 minutos a ver cuántos niños están atrapados o en "stop".
- Se van cambiando los tres niños que paran a ver qué grupo atrapa a más compañeros / as.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

Esta semana EVA se ha hecho daño en el pie y va en una silla de ruedas.

- Eva hará de salvadora. Los niños que están en STOP irán llamando por la voz a Eva (adaptaciones generales 4) y Eva se acercará al niño que la ha llamado que alargará la mano. Cuando Eva toque a este niño, quedará liberado y podrá seguir jugando.
- Para que Eva identifique a los que paran, llevarán una pelota sonora en la mano.
- Cuando Eva persigue, el grupo será de cuatro.
- Cuando Eva persigue lleva tres o cuatro pelotas pequeñas de espuma para lanzar a los alumnos que pasen por su lado. Cuando pasan por el lado deben avisar a Eva y decir su nombre obligatoriamente, como por ejemplo: "Eva soy Juan". De esta manera Eva puede apuntar hacia dónde tirará la pelota. Los compañeros devolverán las pelotas a Eva.

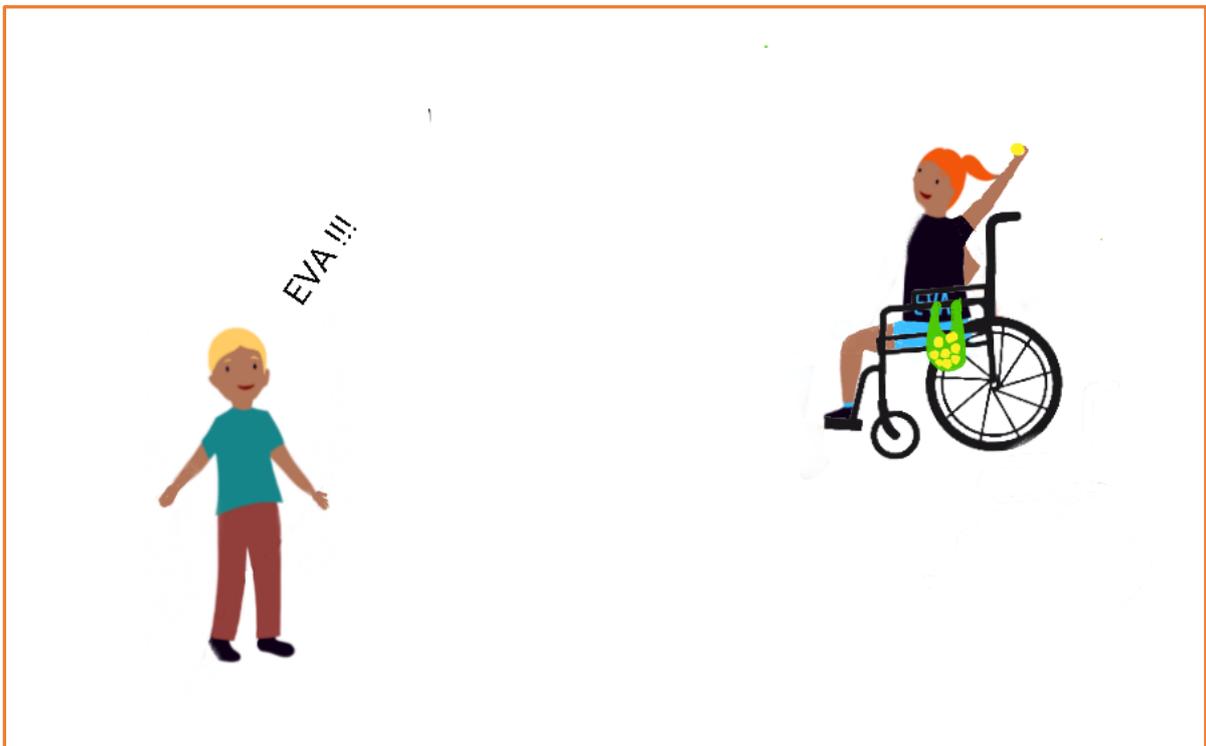


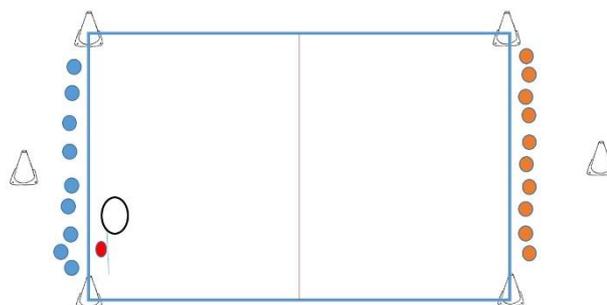
Ilustración 26: Eva con su silla de ruedas preparada para lanzar pelotas a un compañero que la llama.

FICHA 19: BARRER LA CASA



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- Se juega en un campo grande de 18x9 metros aproximadamente.
- Se divide el grupo en dos, cada uno en un lado del campo que se delimita para que queden separados, tal como se ve en el gráfico.
- La zona central no se puede pisar.
- El objetivo es lanzar pelotas al otro campo.
- Los balones serán de muchos deportes.
- Cada balón se lanza suave según la técnica del deporte de que se trate.
- Damos un minuto para lanzar pelotas y el docente irá diciendo en voz alta cuánto tiempo queda. Cuando acabe el tiempo avisará y nadie podrá tocar ningún balón.
- Se contará cuántos balones quedan en cada campo.
- Gana el equipo que tenga menos en su campo.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Antes de iniciar el juego hay que mostrarle a Eva qué balones hay.
- Eva se situará en un lateral y hacia la parte de atrás de la pista para no recibir balonazos.
- Se pondrá en la posición para recibir balones de una forma segura que puede ver en el dibujo.
- Situaremos a Eva en el campo para que sepa hacia dónde debe lanzar y pondremos una marca táctil en el suelo (Adaptaciones generales número 2).
- Tendrá un aro cerca y los compañeros de su equipo podrán dejar balones dentro. Le avisarán que dejan una pelota y ella los podrá agarrar para lanzar.

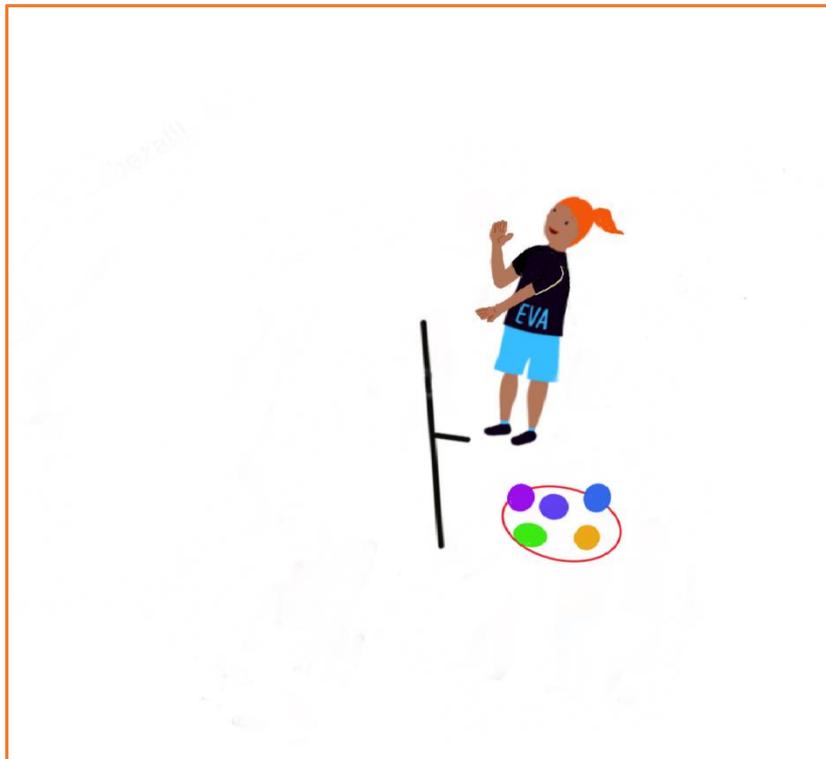


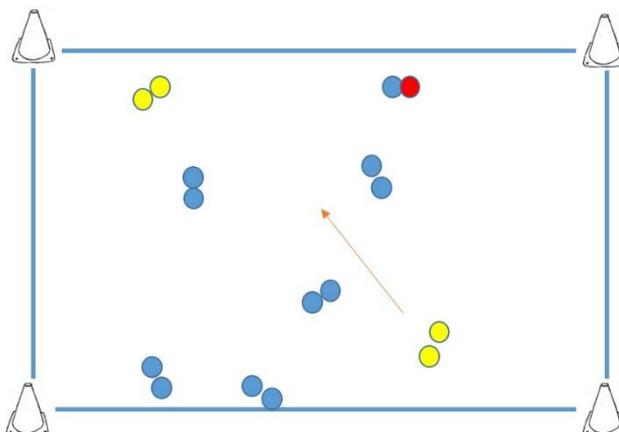
Ilustración 27: Eva detrás de su línea táctil, con los balones dentro de un aro y en posición para recibir balones.

FICHA 20: LAS SETAS



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- En un espacio delimitado lo más grande posible, los chicos y chicas se distribuyen en parejas cogidas de la mano.
- Las parejas se distribuyen sentadas en el suelo por todo el espacio en dispersión.
- Una pareja está de pie y hace de perseguidora y otra pareja también está de pie y hace de perseguida.
- La pareja que es perseguida puede pasar por encima de otra que está sentada y, en este momento, puede sentarse en el suelo y ya no los pueden atrapar.
- La forma de pasar por encima es separándose y haciendo un puente con los brazos sin soltarse.
- La pareja que les ha pasado por encima pasa a ser perseguidora.
- La pareja que perseguía pasa a ser perseguida.
- Si una pareja perseguidora toca a una pareja perseguida cambian los roles, la que perseguía pasa a huir y la que huía pasa a perseguir, pero deberá contar hasta 10 en voz alta antes de empezar a perseguir.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA.

- Al ir de la mano, no son necesarias muchas más adaptaciones. Aun así, destacamos que utilizaremos el sistema de guiado (adaptaciones generales 5).
- El /la guía de Eva en lugar de pasar por encima de las otras parejas el/la guía toca a uno de la pareja que está sentada en el suelo.

Para tener en cuenta

- El niño/a que hace de guía debe tener en cuenta no pasar muy cerca de las otras parejas.
- Le debe decir verbalmente si persiguen, si son perseguidos, si se han de levantar del suelo y, en general, que está pasando.

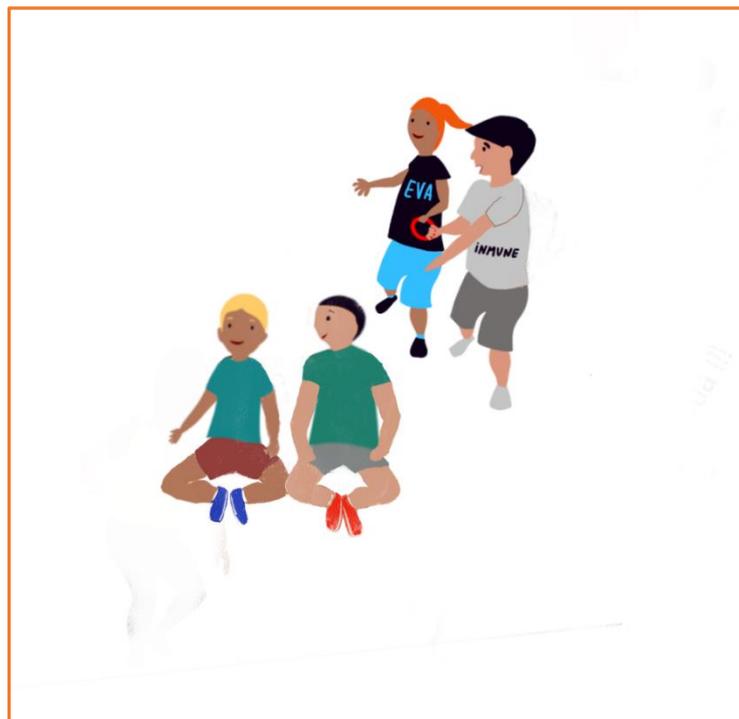


Ilustración 28: se ve como el guía de Eva toca a una pareja que está sentada. En este momento ya pueden sentarse.

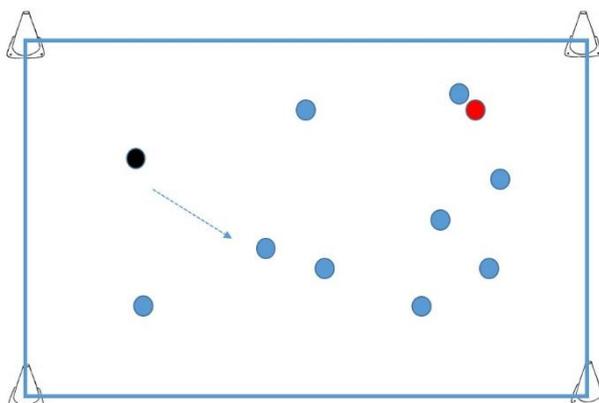
FICHA 21: PILLA, PILLA!



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Se trata del juego de persecución más difundido.

- Nadie quiere ser atrapado y todos corren para escapar de un jugador que persigue.
- Se elige quién será el primero que persigue.
- El que persigue lleva un chaleco de color contrastado.
- Un jugador/a persigue a los otros niños hasta que atrapa a alguien, que se convertirá en perseguidor/a y quedará libre para huir.



ADAPTACIONES PARA EVA, ALUMNA CON CEGUERA

- Cuando Eva huye irá con el sistema de guiado en pareja (adaptaciones generales 5).
- Cuando persigue irá con el sistema de guiado y llevará el chaleco en la mano libre para tocar los otros como un alargamano (ver adaptaciones generales 6).
- Antes de poder perseguir, todo el mundo dirá el nombre de quien será perseguido en voz alta. Esto se hace para que Eva sepa qué está pasando durante el juego y dónde. Además, podrá prepararse para huir mejor y estará más motivada.
- El/la guía es inmune mientras hace de acompañante y se puede poner entre el que "para" y Eva para protegerla.
- Se pone un aro en el centro del campo que será la "casa de Eva". Cuando Eva esté dentro no la podrán tocar.
- Cuando Eva entra en la casa, el guía la suelta y sigue jugando solo. Eva se queda con la cuerda.
- Para que Eva no esté demasiado tiempo sola cuando un perseguidor/a toca otro niño, pasa a ser guía de Eva, si esta está en la casa.
- Cualquier otro niño puede entrar en la casa y pasar a ser el guía inmune.

- Eva elige como se desplazan todos los jugadores cuando ella persigue. Como, por ejemplo:
 - Caminando / corriendo.
 - A la pata coja, saltos, de espaldas ...
 - Con las manos en la cabeza, manos a la espalda, una mano en un pie ...
 - Que todos vayan en parejas.



Ilustración 29: Eva con un alargamano toca a un compañero al que persigue.

CRE ONCE BARCELONA

Autores: Adrià Agustina Arias/ Antonio Blanco
Rodríguez/ David Huguet Mora
Especialistas del área de especial dificultad de
educación física.

Ilustraciones: Teresa A. Sabariego Caro/ Antonio
Blanco Rodríguez/ Anna Sabaté Pérez