

JUEGA CON EUROPA

DESAFÍOS TRADICIONALES DE PAÍSES DE LA UNIÓN EUROPEA

CIRCUITO 1

- MURO RUMANO
- FÚTBOL GAÉLICO
- GOLPEA EL POTE ALEMÁN
- SATUTUE TAG EN LOS ALPES AUSTRIACOS

CIRCUITO 2

- KAPELA
- FOLK BALL BÁLTICO
- STREGA ITALIANO
- SJOELEN NEERLANDÉS

JUEGO PARA EL VIERNES 19 DE NOVIEMBRE

MÖLLKKY

CIRCUITO 1	
ALUMNO RESPONSABLE	Silvia Ferrer Gómez
PAÍS	Rumanía
NOMBRE DEL JUEGO	El Muro Rumano
REGLAS	Dos equipos de cinco persona: equipo blanco y negro Ambos equipos con todos los jugadores alineados se sitúan a diez metros de distancia. Detrás de ellos, detrás del muro se coloca una bandeja en el suelo del color del equipo. A un metro del muro y sin que lo puedan ver los miembros del otro equipo. Los jugadores deben lanzar pequeñas pelotas de papel o unas piezas circulares de tal manera que permanezcan dentro de la bandeja, por encima del muro. Cada vez que un jugador consiga alojar una pelota o una pieza dentro de la bandela consigue un punto. El resultado final de la prueba es la suma de los puntos conseguidos por todos los jugadores del equipo, tras haber lanzado cada miembro del equipo.
MATERIAL NECESARIO	Bandejas de color negro y blanco, pieza circular de plástico y pelotas de papel.

CIRCUITO 1	
ALUMNO RESPONSABLE	Nadia Encinas Martinez
PAÍS	Irlanda
NOMBRE DEL JUEGO	Fútbol gaélico
REGLAS DOS MODALIDADES: A) CON GLOBO B) CON BOLA	1. 2 equipos formados cada uno por 6 u 8 personas. 2. Cada equipo marca en el suelo un círculo de un metro de diámetro 3. Solo se puede usar para impulsar el globo o la pelota de porexpan la mano izquierda y el pie derecho. 4. Intentar llevar el globo o la bola a la zona marcada en campo contrario. 5. No se pueden tocar los jugadores
MATERIAL NECESARIO	Un globo (varios por si lo explotan), la pelota de porexpan
OTRO DATO QUE CONSIDERES DE INTERÉS PARA EL JUEGO	Prohibido explotar el globo (si esto ocurre se anota un punto el equipo contrario. La bola debe ir siempre en alto y evitar tocar el suelo. Prohibido tocarse los jugadores.

Circuito 1	
ALUMNO	Miguel de la Fuente
RESPONSABLE	
PAÍS	Alemania
NOMBRE DEL JUEGO	Topfschlagen: Golpea el pote
REGLAS	Se juega con dos equipos que alternativamente alejan dos botes con un contenido diferente. Se esconden o alejan los botes que contengan un caramelo uno, una piedra el otro bote. El jugador que lo busca tiene sus ojos vendados y se le da un palo (en este caso flexible). Se mueve o arrastra por el suelo, golpeando con el palo hasta que encuentre el bote. Los espectadores pueden ayudarlo diciéndole «caliente» o «frío», según seán de un equipo u otro. Cuando encuentre el bote, se puede quedar lo que haya adentro. Si es un caramelo se lo come y consigue un punto, si es la piedra no. Los botes se esconden de nuevo y se puede volver a jugar el juego. Cuando han pasado todos los miembros del grupo el que haya conseguido más puntos gana.
MATERIAL NECESARIO	Dos botes, una piedra, caramelos y una venda

Circuito 1	
ALUMNO	Aitor Vera Gomez
RESPONSABLE	
PAÍS	Austria
NOMBRE DEL JUEGO	Statue tag
REGLAS	Dos equipos de cinco personas. Eligen a un miembro congelador. La persona de cada equipo que puede congelar es la que tocando congela al resto y tiene que intentar hacerlo con todos los miembros del equipo contrario. Cuando el que pilla toca a alguien, esta persona se tiene que quedar quieta, congelada como una estatua en el sitio donde le ha pillado. Para que las personas que han sido pilladas se descongelen y puedan volver a jugar un miembro de su equipo tiene que pasar entre sus piernas. Se pueden realizar varias rondas.
MATERIAL NECESARIO	En todo caso un identificativo del equipo al que pertenece, por ejemplo cinco trozos de tela de cada color.

Circuito 2	
ALUMNO RESPONSABLE	Lucía Angulo
PAÍS	Polonia
NOMBRE DEL JUEGO	Kapela
REGLAS	Se marca un espacio circular donde se coloca un kapela (pieza horizontal) que hay que proteger En el juego hay un guardián con un sombrero que se encargará de proteger la kapela, El juego consistirá en que el resto de jugadores tendrán que intentar tirar la kapela con bolas de papel Aquel que lo consiga tendrá que ir corriendo a por su bola de papel e intentar que el guardián no le de con el sombrero, en el caso de que el guardián le de se intercambiarán los puestos,
MATERIAL NECESARIO	papel o balones, sombrero hecho con cartulina, bloque horizontal y una tiza

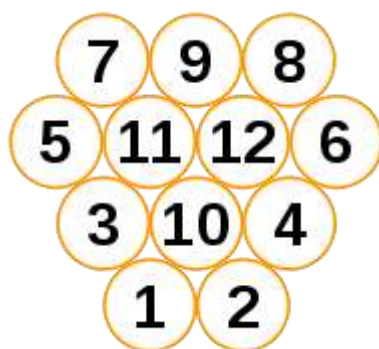
Circuito 2	
ALUMNO RESPONSABLE	Lidia Fernández Álvaro
PAÍS	Letonia
NOMBRE DEL JUEGO	Folk Ball
REGLAS	Se divide el campo en dos partes y dos equipos. Cada equipo debe elegir a su capitán y a un rey/dama. Los jugadores se reparten por su campo, y el capitán de cada equipo se va a la línea final del campo de los oponentes. Uno de los capitanes inicia el juego lanzando la pelota por encima del equipo contrario para que ésta llegue a su equipo. El jugador que recibe la pelota debe intentar golpear con ella a uno del equipo contrario, si a éste le da la pelota, debe irse a la línea de detrás del equipo contrario pero, sin embargo, si al que le han intentado dar, coge la pelota con las manos sin que bote, el que tendrá que irse a la línea del final del equipo contrario, es el que había intentado golpearle. Lo que los equipos van a intentar es ayudar a su capitán, que está en la parte de atrás, pasándole la pelota y él intentará golpear a los oponentes y así irse al campo con sus compañeros. Los jugadores deben proteger a su rey/dama que si es golpeado supone la derrota del equipo.
MATERIAL NECESARIO	Dos pelotas. Un distintivo de rey/dama

Circuito 2	
ALUMNO	Daniela Escolar
PAÍS	Italia
NOMBRE DEL JUEGO	Strega (bruja)
REGLAS	Varios jugadores sin agrupar Uno de los jugadores es elegido como la "strega" ("bruja"), que grita un color. Los otros tienen que tocar un objeto de ese color, ya sea un artículo de ropa o algo en el entorno circundante, antes de que la bruja pueda atraparlos. El primer niño tocado se convierte en la siguiente bruja. Si la bruja actual no tiene éxito, debe gritar otro color u otro nombre
MATERIAL NECESARIO	no se necesita ningún material
OTRO DATO QUE CONSIDERES DE INTERÉS PARA EL JUEGO	Posibles preguntas: - Ropa - Objetos - Elementos del entorno - Letras y tocar a quien comience su nombre por ella

Circuito 2	
ALUMNO RESPONSABLE	SILVIA GONZÁLEZ DE LA HIGUERA
PAÍS	PAÍSES BAJOS
NOMBRE DEL JUEGO	SJOELEN
REGLAS	SE DIVIDEN LOS JUGADORES EN DOS EQUIPOS DE CINCO PERSONAS SE DIBUJAN (O SE TIENEN 9 RECIPIENTES PEQUEÑOS) EN EL SUELO 10 CÍRCULOS DE UNOS 20 CENTÍMETROS DE DIÁMETRO DISTRIBUIDOS EN ROMBO(1-2-3-2-1) ASIGNÁNDOLES UNA PUNTUACIÓN: 3-5-5-1-1-1-5-5-3 CADA JUGADOR TENDRÁ 2 FICHAS CON UN COLOR QUE LANZARÁN ALTERNATIVAMENTE EN CADA EQUIPO AL FINAL DE LOS LANZAMIENTOS SE ANOTARÁ LA PUNTUACIÓN TOTAL DEL EQUIPO
MATERIAL NECESARIO	TIZA (O BANDEJAS PUNTUADAS) PIEZAS CON DOS COLORES
OTRO DATO QUE CONSIDERES DE INTERÉS PARA EL JUEGO	

JUEGO PARA EL DÍA 19 DE NOVIEMBRE DURANTE EL ACTO CONMEMORATIVO EN EL RECREO	
ALUMNO	Clara Medón Carpintero
RESPONSABLE	
PAÍS	Finlandia
NOMBRE DEL JUEGO	Mölkky
REGLAS	Los bolos se colocan a 3-4 metros de distancia de la zona de lanzamiento, desde allí se lanzará el mölkky. Se suman puntos dependiendo del número de bolos que se tire, estos tienen que estar apoyados en el suelo completamente, si uno se encuentra apoyado en otro bolo no se considera derribado. Si se derriba más de un bolo se puntúa dependiendo de la cantidad de bolos derribados, pero si solo se derriba un bolo se consigue la puntuación que marque este. Al terminar el turno si hay bolos derribados estos se volverán a colocar de pie donde se halla quedado la punta, así cada vez estarán más separados y serán más difíciles de derribar. Si un jugador no puntúa durante 3 lanzamientos seguidos queda eliminado y gana el primer jugador en llegar a los 50 puntos, pero si se superan los 50 puntos la puntuación disminuye a 25.
MATERIAL NECESARIO	12 bolos de madera numerados del 1-12 con forma de cilindro, una base debe ser plana y la otra con una punta de 45º, Palo de madera más largo y menos ancho que los bolos (Mölkky), con bases planas para derribar los bolos.

OTRO DATO QUE
CONSIDERES DE
INTERÉS PARA EL
JUEGO



Colocación de los bolos con sus respectivas puntuaciones.