

44

- ○ ○ ○ ○ EXPRESIÓN VERBAL
- ● ● ● ○ EXPRESIÓN CORPORAL
- ○ ○ ○ ○ CREATIVIDADE
- ○ ○ ○ ○ VOCABULARIO
- ● ● ○ ○ ESCOITA ACTIVA
- ● ○ ○ ○ TRABALLO EN GRUPO
- ● ● ○ ○ DIFICULTADE

10 ou máis participantes
20 minutos

Tipo "a pilla"

Reflexos. Distensión

O MARRO

MATERIAIS

Non precisa materiais.

ESPAZO

Espazo amplo para correr.

Trázanse dúas liñas en ambos os extremos, para cada un dos equipos.

DESCRICIÓN

Dous grupos iguais sitúanse tras as súas liñas de saída, nos extremos do campo. Unha persoa dun dos grupos sae ao terreo de xogo. Logo sae unha do outro. Só un elemento de cada bando pode estar simultaneamente dentro do campo. A persoa que pilla é sempre a última que saíu.

A persoa que foxe debe regresar tras a súa liña de saída para que outra persoa do seu equipo a substitúa e así poder pillar. As persoas pilladas saen do terreo de xogo e alguén do seu equipo pode entrar inmediatamente.

VARIANTE

Variante 1. Dúas persoas por equipo poden estar simultaneamente no terreo de xogo. Mesmo procedemento: pilla a última persoa que saíu.

Variante 2. As persoas que son pilladas pasan a se situar nun espazo fóra do campo de xogo e adxacente á liña de saída do bando contrario. Unha persoa do seu equipo que entre neste espazo libéraas e deben regresar correndo tras a súa liña de saída. Se son tocadas no regreso por unha persoa do equipo contrario volven contar como pilladas.

Hai outras variantes, coma "O Marro de Vigo" que está na ficha 45.

