

Tipología de actividad: Juego de persecución

Material: Petos

Descripción de la actividad:

Las participantes que forman parte del grupo de las personas con brujería pillan y llevan un peto puesto para ser fácilmente identificadas. El objetivo de las personas brujas es conseguir que todas las demás se conviertan en estatuas. Para ello, deben decir el nombre de la otra persona cuando estén a una distancia de dos metros. La persona que se convierte en estatua tiene que quedarse quieta donde se encuentra y hacer la postura que quiera. Las estatuas pueden volver a moverse cuando otra persona imita su postura a dos metros de distancia.

Se recomienda que, cada tres o cuatro minutos, se cambien las participantes que forman parte del grupo de las personas con brujería. Para ello, no se intercambiarán los petos ya usados, sino que se usarán petos limpios.

Variantes:

- V1:** Cada persona con brujería lleva un peto en la mano. Para pillar, tiene que lanzar el peto intentando tocar a otra persona. Si el peto toca a otra persona, ésta se convierte en estatua. Las personas que pillan son las únicas que pueden coger los petos.
- V2:** Las personas juegan en parejas unidas a través de material deportivo (petos o aros) que permitan asegurar la distancia de seguridad.
- V3:** Se usan otras normas para salvar que respeten la distancia de seguridad:
- Una persona se para a dos metros de quien hace la estatua y las dos bailan.
 - Una persona se para a dos metros de quien hace la estatua y las dos cantan la canción que hayan acordado.
 - Una persona se para a dos metros de quien hace la estatua y se saludan de forma divertida.

Preguntas para la reflexión:

- ¿Os habéis divertido todas y todos?
- ¿Qué es lo que más os ha gustado?
- ¿Cómo ha sido mantener la distancia de seguridad? ¿Ha sido más sencillo o más complicado?
- ¿Os han gustado las normas para salvar? ¿De qué otras maneras podríais salvar a dos metros de distancia?
- ¿En qué situación habéis tenido que esforzaros más?