



NOMBRE DEL JUEGO

LA PEREGRINA

Objetivo: A través del juego de la peregrina, el participante saltará en una o ambas piernas desarrollando el equilibrio y la coordinación.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se pinta en el suelo una serie de cuadros enumerados del uno al diez. A una distancia del primer cuadro determinada por los participantes, se demarcará una línea desde la cual se llevarán a cabo los lanzamientos. Detrás de esa línea se ubicarán en fila los jugadores. Cada participante tendrá un bean bag de distinto color. El primer jugador lanzará su bean bag al cuadro número uno y saltará para caer con un pie en el cuadro número dos y el otro pie en el cuadro número tres. Luego saltará en un pie al cuadro número cuatro; en los cuadros cinco y seis brincará

y colocará un pie en cada cuadro y así continuará hasta llegar al diez. Al llegar al diez sale del cuadro en un pie. Luego regresará de la misma forma hasta llegar al cuadro número dos y tres donde se detendrá a recoger su bean bag y saltará afuera sin tocar el número uno. Después lanzará su bean bag al cuadro número dos y saltará de la misma forma, pero esta vez sin tocar el cuadro número dos. Si el recorrido se lleva a cabo según las reglas, el participante podrá continuar el juego hasta que pierda y ceda el turno al siguiente jugador. El bean bag permanecerá colocado en el número donde perdió el participante. Ganará quien haya llegado al número mayor o quien termine el recorrido de la peregrina.

VARIANTES

- En lugar de bean bags, se pueden utilizar tapitas o piedras de color y formas distintos.
- Si el participante logra llegar hasta el número diez, puede repetir, pero esta vez comenzando en el diez y terminando en el uno.

REGLAS

- Al lanzar el bean bag, este debe caer en el cuadro sin tocar ninguna línea; si esto ocurre, el participante pierde el turno y debe regresar al final de la fila a esperar su nuevo turno.
- El jugador debe mantener el equilibrio y no pisar ninguna de las líneas.
- No se podrá pisar ningún cuadro donde haya bean bags de otros jugadores.
- El participante comenzará otra vez en el cuadro donde perdió el turno.

ÁREAS DE DESARROLLO

- Psicomotora: desarrolla la coordinación, el equilibrio y la flexibilidad.
- Cognitiva: identifica los números y el orden numérico.
- Socioafectiva: integración de los participantes, aceptación, respeto a las normas y a los demás.

RECOMENDACIONES

- Dibujar varias peregrinas para que haya mayor participación.
- Lanzar un dado para seleccionar el participante que dará inicio al juego.
- Ofrecer refuerzo positivo.