Juegos tradicionales y populares

El chute

Juego popular para 1.º de ESO. Practicar un juego tradicional que combina puntería y persecución.

Para qué sirve

Trabajas puntería, lanzamiento y carrera de esquiva dentro de un juego tradicional. En 1.º ESO encaja en la parte principal porque mezcla esfuerzo y cooperación sin exigir técnica previa. Además, el grupo recupera el juego popular como contenido compartido.

Cómo se juega, paso a paso

1. Marca una línea de salida y coloca la pica en vertical a unos metros, con el vigilante a su lado.
2. Explica que cada jugador tiene una pelota de espuma y lanza desde la línea para derribar la pica.
3. El vigilante defiende la pica con el cuerpo, pero no puede agarrarla ni sujetarla.
4. Quien falla se queda quieto donde está hasta que alguien derribe la pica.
5. Si todos fallan, salen corriendo a recuperar sus pelotas sin que el vigilante los toque.
6. Quien es tocado pasa a ser el nuevo vigilante. Reinicia con la pica en su sitio y repite varias rondas.
7. Para el juego cuando el ritmo baje y reúne al grupo para la reflexión final.

Reglas

Si todos fallan, deben correr a recuperar sus proyectiles sin ser tocados.

Organización y material

Gran grupo repartido tras la línea de salida, con un solo vigilante junto a la pica. Esparce las pelotas de espuma entre los jugadores y deja libre la zona de recogida.

Curso
1.º de ESO

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Media

Agrupación y lugar
Gran grupo, con un vigilante. Gimnasio, polideportivo o patio

Material
Pica o cuerno, pelotas de espuma

Variantes

Más fácil
Acerca la línea de salida y pon dos vigilantes que no pueden moverse del círculo de la pica.

Más difícil
Aleja la línea y exige lanzar con la mano no dominante. El vigilante puede desviar la pelota con las manos.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, haz dos patios con una pica cada uno. Con grupo pequeño, acorta la distancia y usa una pelota por persona.

En poco espacio
En gimnasio pequeño o medio patio, reduce la distancia de lanzamiento y delimita la zona de huida con conos.

La variante de la ficha
Si se derriba la pica, todos quedan libres y corren a la línea de salida.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Acerca su línea de lanzamiento y permite lanzar con ambas manos. En la carrera de recuperación, dale pelotas cercanas o un margen de salida.

Alumnado con TEA
Anticipa las reglas con un esquema visual y haz una ronda de prueba. Mantén fija la pica y el rol del vigilante, y avisa antes de cada cambio.

Atención e impulsividad
Usa una señal clara de inicio de carrera y repite la regla de quedarse quieto. Dale el rol de vigilante en alguna ronda para canalizar la energía.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Usa solo pelotas de espuma y prohíbe lanzar a la cara o a corta distancia.
- Revisa que el suelo esté seco y sin obstáculos antes de las carreras.
- Deja un margen amplio alrededor de la pica y de las paredes para evitar choques.

Errores frecuentes al aplicarla

- Dejar al vigilante pegado a la pica sin límite de acción. Marca un círculo para que el juego fluya.
- No recordar que quien falla se queda quieto. Repite la regla antes de empezar y vigila los incumplimientos.
- Alargar demasiado el rol de vigilante. Rota rápido para que nadie se aburra.

Preguntas para la reflexión final

¿Qué os ayudó más a acertar con la pelota: la distancia, la técnica o la calma?

¿Cómo os coordinasteis para recuperar las pelotas sin que os tocaran?

¿Qué cambiarías de las reglas para que el juego fuera más justo?

Autor: Equipo de profesores de Educación Física de Espaldera. Revisada el 26 de octubre de 2026.