Juegos tradicionales y populares

El marro sencillo (rescate por equipos con dos casas)

Juego de persecución para 1.º de Primaria. Iniciar el juego tradicional del marro adaptado a espacios escolares.

Para qué sirve

Trabajan la persecución, la esquiva y la toma de decisiones rápidas: cuándo salir, cuándo volver y a quién perseguir. En 1.º es una buena primera toma de contacto con un juego tradicional de equipos y con una regla de orden de salida. Va bien en la parte principal, cuando ya han entrado en calor.

Cómo se juega, paso a paso

1. Marca las dos casas en lados opuestos del espacio y deja una franja libre en medio. Reparte los equipos con petos o por filas.
2. Explica el juego con una demostración corta: dos alumnos salen de su casa y otro intenta pillar a uno que ha salido antes que él.
3. Fija la regla clave: solo pilla quien ha salido después que el contrario. Repítela con un ejemplo y pide que la digan ellos.
4. Da la señal de salida. Los equipos van saliendo de su casa poco a poco, sin salir todos a la vez.
5. Cuando alguien toca a un contrario que salió antes, se lo lleva preso a su casa. El preso espera allí, sin moverse del sitio acordado.
6. Para el juego a los pocos minutos para recordar la regla si hace falta. Después reinicia con los presos de vuelta a sus equipos.
7. Termina cuando pase el tiempo previsto o un equipo tenga muchos presos. Cuenta presos y reúne al grupo.

Reglas

Solo puede pillar quien haya salido después que el jugador contrario.

Organización y material

Dos equipos, cada uno en su casa, en extremos opuestos del gimnasio, patio o polideportivo. Marca las casas con conos, cuerdas o líneas y deja espacio libre entre ambas.

Curso
1.º de Primaria

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Alta

Agrupación y lugar
Dos equipos. Gimnasio, patio o polideportivo

Material
Dos zonas marcadas como casas

Variantes

Más fácil
Juega primero con grupos de tres o cuatro por equipo y con una zona intermedia amplia. Así es más fácil ver quién salió antes.

Más difícil
Añade una norma: los presos pueden ser liberados si un compañero libre llega a tocarlos. Exige más atención al orden de salida.

Con un grupo grande o pequeño
Con un grupo grande, haz dos partidas a la vez o rota equipos mientras otros observan. Con pocos jugadores, reduce el número de presos por ronda.

En poco espacio
En el aula o en medio patio, acerca las casas y haz rondas cortas con pocos jugadores. El resto observa y dice quién pilla a quién.

La variante de la ficha
Reducir el espacio de juego para grupos más pequeños.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Acorta la distancia entre las casas o permite que el alumno juegue en una zona más cercana. Cambia pillar por tocar con la mano.

Alumnado con TEA
Anticipa la regla con una demostración visual y un dibujo de las casas. Asigna una casa fija y un rol claro para que sepa dónde ir.

Atención e impulsividad
Haz salir a los jugadores de uno en uno por turnos al principio. Así practican esperar y mirar quién salió antes.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Deja libre una franja de seguridad alrededor del espacio de juego, lejos de paredes y porterías.
- Pilla solo con un toque suave en el hombro o la espalda, sin empujar ni agarrar.
- Revisa el suelo antes de empezar y quita cualquier objeto con el que puedan tropezar.

Errores frecuentes al aplicarla

- Dar la regla solo con palabras. Haz una demostración con dos alumnos y repítela cuantas veces haga falta.
- Dejar que salgan todos a la vez. Pide salidas escalonadas para que se note quién salió antes.
- Mantener a los presos esperando demasiado. Reinicia las rondas pronto para que nadie se aburra.

Preguntas para la reflexión final

¿Cómo sabías si podías pillar a alguien o no?

¿Qué hace tu equipo para no quedarse con muchos presos?

¿Cuándo es mejor volver a casa y cuándo seguir fuera?

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