Juegos tradicionales y populares

Los tres estados con roles especiales

Juego de persecución para 6.º de Primaria.

Para qué sirve

Trabajan la cooperación, la toma de decisiones y la lectura del juego en una persecución con roles distintos. En 6.º el grupo ya puede pensar una estrategia común y adaptarla sobre la marcha. En la parte principal sirve para subir la intensidad con un objetivo táctico claro.

Cómo se juega, paso a paso

1. Marca con aros o conos las zonas de juego y reparte los petos de un color a los perseguidores. Elige a una persona con el peto especial, que se distinga bien.
2. Explica los tres roles: perseguidores, perseguidos y liberador. Aclara que solo el peto especial puede liberar, tocando al compañero atrapado.
3. Pide a los perseguidos que dediquen un minuto a pensar cómo protegerán al liberador. Que lo acuerden entre ellos.
4. Da la señal y empieza la persecución. Quien es tocado por un perseguidor se queda quieto, o dentro de un aro, esperando ayuda.
5. Si el liberador es atrapado, para el juego un momento y recuerda que nadie más puede liberar. Deja que el grupo ajuste la táctica.
6. Cambia a los perseguidores cada ronda y repite. Termina cuando todos estén atrapados o se acabe el tiempo marcado.

Reglas

Solo el alumno con el peto especial puede liberar compañeros.

Organización y material

Todo el grupo se reparte disperso por el espacio, con los aros o zonas marcadas repartidos por el suelo. Los perseguidores llevan peto de un mismo color y el liberador, uno diferente.

Curso
6.º de Primaria

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Alta

Agrupación y lugar
Gran grupo disperso, con roles variados. Gimnasio, patio o polideportivo

Material
Aros o zonas marcadas, petos de un color

Variantes

Más fácil
Reduce el espacio y pon menos perseguidores. Así el liberador llega antes a los compañeros atrapados.

Más difícil
Añade un perseguidor más o amplía la zona de juego. Prohíbe hablar para que la estrategia se coordine solo con gestos.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, haz dos juegos en paralelo, cada uno con su liberador. Con grupo pequeño, usa un solo perseguidor y un espacio acotado.

En poco espacio
En medio patio o gimnasio pequeño, limita la zona y haz que todos se desplacen al trote o caminando rápido. Así bajan los choques.

La variante de la ficha
Cambiar el rol especial cada cierto tiempo de juego.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Deja que el alumno participe como liberador en una zona más pequeña. Si persigue, que su desplazamiento sea a paso rápido y no corriendo.

Alumnado con TEA
Anticipa los roles con una explicación visual breve y haz una ronda de prueba. Mantén el peto especial siempre en una persona claramente identificable.

Atención e impulsividad
Da al alumno un rol con función clara, como proteger al liberador. Usa una señal corta y fija para parar y reiniciar el juego.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Revisa que el suelo esté seco y sin objetos. Retira cualquier material que no se use en la zona de juego.
- Los toques son suaves en el hombro o la espalda. Nada de empujar ni agarrar del peto.
- Marca bien los límites del espacio y aleja a los alumnos de paredes y postes.

Errores frecuentes al aplicarla

- Explicar demasiado y empezar tarde. Haz una ronda de prueba corta y aclara dudas sobre la marcha.
- Dejar siempre el peto especial a los más rápidos. Rota el rol para que todos prueben cada papel.
- No parar cuando el liberador cae pronto. Frena el juego un momento y pide ideas nuevas al grupo.

Preguntas para la reflexión final

¿Cómo os organizasteis para proteger al liberador?

¿Qué cambió en vuestra forma de jugar cuando atraparon al liberador?

¿Qué hicisteis cuando os tocaron y esperabais ayuda?

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