Cooperación y organización

Pilla-pilla en cadena

Juego de persecución para 1.º de ESO. Desarrollar la persecución cooperativa en grupos crecientes.

Para qué sirve

Trabaja la carrera con cambios de dirección, la esquiva y la coordinación con compañeros mientras persiguen en grupo. En 1.º de ESO sirve para que se muevan juntos y se comuniquen sin miedo al contacto. En la parte principal, el pulso ya está alto y el juego lo mantiene.

Cómo se juega, paso a paso

1. Delimita el espacio con conos o con las líneas del gimnasio, polideportivo o patio. Reúne al grupo y explica el juego en menos de un minuto.
2. Elige a una persona para pillar. Si el grupo es grande, empieza con dos.
3. A tu señal, el pillador persigue al resto, que se mueve dispersos por todo el espacio.
4. Quien es tocado se une de la mano a quien le ha pillado. Ya forman una cadena de dos.
5. La cadena sigue persiguiendo agarrada de la mano y no puede romperse mientras persigue. Si se rompe, para un momento, se recompone y sigue.
6. Cada nuevo pillado se suma a un extremo de la cadena. Solo pillan las manos libres de los extremos.
7. Cuando quedan dos o tres sin pillar, para el juego. Pide que reflexionen sobre cómo se coordinaron y empieza otra ronda con otro pillador.

Reglas

La cadena no puede romperse mientras persigue.

Organización y material

Todo el grupo se reparte libremente por el espacio delimitado, sin filas. No necesitas material, solo marcar los límites con las líneas del suelo o con conos si los tienes.

Curso
1.º de ESO

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Alta

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

Material
Ninguno

Variantes

Más fácil
Reduce el espacio y permite pillar con cualquier miembro de la cadena. Así se cierran antes los huecos y hay más éxito.

Más difícil
Cuando la cadena llega a cuatro, se divide en dos cadenas de dos que persiguen por separado. Obliga a coordinarse otra vez.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, empieza con dos o tres pilladores y divide el espacio en dos zonas. Con grupo pequeño, usa un espacio más reducido para que haya contacto.

En poco espacio
En medio patio o gimnasio pequeño, limita la carrera a trote rápido. Reduce la cadena a un máximo de cuatro o cinco personas antes de dividirla.

La variante de la ficha
Limitar el tiempo total del juego.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Deja que la persona vaya a su ritmo en un lado de la cadena, o que sea el centro de ella. Agarrarse de la mano puede sustituirse por sujetar un extremo de una cinta.

Alumnado con TEA
Anticipa las reglas con un ejemplo visual y avisa del contacto de manos. Ofrece agarrarse a la muñeca, a la ropa o con una cuerda corta.

Atención e impulsividad
Dale un rol claro como ser el primero de la cadena o llevar el ritmo. Repite la regla de no soltarse antes de cada ronda.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Haz que los pilladores toquen con la mano sin empujar ni tirar de la ropa.
- Revisa que el suelo esté seco y sin objetos. Pide cordones atados y sin colgantes.
- Deja una zona libre de un par de metros hasta las paredes para evitar choques.

Errores frecuentes al aplicarla

- Dejar que la cadena se haga demasiado larga. Divídela en grupos de cuatro o cinco para que siga siendo ágil.
- No marcar bien los límites del espacio. Señálalos y recuérdalos antes de empezar.
- Cortar el juego para corregir mucho. Mejor para solo cuando haya un riesgo o se pierdan las reglas.

Preguntas para la reflexión final

¿Cómo os pusisteis de acuerdo para pillar sin romper la cadena?

¿Qué cambió cuando la cadena era más larga?

¿Qué hizo vuestro grupo para atrapar al último que quedaba?

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