

## LOS JUEGOS DEL PATIO.

### REGLAS de JUEGO

#### o El circuito de “huellas” :

- Se trata de un circuito con huellas que hay que seguir, cambiando las pisadas de dirección según indican las huellas.
- Se salta cayendo con los dos pies a la vez en las marcas.
- Es necesario apoyar completamente los pies en las huellas, sin salirse.
- Se consigue un punto cada vez que se finaliza el recorrido completo sin errores.
- Se juega en competición:
  - al que consiga más puntos después de 5 intentos
  - al que tarde menos tiempo en realizar el recorrido correctamente
- Se puede jugar de manera individual, o colectiva (compitiendo).

#### o El circuito de “chapas” :

- Utilizando una tapa metálica de botellines de refresco o cerveza, (que se pueden personalizar), se realiza el recorrido del circuito, alternando tiradas todos los participantes.
- Se golpea la chapa preferentemente con el dedo índice, estando la chapa apoyada en el suelo.
- Se golpea la chapa por turnos, sin variar estos a lo largo de la partida.
- La chapa, en su recorrido, no puede salirse nunca del circuito.
- Si al golpear la chapa, esta quedase al pararse, más de la mitad de la chapa fuera del recorrido, el tiro se considera nulo y hay que volver a colocar la chapa en el lugar desde el que se tiró.
- Si algún participante no está atento, puede perder turno, si tarda un tiempo excesivo en tirar.
- Gana el que llega primero a la meta.

### o El castro del “F-1” :

- En este juego, el participante salta a la pata coja dentro de los cuadros, en el orden marcado por los números que tienen dentro.
- En primer lugar, se lanza una piedra al cuadro número 1, si queda dentro, el participante empieza a jugar, saltando directamente al cuadro 2 y haciendo el recorrido de ida y vuelta, hasta llegar al número 2 otra vez, desde ahí y siempre a la pata coja, debe recoger la piedra y salir del castro saltando por encima del cuadro 1
- Si consigue hacer el recorrido correctamente, deberá lanzar la piedra al cuadro 2 y volver a hacer el recorrido (y así sucesivamente hasta agotar todos los cuadros). Si falla en el lanzamiento o pisa la línea, o se salta un cuadro, entonces pierde turno y comienza a jugar el siguiente participante.
- No se puede tocar las líneas marcadas, con el pie.
- No se puede tocar el suelo con las manos.
- Es necesario seguir el orden de los cuadros sin saltarse ninguno.
- No se puede saltar dentro del cuadro que tiene la piedra.
- Si el participante se olvida recoger la piedra a la vuelta del recorrido, pierde turno.
- Gana el participante que acabe primero (realice el recorrido tirando a todos los números que tiene el castro: 9).

### o El circuito de “Izquierda y derecha” :

- El participante tiene que ser capaz de realizar el recorrido correctamente de una sola vez, si se equivoca durante el trayecto, tiene que volver a empezar.
- El participante, a la pata coja, debe pisar en los cuadros o círculos según indica el código de colores:
  - con el pie derecho saltará a los cuadros de color verde
  - a los círculos rojos saltará con el pie izquierdo
- Se consigue un punto cada vez que se finaliza el recorrido completo sin errores.
- Se juega en competición:
  - al que consiga más puntos después de 5 intentos

- al que tarde menos tiempo en realizar el recorrido correctamente
- Se puede jugar de manera individual, o colectiva (compitiendo).