

## NOMBRE: Campo minado

**CONTENIDO:** Ubicación en el campo de juego en función del objetivo del mismo.

**GRADOS:** a partir de 4°

### ORGANIZACIÓN PREVIA DE LA TAREA:

Campo: espacio rectangular, bastante más largo que ancho, con laterales bien delimitados (ideal: pasillo).

El grado se divide en 4 grupos.

Se usa una pelota (tipo macu) y aros (dos o tres más que la cantidad de integrantes de cada grupo).



### CONSIGNA

Para 3 de los grupos el objetivo de este juego es pasar de un extremo al otro de este campo sin ser tocado por la pelota. Cada vez que yo les diga, van a salir *(con la organización que creamos conveniente: ni uno ni muchos)*.

El grupo restante (todos van a pasar por este lugar) tiene otro objetivo: impedir que pasen. ¿Cómo pueden lograrlo?

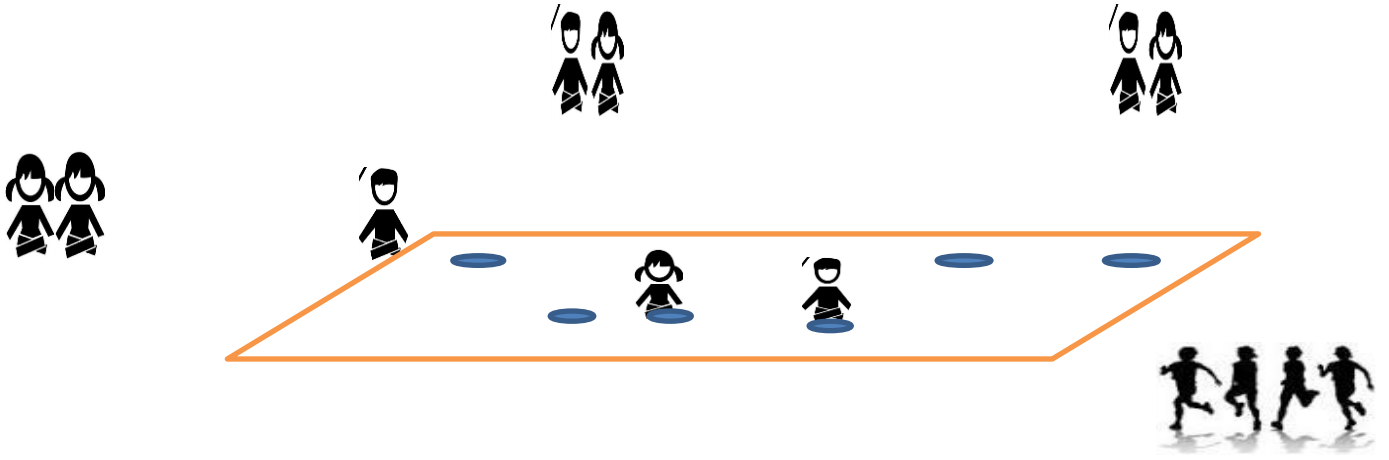
Tratando de quemar a los invasores con esta pelota, pisando uno de estos aros que les voy a entregar. Ustedes pueden ubicar los aros en este rectángulo como les parezca mejor, con una condición: que, en el mismo juego, tienen que quedar en el lugar que eligieron, sin cambiarlos, y que, entre uno y otro no haya menos de 2 metros *(o la medida razonable que considere el profesor/a en función del tamaño del patio y la cantidad de chicos: la idea es que la condición facilite la dinámica del juego y lo haga desafiante para ambas partes...)*.

Los que corren van a buscar el mejor camino para no ser tocados y llegar a la línea final. Si no lo logran van a elegir uno de los aros para sentarse en él, lo que lo va a anular para el uso de los defensores.

Cuando todos los aros están ocupados, cambiamos el grupo defensor, quiénes van a reorganizar la posición de los aros según sus ideas antes de volver a empezar.

Cada grupo puede reunirse para armar un plan antes de empezar a jugar.

*En nuestra experiencia el juego es lo suficientemente motivador como para no presentarlo como una competencia entre los 4 grupos defensores. Resultó interesante, sin embargo, repetir por lo menos 2 veces el juego, y tomar el tiempo (en el que cada grupo estuvo en defensa) como dato comparativo de la eficiencia de los planes (tanto de defensa como de ataque).*



- Cuando pasaron todos una vez:

Hicieron un plan para ubicar los aros y quemar antes de empezar?

Estuvo bueno? Lo cambiarían?

Vamos a hacer una 2° ronda, piensen entre todos si quieren cambiar la distribución de los aros o hacer algún otro plan...

*El foco de esta tarea agrega, a los juegos de aros ya presentados, una dificultad (de la que pueden o no darse cuenta desde un principio): no es aleatorio sentarse en cualquier aro una vez que los tocaron... Fue muy interesante cómo se fueron dando cuenta de que había aros más estratégicos que otros para sentarse en ellos y dificultar los lanzamientos del grupo defensor. Esto sucedió en 4° grado sin que hubiéramos insinuado nada al respecto.*

*Fue evidente que, en todos los pasajes, la experiencia del anterior le servía a los siguientes...*

Si vemos, entonces, que empiezan a especular sobre dónde les conviene sentarse a los “tocados”, podemos incluirlo entre las reflexiones - a nuestro criterio, sin apurarlos...-, por ejemplo:

- ¿Qué aro eligen para sentarse?, o
- ¿Qué pensó cada uno antes de ocupar un aro?, o
- ¿Es lo mismo cualquiera?, etc.