

Nivel de dificultad: 1**Edad recomendada:**

> 6 años

Intención educativa:

- Aumentar la confianza entre los compañeros y compañeras del grupo.

Resumen: Los y las participantes correrán por el espacio delimitado. Alguien tendrá el rol de pillar al resto del grupo. Si éstos y éstas no quieren ser pillados tendrán que pararse y gritar STOP, de esta manera no podrán ser pillados, pero tampoco seguir moviéndose. Para poder salvarse el resto de los compañeros libres se les subirán a la espalda y aguantarán la posición de 3 a 5 segundos.

Tiempo: 10 minutos.**Tipo:** Desplazamientos por el espacio corriendo.**Grupo:** Grupos de mínimo 8 personas.**Material:** No es necesario ningún material adicional. Podemos incorporar soporte musical si queremos hacer la actividad más dinámica.**Desarrollo**

- Esta actividad es una adaptación del juego tradicional STOP.
- Una o dos personas son encargadas de pillar al resto (depende del número de participantes). El resto corre por el espacio del que disponga el grupo (si es al aire libre será necesario delimitarlo).
- El/la participante que tiene que coger al resto tiene el objetivo de tocar a otra persona para poder dejar de pillar, en el momento en que toca a otro/a ese será quien pillará.
- Si los participantes que están corriendo por el espacio no quieren ser pillados tienen la posibilidad de gritar STOP y quedarse con los brazos abiertos, de esta manera no podrán ser pillados, pero tampoco podrán seguir moviéndose.
- El resto de los compañeros y compañeras puede salvar a los participantes parados si les suben a la espalda y aguantan la posición durante 3-5 segundos, de esta manera los /las dos podrán volver a correr por el espacio.

Valoración y conclusiones

¿Cómo ha ido el juego? ¿Cómo os habéis sentido?

Otras indicaciones

Si se quiere proponer esta dinámica para grupos de mayor edad o se quiere seguir con una progresión de la actividad propuesta se puede modificar la acción de la siguiente manera: cuando haya compañeros/as parados y con los brazos abiertos otro/a participante los podrá salvar si le toca la espalda al compañero parado y éste cierra los ojos y se deja guiar por el espacio durante 20 segundos, siempre con la mano del compañero en la espalda, la persona que guía tendrá que indicar los pasos que debe hacer y hacia qué dirección.