

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

> 5 años

Intención educativa:

- Expresar actitudes de afecto entre compañeros y compañeras.

Resumen: Los y las participantes correrán por el espacio delimitado y un miembro del grupo tendrá el rol de pillar a sus compañeros. Si éstos no quieren ser cogidos tendrán que pararse con los brazos abiertos diciendo la palabra STOP, de esta manera no les podrán pillar, pero no podrán seguir moviéndose. Para poder volver a la marcha los participantes parados tendrán que recibir un beso o un abrazo de otro u otra participante que no esté parado.

Tiempo: 10 minutos.**Tipo:** Desplazamientos por el espacio corriendo.**Grupo:** Grupos de por lo menos 8 personas.**Material:** No es necesario ningún material adicional. Si queremos hacer la actividad más dinámica podemos incorporar soporte musical.**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 pueden salvar a estos participantes parados si les hacen un beso o un abrazo. Así, estos y estas volverán a poder correr por el espacio.

Valoración y conclusiones

¿Cómo ha ido el juego? ¿Cómo os habéis sentido regalando y recibiendo estos actos de efecto entre vosotros? ¿Os ha resultado más fácil regalarlas o recibir las? ¿Por qué?

Otras indicaciones

Resulta interesante adaptar juegos tradicionales como este con el objetivo de la provención. El hecho que los y las participantes ya conozcan la dinámica interna del juego facilitará que desarrollen herramientas como la confianza, el conocimiento y el efecto con otros/as.