

# O BUSCALUME

## **CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:**

CORRER

## **XOGO CON MATERIAL:**

NON

## **DESCRICIÓN**

### **NOME DO XOGO:**

BUSCALUME, CATRO ESQUINAS

### **XEITO DE XOGO:**

Xógase nun espazo rectangular no que haberá marcadas catro esquinas. A/o pandote sitúase no centro dese espazo, mentres o resto de xogadoras/es ocupan as esquinas. De seguido, quen apanda achégase a outra/o compañeira/o e dille:

- "Nesta casa hai lume?"

- "Non, pero naquela hai fume" (indicándolle noutra dirección).

Entón, todas/os deben mudar de casa, momento que debe aproveitar a/o pandote para atopar sitio. Ningunha persoa pode ficar na casa que estaba.

### **VARIANTES:**

- Repartiremos ás/aos xogadoras/es de xeito que en cada esquina haxa o mesmo número de persoas, polo tanto pode haber máis dun pandote (neste caso, a pregunta só a faría un deles).
- Pódese facer o xogo emitindo un sinal acústico para anunciar o momento do troco de casa, aínda que esta variante perde unha parte da comunicación oral entre xogadoras/es.
- Póden engadirse as casas que se precisen (unha menos que xogadoras/es), pintando círculos no chan. O diálogo pode extenderse con máis dunha pregunta:

"Nesta casa hai lume?"

Non, aquí non hai lume

(con esta resposta tería que seguir preguntando noutra casa).

Nesta casa hai lume?"

Non, naquela, hai fume"

Cando lle dan esta resposta, indicando unha casa, a/o pandote corre cara a ela e as/os demais mudan rapidamente.

### **MATERIAIS E ESPAZOS:**

Espazo amplo; xiz.

## **CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS**

### **CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:**

FÍSICAS: orientación espacial e velocidade.

### **ADAPTACIÓNS:**

POR IDADE/CICLO: este xogo é recomendable para todas as idades. A última variante, emitindo sinal acústico, é moi axeitada para facer con alumnado de menor idade.

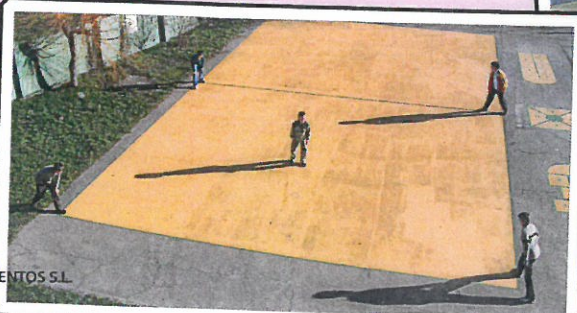
POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: para alumnado con limitacións motoras este xogo está bastante adaptado, tal vez hai que facilitarlle que o percorrido sexa un pouco máis curto (antes de emitir o sinal xa pode ir saíndo da casa), tamén se pode limitar a capacidade de movemento do resto de xogadoras/es (atando os nocellos, indo á pata coxa, etc.). Para persoas con discapacidade visual pódese xogar en parellas, collidos das mans, así sempre contará coa axuda da/o compañeira/o que non ten discapacidade.

### **RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:**

- Ciencias Naturais: a combustión dos materiais. As enerxías contaminantes.
- Língua: as historias con lume ou fume na tradición literaria: contos, refráns, lendas... Vocabulario...
- Ciencias Sociais: as casas con "fume": Vida no ámbito rural - urbano.
- Matemáticas: xeometría: os cuadriláteros.

## **OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO**

Quattro cantoni (Italia), Baspus Nar (Palestina)...



XUNTA  
DE GALICIA