

A GOMA

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

SALTAR

XOGO CON MATERIAL:

SI

DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

A GOMA

XEITO DE XOGO:

O material de xogo é ben simple, pois abonda cunha goma elástica. Dúas persoas manterán a goma tensa enrolada nas súas pernas mentres un terceiro pega brincos. Unhas veces débese saltar a goma (entrando e saíndo do espazo comprendido entre as dúas cordas), outras veces haberá que pisar a goma, estírala, cruzala cos pés, coas mans ou coa cabeza (dependendo das múltiples variantes de xogo).

VARIANTES:

"Sangue chamado": xógase desde *primeiras* ate *quintas*. Os pasos son sinxelos: só hai que ir choutando alternativamente sobre un lado da goma, despois para dentro do espazo, sobre o outro lado, para fóra e así sucesivamente mentres se vai recitando o texto co ritmo de cada salto.

"Sangue chamado | de primeira división, | vou ao cemiterio | pra facer a dixestión.

Eu vivo nun castelo | e durmo nun sargento | rodeado de esqueletos, | de monstros e morcegos."

"Chicle mais chicle": só se xoga ate *cuartas*.

"Chicle máis chicle | mais chicle americano"

(saltando alternadamente dun lado para o outro da goma 4 veces, os pés teñen que quedar sempre separados pola goma).

"que se abre"

(salto quedando cada pé a un lado e outro do exterior da goma),

"que se fecha"

(salto quedando os pés no espazo interior da goma),

"que se pisa"

(salto pisando con cada pé sobre un lado da goma),

"e que se sae"

(salto para o espazo exterior da goma, podendo elixir saltar cara á dereita ou cara á esquerda).

"Os días da semana": xógase só nas *sétimas*.

Neste caso a/o nena/o colocárase no espazo interior da goma e irá dicindo os días da semana; cada vez que nomee un día dará unha palmada collendo entre as dúas mans un lado da goma. Ao chegar ao día correspondente ao que se está a xogar, no canto de dar a palmada terá que saír por baixo tentando que non a/o atrapen coa goma.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Unha goma de catro ou 5 metros de longo atada polos extremos

LÉXICO ESPECÍFICO:

As primeiras: coa goma nos nocellos; as segundas: coa goma nos xemelgos; as terceiras: coa goma nas cachas; as cuartas: na cintura; as quintas: debaixo dos brazos; as sextas: no pescozo; as sétimas: na cabeza; as oitavas: suxeitando a goma cos brazos estirados por enriba da cabeza.

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: salto.

COORDINATIVAS: coordinación dos segmentos corporais nun movemento relacionado, á súa vez, cunha estrutura rítmica.

ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: para as/os máis cativos: elixir xogos con menor dificultade, de recitados máis sinxelos (calquera copla da tradición oral pode valer), que os saltos sexan repetitivos (dun lado a outro da goma). Para alumnado de maior idade/destreza, variar as condicións anteriores e incluso combinar varios xogos: xogamos ata as *cuartas* a un xogo, desde as *quintas* ata as *sextas* a outro e finalmente outro para as *sétimas*.

POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: dependendo das limitacións físicas de cadaquén poderemos elixir xogos de facer cos brazos (para alumnado en cadeiras de rodas, por exemplo), permitir "axudarse" baixando a goma coa man cando hai que pisala (para alumnado con dificultades motorices nas extremidades inferiores etc).

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Ciencias Naturais: o corpo humano, vocabulario específico dependendo do texto elixido.
- Língua: estruturas literarias da literatura oral, expresión oral.
- Ciencias Sociais: vocabulario e localizacións xeográficas dependendo dos textos elixidos.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Jouer à l'élastique (Franza), *Elástico* (Costa Rica), *Resorte* (México),

Saltar elástico (Arxentina)

French skipping (Gran Bretaña)...



XUNTA
DE GALICIA