

## APRENDER CONOCIMIENTO DEL MEDIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA MEDIANTE LOS JUEGOS DE STALKING LEARNING CONTENT OF KNOWLEDGE OF PRIMARY EDUCATION PLAYING GAMES OF STALKING

### **Autores:**

Salvador Angosto Sánchez.<sup>(1)</sup>; Alberto Lorente García.<sup>(1)</sup>; Victoria Ruiz Sánchez.<sup>(1)</sup>; Manuel Gómez-López.<sup>(1)</sup>

### **Institución:**

<sup>(1)</sup> Facultad de Ciencias del Deporte. Universidad de Murcia (España)

### **Resumen:**

El presente trabajo es una propuesta interdisciplinar de cómo se puede trabajar contenidos propios de las asignaturas Conocimiento del Medio y Educación Física en el tercer ciclo de Educación Primaria. Más concretamente se busca que los alumnos aprendan los hábitos de alimentación de ciertos animales nocturnos de forma lúdica mediante juegos de stalking. Estos juegos son un contexto ideal para trabajar transversalmente otras materias en las clases de Educación Física. Se trata de juegos de estrategia, donde se acecha, espía y rastrea, siendo el objetivo no ser descubierto durante el juego, lo que favorece el desarrollo de los sentidos. Al mismo tiempo, al poder jugar tanto de forma individual como en grupo, se favorece también la colaboración entre compañeros y el liderazgo.

### **Palabras Clave:**

multidisciplinar; Educación Física; Educación Primaria; Stalking

### **Abstract:**

The present work is an interdisciplinary proposal of how to work their own content knowledge of the subjects of Environment and Physical Education in the third cycle of Primary Education. More specifically it seeks to help students learn the eating habits of certain nocturnal animals in a fun way through games of stalking. These games are a great place to work across other subjects in physical education classes context. They are strategy games, where lurks, spy and track, with the aim not be discovered during the game, which favors the development of the senses. At the same time, can play both individually and in groups, peer collaboration and leadership are also favored.

### **Key Words:**

multidisciplinary; Physical Education; Primary Education; Stalking

## 1. INTRODUCCIÓN

En campamentos, convivencias, acampadas... la noche es tiempo para el relax. La intensidad con la que ha transcurrido el día se vuelve sosiego cuando, llegado la noche todos se relajan para descansar. La “noche”, según la Real Academia Española la define en una de sus múltiples acepciones en sentido figurado como confusión, oscuridad o tristeza en cualquier línea, por ser éstos efectos de la noche. En la Actividad Física en el Medio Natural (AFMN) las noches se relacionan como noches de fiesta, en la cual cada uno se divierte mediante juegos, canciones o cualquier otra actividad lúdica. Estas noches reciben el nombre de “veladas” que se tratan de reuniones nocturnas de varias personas para solazarse de algún modo (RAE, 2001). La noche tiene misterio, magia, aventura... En estas veladas, se pueden realizar una gran variedad de actividades como gymkanas, canciones, juegos variados, etc.

En el presente trabajo nos hemos centrado en los juegos denominados de stalking, debido a que son un contexto ideal para trabajar de forma transversal otras materias en la clase de Educación Física. Hay que destacar que aunque este tipo de juegos son muy populares ya que suelen realizarse en la mayoría de campamentos por diferentes tipos de organizaciones como los scout, son muy escasas y casi inexistentes las publicaciones sobre este tipo de juegos. Según Loiseau (1966) y posteriormente González (2001), stalking es un arte primitivo, donde resalta un cazador persiguiendo a su presa. Por stalking, palabra anglosajona, entendemos acecho, espiar, rastrear o aproximarse de manera furtiva a algo. A los jugadores de este tipo de juegos se les llama stalker. Estos jugadores deben conseguir el objetivo del juego intentando no ser vistos, sin hacer ruido y acechando al adversario, lo que favorece al desarrollo de los sentidos. Estos juegos de acecho y de estrategia pueden jugarse de día o de noche y en solitario o por equipos, fomentando de este modo la cooperación entre los componentes. Cuando se juega en la noche, aumenta la dificultad y al mismo tiempo la diversión.

Mediante este trabajo pretendemos mostrar el carácter transversal de este tipo de juegos mediante la relación existente entre la Educación Física y el

**Angosto Sánchez, S.; Lorente García, A.; Ruiz Sánchez, V.; Gómez-López, M. (2016). 176**  
**Cómo trabajar el conocimiento del medio en las clases de educación física de primaria mediante juegos de stalking. *Trances*, 8(3):175-196.**

Conocimiento del Medio (Gómez-López y Angosto Sánchez, 2014), y más concretamente con los hábitos de alimentación de los animales nocturnos (ej. búhos, lechuzas, ratones, murciélagos, luciérnagas, etc.), en el Tercer Ciclo de Educación Primaria. Las características propias de los juegos de stalking como pueden ser el camuflaje, la interacción con el medio, el sigilo o la inmovilidad son similares a las características en los hábitos de caza de las aves rapaces, ya que éstas cazan de dos formas diferentes: mediante un vuelo silencioso buscando a su víctima para acecharla y capturar a su presa, o bien permaneciendo inmóvil y en sigilo, utilizando su plumaje para camuflarse con el entorno y esperar que su presa se acerqué para atraparla.

La relación entre los contenidos de la asignatura de Educación Física y de Conocimiento del Medio, la podemos encontrar en los objetivos generales de etapa de Educación Primaria presentes en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). Los objetivos “h)” y “i)” tratan directamente los contenidos a trabajar. Los objetivos generales exponen:

*h) Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.*

*i) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.*

Al mismo tiempo, gracias al gran valor educativo que tienen los juegos de stalking estamos contribuyendo al desarrollo de competencias básicas puesto que proporcionan conocimientos y destrezas sobre determinados hábitos saludables (Baena y Granero, 2001). Los juegos de stalking ayudan al desarrollo de la competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico, a la vez que se desarrolla la competencia social y ciudadana y de autonomía e iniciativa personal (Serrano, 2009). Moreno (2012) señala que aunque estos juegos no pueden ser adaptados de base, si podrían ser modificados para hacerlos algo más accesibles para personas con discapacidad visual.

Por lo tanto los contenidos que se trabajan de Conocimiento del Medio refuerzan las actividades en el medio natural y contribuyen a su vez a la mejora de la competencia cultural y artística y de aprender a aprender. Esto aumenta

la importancia que tiene desarrollar las actividades físicas en el medio natural en Educación Primaria.

## **2. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS**

El primer aspecto a considerar cuando se realizan actividades en el medio natural es informar a las autoridades pertinentes sobre la zona en la que se van a realizar las actividades para en caso de tener algún tipo de percance contar con el apoyo necesario con prontitud y eficacia. Un segundo aspecto a tener en consideración es estar bien informado de las condiciones meteorológicas y climatológicas, y más tratándose de juegos nocturnos. Un dato a tener en cuenta es la fase lunar, ya que la iluminación del terreno dependerá mucho de cómo se encuentre la propia luna y determinará qué tipo de juegos se podrán realizar. Por último, un tercer aspecto es el reconocimiento y familiarización previa del terreno de juego a ser posible en horario diurno tanto por parte del profesor como del alumnado que vaya a participar en los juegos nocturnos. Este reconocimiento previo permitirá a los participantes conocer los límites del terreno, sus características morfológicas y, más importante aún, los posibles riesgos que pueden existir.

Por otro lado, para un correcto y eficaz desarrollo de los juegos de stalking, los stalkers tienen que tener en cuenta las siguientes consideraciones específicas (adaptado de la Guía de Técnicas Scouts del Grupo Scout 493 Azimut):

- Camuflaje: la indumentaria es muy importante para estos juegos ya que hay que jugar con los colores y las líneas para pasar inadvertido o invisible en el medio natural. Debemos intentar camuflarnos en la naturaleza como un camaleón. La ropa deberá ser ajustada y larga para evitar arañazos y poder reptar por el suelo. Los mejores colores suelen ser los oscuros y pálidos con líneas desdibujadas. También es aconsejable pintarse la cara y usar ramas u otro material natural para ocultar gorras, mochilas o cualquier otro objeto que utilicemos.
- Interacción con el entorno: hay que considerar siempre la distancia a la que se está del objetivo del juego ya que influirá en la forma de

desplazamiento y en el aprovechamiento de los recursos naturales para ocultarse. Cuánto más cerca se esté del objetivo más agachado se deberá ir para pasar más inadvertido. La reptación es un movimiento básico para los stalkers ya que es la forma de desplazamiento más eficaz para moverse sin ser descubierto por los adversarios. La línea recta no es siempre el mejor recorrido para los stalkers, a veces es mejor dar algún rodeo para llegar al objetivo.

- Inmovilidad: una regla importante es que hay que observar y evaluar el terreno para determinar que acciones o medidas tomar. Hay que permanecer inmóvil con todos los sentidos alerta para comprobar algún indicio de algún compañero cerca acechando, ya sea mediante la vista como el oído u olfato. Si se está en peligro de ser descubierto se debe permanecer en forma de estatua ya que así se pasa más inadvertido siempre y cuando se esté bien camuflado.
- Sigilo: hay que ir con cuidado y sin hacer ruido cuando nos desplazamos para no llamar la atención de los adversarios.
- Disciplina: es muy importante tener claras las normas de los juegos y cumplirlas, ya que se trata de actividades con un cierto riesgo sino se lleva cuidado. También es importante que cuando se realicen actividades en equipo esté tenga determinado de antemano un sistema de comunicación no verbal, mediante signos o gestos para poder comunicarse sin hablar y ser descubiertos. Importante guardar siempre un contacto con los compañeros para poder comunicarse de forma efectiva.

En cuanto a la duración de los juegos de stalking, hay que saber diferenciar entre los pequeños y grandes juegos, ya que podemos encontrarnos con juegos que se realizan en diez minutos y otros que pueden tener una hora de duración. Lo correcto sería una duración de entre 45 y 60 minutos, aunque hay que tener en cuenta que la duración también va a depender mucho de las

características del terreno, la cantidad de jugadores que vayan a participar o la complejidad del propio juego.

Es muy importante considerar estos puntos mencionados anteriormente a la hora de seleccionar los juegos y adaptar las características del mismo según estos condicionantes. Además hay que recordar la exigencia física y el gasto energético que conlleva y considerar que se lleva a cabo en horario nocturno y no es conveniente un exceso de fatiga.

Será importante establecer un código de señales sonoras o visuales entre el coordinador del juego y los stalkers como medio de comunicación (Lourenco, 1997) para conocer en qué fase del juego se encuentran, ya que al tratarse de juegos en el medio natural y nocturnos, el control sobre los alumnos disminuye. Por ello, es importante que cada jugador lleve consigo un silbato y una linterna, ya que en algunos juegos podrá utilizarse. Nuestra propuesta de comunicación consistirá en el establecimiento de señales auditivas mediante el silbato, que se marcarán en un orden cronológico, demarcando un significado distinto según el momento en que se sitúe. Los códigos de señalización son:

|  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| 1º Silbato: Pitido – Pausa – Pitido.                                     | “Atentos, el juego va a comenzar” |
| 2º Silbato: Pitido – Pausa – Pitido.                                     | “Comienza el juego”               |
| 3º Silbato: Pitido – Pausa – Pitido.                                     | “Mitad del juego”                 |
| 4º Silbato: Pitido – Pausa – Pitido.                                     | “Quedan tres minutos de juego”    |
| 5º Silbato: Tres pitidos prolongados.                                    | “Final del juego. Reunión”        |
| 6º Silbato: Un pitido prolongado y otro normal.                          | “Pausa. Espera”                   |
| 7º Silbato: Dos pitidos prolongados.                                     | “Reanudación del juego”           |
| 8º Silbato: Un pitido prolongado y de forma continúa hasta localización. | “Accidente, percance”             |

### 3. PROPUESTA DIDÁCTICA

#### Juegos de corta duración

##### **Juego 1: “Los Cazadores Nocturnos”** (Adaptado de Pinos, 1997)

Transversalidad: Con este juego se pretende ir concienciando a los alumnos de lo que significa estar en peligro de que alguien nos capture para hacer daño y lo malo que es ir haciendo daño a los animales y el medio ambiente. A la vez se trabajan características propias del stalking como el sigilo o camuflaje.

Material: Linternas.

Agrupación: Gran grupo (20-25 alumnos).

Desarrollo: Uno de los grandes peligros y amenazas de muchos de los animales nocturnos es el ser humano. Por ello, mediante este juego se pretende iniciar a los alumnos en la observación en el medio natural de forma nocturna y concienciarles de cómo se puede sentir un animal que se oculta y huye para no ser pillado. Para el desarrollo del juego los alumnos se dividirán en pequeño grupos.

Por turnos, cada grupo se la irá quedando de cazadores y el resto serán los animales que deberán ir a esconderse en un terreno delimitado de antemano, mientras los cazadores se encuentran en la base preparando sus armas (linternas) para la cacería. Después de un tiempo prudencial estos tendrán que salir a cazar a los animales, que estarán escondidos sin moverse y en sigilo. Los cazadores deberán buscar a los compañeros escondidos, y cuando encuentren a uno deberán alumbrarlo con la linterna. Entonces éste estará pillado y deberá de regresar a la base.

Se dejará un tiempo límite de búsqueda a los cazadores. Si no se dará el pitido final y todos deberán regresar a la base para rotar. Ganará el equipo que antes consiga encontrar a los compañeros o quién más compañeros encuentre.



## Juego 2: “La Captura”

Transversalidad: Mediante este juego queremos ir introduciendo a los alumnos en las relaciones básicas de alimentación que existen entre los carnívoros y de los pequeños animales de los que se alimentan y como éstos deben buscar su alimento llevando cuidado de no ser cazados. A su vez se les inicia a trabajar aspectos importantes del stalking como la reptación o la interacción con el medio.

Material: Linternas, lámparas y pañoletas para marcar perímetro.

Agrupación: Gran grupo (20 - 25 alumnos).

Personajes: Los personajes del juego serán las lechuzas (2-3 compañeros) y las musarañas (resto).

Desarrollo: Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. El objetivo de este tipo de actividades es que los niños consigan un mejor conocimiento del entorno donde se realiza. Ayudar a desarrollar la destreza de los chavales.

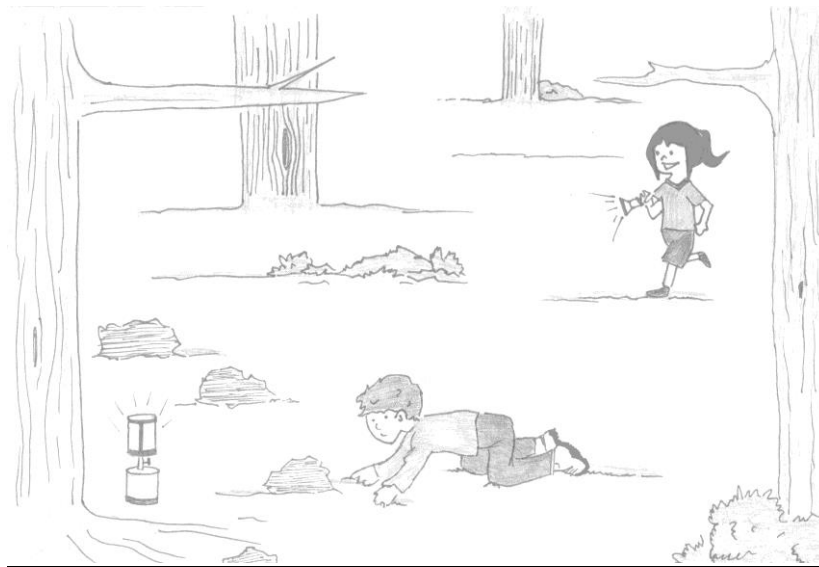
Preferiblemente es aconsejable escoger un terreno algo accidental y con bosque. Puede ser una cima de una pequeña colina o bien una zona que tenga un perímetro con claros. En el centro de esa zona se colocarán un par de lumogas, y el perímetro vendrá marcado por cuatro pañoletas. Los jugadores,



que han recorrido el terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: dos o tres lechuzas que serán las encargadas de vigilar el terreno y guardar el alimento de las musarañas, y el resto serán musarañas que intentarán penetrar en el recinto sin ser descubiertas para conseguir alimento.

Una de las características principales de los juegos de stalking y de la forma de alimentación de determinados animales es el camuflaje y el sigilo para conseguir los alimentos. Por ello, con este juego queremos introducir un poco la esencia de los juegos de stalking y aplicarlo a hechos reales que tienen lugar en la naturaleza.

Las musarañas en un tiempo determinado deben introducir el mayor número de ellas en el perímetro para conseguir el alimento que las lechuzas esconden sin ser descubiertas por estas, que si pillan a alguna musaraña deberán alumbrarla y decir su nombre. Ninguna lechuza puede estar dentro del perímetro marcado. Si alguna musaraña es descubierta deberá volver al principio e intentarlo de nuevo. Cada determinado tiempo se cambiarán las lechuzas, ganarán aquellos que consigan capturar más musarañas y evitar que penetren menos en el perímetro protegido de la comida.



## **Juegos de mediana duración**

### **Juego 3: “Nocturnidad en el Bosque”**

Transversalidad: Mediante este juego se quiere que los alumnos aprendan los sonidos característicos de algunos de los animales de vida nocturna así como aprender las diferentes huellas de dichos animales para obtener un conocimiento que les permita rastrear las mismas y saber qué animal se trata cuando realicen una excursión por el medio natural.

Material: Fichas para los grupos. Rotuladores. Optativo: Disfraces para los “animales”.

Agrupación: Se divide al total del alumnado (25 alumnos aprox.) en grupos de 5-6 componentes.

Personajes: Los animales perdidos. Suelen ser niños/as mayores a los que se les explicará previamente aspectos del juego como los lugares donde tienen que estar sin moverse para no perder tiempo después, por ejemplo. Cada animal lo interpretan dos o tres chicos/as, para que de esta manera no tengan miedo y tampoco se aburran.

Desarrollo: Por cada grupo habrá un animal escondido (seis grupos = seis animales), intentando cubrir todo el perímetro de la zona de juego. Se explica a los participantes que alguien ha abierto la puerta de la protectora de animales por lo que en lugar de jugar... ¡tenemos que ayudar a encontrarlos! Tras ello, cada grupo tiene que encontrar a todos los animales... pero en el orden en que vienen en la ficha (diferente para cada uno). Para que esto se pueda llevar a cabo de una manera adecuada, los componentes de cada grupo estarán haciendo del animal que tienen que representar. Cuando se encuentre a uno que corresponda, dentro del orden que se tenga, habrá que superar, la prueba que éste les ponga, y cuando se realice, éste les dará una ficha con la huella característica del animal y se podrá ir en búsqueda del próximo animal en la lista. Esto último debe de ser muy importante ya que nunca podrán conseguir una ficha si no tienen las anteriores.

Se puede poner otra casilla (o bien por la parte de atrás de la ficha) para un animal itinerante, que se puede localizar y firmar en cualquier momento del

juego (tipo águila, búho, ciervo, etc. Es conveniente que estos “animales” sean difíciles de ver (atuendos oscuros, por ejemplo).

El juego lo gana todo aquel equipo que haya encontrado a todos los animales dentro del tiempo de juego establecido en un principio. Por tanto es importante destacar que el primer equipo que llega no es el ganador.

Otra de las cosas que se suele pedir a los participantes de este juego, simplemente para que todo transcurra bien, es pedirles que vayan guardando una piedra cada vez que firmen. Ya que cuando tengan tantas como grupos se podrán ir a la base donde está el monitor esperando. También es recomendable tener un pequeño mapa con los sitios donde está escondido cada animal, así como los niños/as que lo hacen. De esta forma, si al final del juego tardan en venir, sabremos quién falta y dónde está.

Entre los distintos aspectos a considerar en el juego hay que destacar los siguientes: los “animales” no deben esconderse mucho, tienen que facilitar con su sonido el que sean descubiertos y no callarse (si uno no lo hace, rompe la cadena y se estropea el juego). Y también que las pruebas deben superarse siempre, tienen que ser fáciles.

Ejemplos de pruebas realizadas (es conveniente relacionarlo con cada animal):

- Búho: Cantar una canción entre todos.
- Lobo: Encontrar algo escondido “rastreado” señales dejadas, fáciles de ver en la noche,...
- Tejón: Responder una serie de acertijos relacionados con el mundo animal.
- Ciervo: Buscar algún tipo de hueso animal por los alrededores. Información: En el caso de que se sepa que es una zona en la que no suelen encontrarse cosas de este tipo, es aconsejable que los maestros podrán repartir por el espacio de juego
- Jabalí: Buscar una serie de objetos de una lista marcada que les facilitará el propio compañero. Por ejemplo: un fruto, tres piñas, 5 piedras pequeñas...
- Zorro: Contar tres chistes que le hagan reír.

Otros animales nocturnos pueden ser el murciélago, el sapo, la lechuza, la corneja, la perdiz roja, erizo...



#### **Juego 4: “Captura Madrigueras”**

Transversalidad: Con este juego se quiere hacer ver la competitividad que existe en la naturaleza entre los animales y que no siempre todos conviven bien en compañía que pueden surgir conflictos por intereses comunes a ambos.

Material: Cintas de colores para distinguir los equipos, muñecos, frutos y mapa.

Agrupación: Gran grupo (20 - 25 personas).

Desarrollo: La clase se divide en dos grandes grupos, en zorros y tejones, y tanto unos como otros llevarán puestos en un lugar visible dos bandas de color. Una vez así, se les introduce a los alumnos con la siguiente historia: “Estos dos animales se encuentran enfrentados entre ellos ya que los zorros se aprovechan del trabajo de los tejones a la hora de hacer sus madrigueras, grandes y costosas de hacer, ya que tienen que cavar mucho durante días para tener el tamaño suficiente para albergar a sus familias.

Los zorros una vez que los tejones abandonan sus madrigueras para irse a vivir a otro sitio las cogen ellos como casa. Esto ha hecho que los tejones se enfaden mucho ya que los zorros nunca hacen nada y han decidido secuestrar

a los zorros pequeños como castigo y los zorros han hecho lo mismo con los hijos de los tejones. Ahora el objetivo de cada uno es intentar rescatar a sus hijos sin ser capturados”.

Los hijos están repartidos en diferentes bases. A la vez, tanto tejones como zorros, tienen una base para encerrar a los que pillen. Y estos podrán ser salvados por sus compañeros entregándoles una banda. A cada equipo se le facilitará un mapa con la posición de las bases. Cuando uno es pillado debe entregar una de las dos bandas a su captor. Para todo esto se establecerá un radio de 10 - 15 metros alrededor de las bases donde el equipo defensor no puede entrar a capturar. Solamente se puede pillar un contrario a la vez por persona igual que transportar una carga (hijo o fruto), estos últimos hasta su madriguera principal.

Una vez se haya conseguido coger un objetivo, hay que volver a la madriguera principal sin ser capturados. Además, y repartidos por el terreno, habrá frutos u otros animales propios de la alimentación de estos animales. Se pueden coger para alimentarse y hacerse más fuertes. Gana el equipo que más puntos consiga una vez finalizado el juego. Las bandas cogidas valen 1 punto, los hijos rescatados 3 puntos y los alimentos 5 puntos. El monitor hará de juez moviéndose por el campo para ver que se cumplan las normas.



## **Juego 5: “Zorros, Ginetas y Víboras”**

Transversalidad: Con la realización de este juego es que los alumnos aprendan la relación de “cazador” – “presa” que se da en el medio natural, donde la gran mayoría de los animales a la vez que buscan su alimento tienen el peligro de que otros animales les estén buscando a ellos para ser cazados. Y también saber valorar el equilibrio que debe existir en la naturaleza sobre si es conveniente o no dejar que determinadas especies desaparezcan o no.

Material: Cintas de distintos colores.

Agrupación: Gran grupo (A partir de 20 - 25 alumnos).

Personajes: Los grupos de animales que participan en el juego son los siguientes, explicando la relación existente entre ellos. Cada grupo llevará cintas de un determinado color.

- Zorros: Los zorros son los encargados de pillar a las ginetas, ya que se alimentan de animales de este tipo.
- Ginetas: Las ginetas se encargan de cazar a las víboras.
- Víboras: Las víboras se encargan de pillar a los zorros puesto que son una base de su alimentación entre otras cosas.

Desarrollo: El bosque es un lugar lleno de peligros si no se tiene cuidado. En el podemos observar como diferentes animales luchan entre ellos por su supervivencia, algunos compiten por alimentarse ya que se comen las mismas cosas como el erizo o el sapo que son insectívoros. Otros deben preocuparse por sobrevivir ya que muchos se cazan entre ellos mismos para alimentarse, es decir, muchos deben cazar otros animales evitando ser cazados por animales más grandes que ellos.

Este es el caso de los zorros, las víboras y las ginetas, que son cada uno animales que se alimentan unos de otros, los zorros de ginetas, éstas de las víboras y las víboras de los zorros. El juego consiste en imitar este triángulo de caza, es decir, los alumnos se dividen en tres grupos cada uno identificado con

una banda de un color distinto. Y se deberán pillar entre ellos de acuerdo a la relación descrita anteriormente.

Los grupos se distribuirán por el espacio de juego determinado para ello cada uno en una base especificada de antemano, y la cual también actuará como prisión ya que deberán llevar a los compañeros que se pillen del animal correspondiente. Se podrá salvar a los compañeros y uno de la misma especie acude a la base y da un abrazo a cada compañero para liberarlo (también se podría permitir salvar a los de la especie restante, esta opción podrá cambiar la dinámica creando la posibilidad de un juego sin final establecido).

Los jugadores deberán tener en cuenta la importancia del ciclo de vida de los animales y, por tanto, si es adecuado o no capturar a todos los rivales, ya que si se pillan a todos dejaríamos a los rivales que nos tienen que pillar libres al no tener peligro de que ninguno los pueda cazar, por lo que es conveniente siempre dejar rivales sin cazar. Se podrá establecer un sistema de puntuación de un punto por equipo a rival que pillen y compañero que salven.



## **Juegos de larga duración**

### **Juego 6: "Los Ciervos"**

Transversalidad: Se busca concienciar a los discentes con el juego de lo malo que es cazar animales, por ello se pretenden que intenten vivir el agobio que puedan sentir los animales cuando son perseguidos para ser cazados y lo difícil que es ocultarse en situaciones así.

Material: Rabos para los ciervos, bandas para los cazadores, maquillaje o sello de tinta para los perros, palitos para elegir a los personajes.

Agrupación: En este juego no se hacen grupos. Cada uno puede ir como quiera (por parejas, solos...).

Personajes: Son los propios niños/as a los cuales les habrá tocado ser ciervos o cazadores, convirtiéndose los primeros poco a poco en perros:

- Los ciervos: Llevarán un rabo (tira de tela) colgando del pantalón por atrás (tiene que estar visible al menos la mitad de la tela, y colocada sólo por dentro sin atar, de forma que al tirar de ella salga bien).

- Los cazadores: Llevan una banda ancha en la cabeza, bien visible para que sean reconocibles de lejos. Si no hace mucho calor pueden ponerse también una bolsa de basura grande, a modo de vestido.

- Los perros: A medida que los ciervos son cogidos, se van convirtiendo en perros, poniéndoseles un tatuaje o maquillaje en la cara que se les reconozca.

Desarrollo: Se comienza contando una historia sobre la angustia que debe sentir un animal cuando es perseguido y rodeado en una cacería (ej.: la del zorro en Inglaterra, la de los ciervos o los jabalíes en España...). Se dice a los niños/as que van a sentir esa angustia en sus propias carnes...

Para ver qué personaje nos va a tocar, nos ponemos todos en fila y vamos cogiendo, de un haz que sostiene el monitor, un trocito de mimbre. La mayoría están sin pintar pero un 10/15% del total tendrá el extremo manchado de rojo (estos serán los cazadores). Por supuesto que se puede "sortear" de otra manera, e incluso se pueden buscar voluntarios para ser cazadores (normalmente son pocos los que lo quieren hacer). También se suele dar la



posibilidad de que se intercambien entre ellos los personajes antes de caracterizarse (por si tocara un cazador que no puede correr mucho...).

Primero se da la salida a los ciervos, dejando un tiempo prudencial (3/4 minutos) para que se escondan, aprovechando entonces para recordar las normas a los cazadores: estos solo pueden coger un ciervo cada vez, y para ello tiene que arrancarle el rabo. Entonces tienen que llevar al ciervo y rabo a la base central, donde habrá algún monitor (si no lo llevan no es válida la captura).

Cuando un ciervo es cogido, se le hace una señal (con maquillaje, sello de tinta...) que sea difícil de quitar, y se convierte en perro. A partir de entonces ayuda a los cazadores, indicando con sus ladridos dónde están los ciervos. Pueden acorralar a estos, pero está prohibido tocarlos o cogerlos (esto sólo lo puede hacer el cazador). Además no pueden hablar, sólo hacer mímica y ladrar.

Como el cazador se puede cansar mucho, se da la posibilidad durante el juego de cambiarse con un ciervo que haya cogido (siempre y cuando no se le haya puesto todavía el tatuaje de perro, y los monitores de su consentimiento).

Se suele dar una zona (alrededor de la base) dónde no se puede coger a nadie, pero donde tampoco se puede estar, salvo que sea un cazador llevando un ciervo (y sólo el tiempo suficiente para hacerlo).

Durante el transcurso del juego, poco a poco irán aumentando pues los perros y será más difícil para los ciervos que logren subsistir. En la versión primera del juego, dentro del sorteo que se hace de personajes, también se sorteaban los primeros perros (mimbre manchado de verde), pero es un poco aburrido serlo desde el principio por lo que funciona mejor la versión explicada.

Cuando se hace la señal de final de juego, no se puede coger ya a nadie, ganando en cierta medida los ciervos que no han sido capturados (aunque éste es el típico en el que no hay ganadores concretos, sino que se juega por jugar). Al final podemos hacer algún comentario sobre cómo se han sentido al ser perseguidos, sus experiencias durante el transcurso del mismo...

Una advertencia: La angustia por no ser cogidos y por capturar, suele provocar muchos accidentes en este juego. Advertir al principio que se tenga mucho cuidado, que es preferible que te cojan a caerse en un boquete o chocarse con algo....



## **Juego 7: “La Cadena Trófica”** (Adaptado de Rodríguez, 2010)

Transversalidad: Gran juego educativo que se adapta perfectamente a una recreación real de lo que constituye la cadena trófica de alimentación de los animales nocturnos. Se trata de un juego que va a servir a los alumnos para aprender el ciclo trófico y los diferentes seres que tienen lugar en él.

Material: Fichas para los diferentes personajes. Disfraces para los búhos y, optativos, para los Productores y Descomponedores.

Agrupación: Gran grupo. Número de búhos variable en función del número de participantes y el resto dividido en familia de animales (dos padres y el resto hijos).

Desarrollo: “Ha caído la noche y los animales nocturnos comienzan su actividad. Entre otros están los que se alimentan de vegetales como el ratón de

**Angosto Sánchez, S.; Lorente García, A.; Ruiz Sánchez, V.; Gómez-López, M. (2016). 192**  
**Cómo trabajar el conocimiento del medio en las clases de educación física de primaria mediante juegos de stalking. *Trances*, 8(3):175-196.**

campo, el topo, la perdiz roja... que a su vez conviven con pequeños animales que se alimentan de insectos (insectívoros), entre los que tenemos el sapo de espuela, la rana común, el tritón, la lagartija común, la musaraña, el murciélago, la abubilla, la salamandra y el erizo. Todos están siempre en estado de alerta, porque tras cualquier árbol, arbusto, matorral o rama... puede aparecer el señor Búho que necesita alimentarse de ellos. Seamos por un rato algunos de estos animales y vivamos sus sensaciones, miedos, satisfacciones...”

Tras una introducción semejante a ésta, se pasa a presentar los personajes del juego, así como lo que hace cada uno:

- Los Búhos: Van provistos de una linterna roja, y vestidos de negro. Cada uno dispondrá de un nido (caja escondida en el campo) donde irá dejando las presas capturadas. Cada vez que descubre una “familia” (alumbrándola con la linterna) se “come” a uno de sus miembros, dándole ésta una de sus tarjetas - vida. Dicha tarjeta debe llevarla entonces (sin poder comer de nuevo hasta que lo haga) hasta su nido, dejándola allí. Pero ¡jojo!, debe intentar alejarse de los Productores y los Descomponedores, ya que son sus enemigos cada vez que lo descubren le arrebatan la presa (tarjeta - vida) que lleve.
- Los Productores: Llevan linternas de color verde. Se mueven por todo el campo. Son como la “despensa” de las diferentes familias a donde tienen que acudir para alimentarse. Para ello llevan 5 tarjetas redondas por familia, con los nombres de ésta y de algún alimento que coman. Cuando una se les acerque, ésta le entregará su “tarjeta identificativa” y recibirá, el Productor, una de las tarjetas con un tipo de alimento que coman.
- Los Descomponedores: Con linterna azul. También se mueven continuamente. Son el lugar donde deben acudir las familias, después de comer, para evacuar y volver a sentir hambre. Llevará siempre 4 tarjetas identificativas de cada una de las familias.

- El resto serán las “familias de animales” agrupándose los miembros que la conformen. Unos serán la rana, otros el tritón, la musaraña, el erizo... Deben permanecer siempre unidos, cogidos todos sus miembros de la mano y procurando los dos mayores (padres) cuidar de los pequeños (hijos). Tendrán dos tipos de tarjeta:
  - o Una tarjeta identificativa: Con el nombre de la familia en grande.
  - o Cinco tarjetas - vida: Que son las que le quita el búho. Tendrán la palabra “Vida” escrita en grande.

Las tarjetas de cada familia serán del mismo color.

Cada “familia” tendrá una madriguera (árbol señalado de alguna manera) tocando el cual está a salvo.

Cuando comienza el juego, salen de su madriguera, con cuidado, intentando que el búho no los descubra buscando alguno de los “Productores”. Cuando lo encuentran, le entregan su “tarjeta identificativa”, recibiendo a cambio uno de sus alimentos. Deben llevar éste al “Descomponedor”, el cual les dará otra tarjeta identificativa. Entonces podrán de nuevo buscar al Productor... repitiéndose esta dinámica todas veces que puedan. No está permitido acudir dos veces seguidas a por alimento sin pasar antes por el Descomponedor. Tampoco podrá coincidir más de una familia a la vez con el Productor o el Descomponedor.

Si el Búho llega a cazar a alguno de sus miembros, pueden intentar encontrar el nido donde ha escondido la “vida” y recuperarla con la finalidad de recobrar al miembro perdido (función de reproducción). No pueden tocar las vidas que estén en el nido de las otras familias.

¿Quién gana el juego?

- Si todas las familias han entregado todas sus respectivas tarjetas, será ganadora aquella que conserve un mayor número de sus miembros (vidas).

- Si se corta el juego antes de que esto ocurra se hará un recuento de las tarjetas entregadas al Descomponedor, descontándole las vidas quitadas. La que mayor puntuación tenga será la ganadora.



#### 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baena, A.; Granero, A. (2011). Contribución de las actividades físicas en el medio Natural a la consecución de las competencias básicas. *Trances*, 3(5): 609-632.

Gómez-López, M.; Angosto Sánchez, S. (2014). Cómo conocer una localidad a través de diferentes propuestas de orientación. Una experiencia en las actividades físico-deportivas en el medio natural. *Trances*, 6(3):127-142.

González, F. (2001). *Noches de fiesta: Veladas, juegos nocturnos, fuegos de campamento (Sexta edición)*. Madrid: CCS.

Ley Orgánica de Educación del 2/2006 de 3 de mayo. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 106, de 4 de mayo de 2006.

Loiseau, J.J. (1966). *Juegos de stalking. Pistas, mensajes, señalización, socorrismo, nocturnos*. Barcelona: Sucesores de Juan Gili.

Lourenço, J.M. (1997). *Juegos nocturnos II*. Web. Disponible en: <http://www.juanmanuel.com/actividades/noctur80.htm#indice>

Angosto Sánchez, S.; Lorente García, A.; Ruiz Sánchez, V.; Gómez-López, M. (2016). 195  
Cómo trabajar el conocimiento del medio en las clases de educación física de primaria mediante juegos de stalking. *Trances*, 8(3):175-196.

- Moreno, D. (2012). Adaptaciones a tener en cuenta en la animación y recreación para personas con discapacidad visual. *Trances*, 4(5): 381-408.
- Pinos, M. (1997). *Iniciación a los deportes en la naturaleza: Guía práctica (Primera edición)*. Madrid: Gymnos.
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española (DRAE)*. 22ª edición. Madrid: Real Academia Española.
- Rodríguez, L. (2010). *Juegos en la naturaleza (Primera edición)*. Cádiz: Puertograf. Disponible en: <http://ozaetaaterpetxea.files.wordpress.com/2010/11/libro-juegos-naturaleza-neila.pdf>
- Serrano, A.M. (2009). *Juegos de aventura en la educación secundaria. Innovación y experiencias educativas*, 16. Disponible en: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/ANTONIO\\_M\\_SERRANO\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/ANTONIO_M_SERRANO_1.pdf).