



FICHA JUEGO POPULAR "EL BUFÓN"



RESEÑAS

Teniendo como referencia el juego popular infantil, arraigado en nuestra provincia, y del cual, en muchos casos hemos podido analizar que se estaban perdiendo las reseñas, lo hemos querido recuperar y dar a conocer entre el alumnado del centro. Se aprende en clase y se practica en recreos. El Planteamiento metodológico se ha realizado por roles y por rotación. Todos los alumnos han desempeñado funciones de explicación, coordinación, control y evaluación de los compañeros.

Los juegos populares de pelota tienen un carácter lúdico que dependen del mantenimiento, conservación y adecuada transmisión de las normas de juego. Dependiendo de la zona geográfica en la que queramos aplicarlos, puede existir o no, arraigo del mismo. El enriquecimiento cultural y la transmisión de juegos de unas zonas a otras debe ser motor de nuestra materia.



En este caso, y teniendo en cuenta el éxito de su implantación en la semana del Active Hacking, hemos mantenido la propuesta del juego denominado “El Bufón” también conocido en zonas anglosajonas como “Four Squares”. En cualquier caso, el dinamismo en su desarrollo, la simplicidad de sus reglas, y la motivación implícita necesaria para no ser derrotado hace que una vez que se adquiriera un nivel mínimo de juego, los participantes pueden disfrutar durante largos periodos de tiempo.

Consiste en un juego de pelota en el que todos “luchan” contra todos mediante el bote de una pelota intentando subir puestos en la jerarquía que se establece entre los cuatro participantes.

REGLAS BÁSICAS

En este juego existe una jerarquía e importancia de los distintos jugadores:

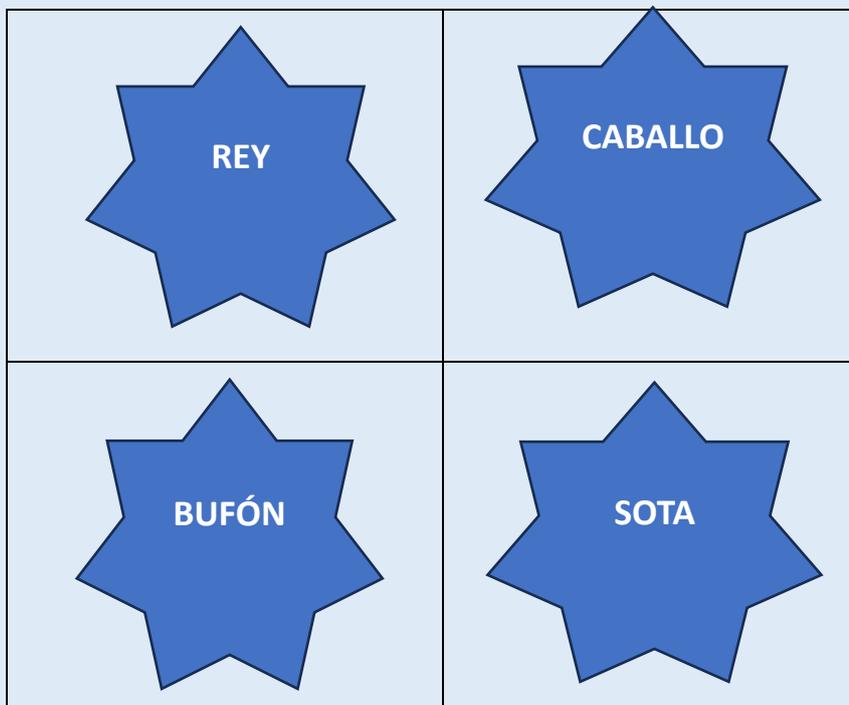
- **Rey**, tiene el puesto más importante.
- **Caballo**, ocupa el segundo lugar.
- **Sota**, ocupa el tercer lugar.
- **Bufón / basurilla**, que ocupa el cuarto lugar.



REGLAS BÁSICAS

- ❖ El saque se realiza siempre desde el Rey a Sota.
- ❖ Desde ese momento, se puede pasar a cualquier compañero.
- ❖ La pelota se palmeará botando obligatoriamente en mi campo y se podrá dirigir a cualquier otro.
- ❖ Cuando recibo la pelota puede dejarla botar o no, pero mi palmeo botará siempre en mi campo.

- ❖ Si la pelota botase dos veces o se fuese fuera del límite del campo sería mala.
En ese caso, se debe analizar:
 - Si falla BUFÓN, se queda en su puesto.
 - Si falla SOTA, baja a BUFÓN y BUFÓN sube a Sota.
 - Si falla Caballo, baja a BUFÓN, BUFÓN sube a SOTA, SOTA sube a Caballo.
 - Si falla el REY, tiene el privilegio de bajar a SOTA, en ese caso, SOTA sube a CABALLO y CABALLO sube a REY.



TORNEO (6 pistas en 6 periodos de 5 minutos)

- Se hace un torneo en varias pistas. Al finalizar el tiempo de cada partida. El Rey y el Caballo suben de pista y la Sota y el Bufón bajan.
- Al llegar a la nueva pista:
 - ❖ El que viene de pista superior (pero baja de pista) como sota será rey y el bufón será caballo.
 - ❖ El que viene de pista inferior (y sube de pista) como rey será sota y el caballo será bufón.

