

Nombre



Trompos

1. Realizar y presentar un estudio de 300 palabras acerca de la historia de los trompos.

2. ¿De qué material se hacían los trompos en la antigüedad?

Page 10 of 10

¿De qué materiales se hacen hoy en día?

Nombre _____

3. Explicar cada uno de los siguientes métodos para impulsar un trompo:

Fricción _____

Cuerda o piola _____

Mola _____

Dedos _____

4. Dibujar un trompo e identificar las siguientes partes:

- a. Coronilla
- b. Punta o pie

- c. Cuerpo o masa

5. Dibujar y explicar cómo funcionan los siguientes tipos de trompo:

- a. Trompo tradicional de madera

Nombre

b. Trompo de dedo o trompo de varilla larga

c. Snurra sueca

d. Peonza de hojalata

Nombre

e. Perinola

6. Explicar el uso de la cuerda (piola):

a. ¿Cuál es el tamaño ideal de la cuerda?

b. ¿Cuál es la importancia de sostener el extremo del dedo?

c. Nombrar 3 formas de asegurar la piola en el dedo.

7. ¿Cuál es el uso de la tampografía de los trompos tradicionales?

Nombre _____

8. Explicar la relación entre estabilidad, movimiento y lanzamiento o proyección del trompo, con los siguientes conceptos físicos:

- | | |
|-----------------------|--|
| a. Velocidad angular | c. Centro de gravedad |
| b. Efecto giroscópico | d. Principio de la dinámica (1 ^a ley de Newton) |

9. Establecer y seguir junto a su instructor un código de seguridad para los juegos de trompos, con al menos 5 reglas.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

10. Utilizando un trompo tradicional, demostrar la capacidad para realizar las siguientes actividades:

- a. Fuerza y equilibrio: Enrollar correctamente la piola y lanzar de manera que gire el trompo por lo menos 20 segundos antes de perder el equilibrio.
- b. Técnica calculada: Lanzar el trompo, y luego recogerlo en la palma de la mano, después de unos segundos, volverlo a tierra y que siga girando.
- c. Poner a dormir: Hacer que el trompo gire durante 10 segundos en un mismo lugar de manera que parezca estar parado.
- d. Giro de coronilla: Girar el trompo invertido apoyando la coronilla.
- e. Deslizamiento: Mientras el trompo gira, con la ayuda de la piola, mover el trompo de un lugar a otro sin que se caiga.

Nombre

f. Precisión: Lanzar el trompo a un objetivo. Puede ser una línea o círculo en el suelo.

11. Realizar al menos una de las siguientes maniobras:

- a. Rodar en el aire: Consiste en lanzar el trompo, antes que llegue al suelo y antes que se desenrolle completamente la piola, traerlo de vuelta de tal manera que el trompo gire en la mano.
- b. Puente o teleférico: Con una mano sostener los dos extremos de la piola y con la otra mano sostener el doblez que queda. Manteniendo estática la piola, colocar sobre el trompo y levantar uno de los extremos del puente formado y deslizar el trompo de un extremo al otro.
- c. Lanzamiento: Mientras el trompo gira en el piso, hacer un salto en su punta, jalando la piola con habilidad y fuerza, sirviendo de impulso. Realizar la maniobra dos veces, con el trompo saltando y cayendo al suelo, y la otra cayendo en la mano.

12. Conocer o crear al menos 4 juegos colectivos con trompos. Invitar a sus compañeros de unidad a participar de cada uno de los juegos. Al final, conversar con el instructor acerca de cómo se sintió durante las actividades y cuáles son las ventajas de la práctica de la recreación al aire libre.

Fecha completada: _____

Instructor/asesor: _____