
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
- b. Efecto giroscópico
- c. Centro de gravedad
- d. Principio de la dinámica (1ª 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: _____