

juegos populares y tradicionales de Cañaverl y su entorno



Matilde Domínguez Paniagua
María Ángeles Morán Portero

Investigación y textos:

Matilde Domínguez Paniagua
M^a Ángeles Morán Portero

Ilustraciones:

Luis Javier Holguín Paniagua

**juegos populares y tradicionales
de Cañaveral y su entorno**

ÍNDICE

JUEGOS DE ELECCIÓN	10
JUEGOS DE LOCOMOCIÓN	16
JUEGOS DE SALTO	32
JUEGOS DE COMBA.....	42
JUEGOS SENSORIALES Y DE AGILIDAD MENTAL	52
JUEGOS DE LANZAMIENTO	59
JUEGOS DE CORRO	68
RÍTMICOS Y DE COORDINACIÓN	73

A José Mari.

PRÓLOGO

Cuando las autoras de este libro me proponen que escriba el prólogo del mismo, en el primer momento me siento honrado de la propuesta, pero una vez estudiada con el detenimiento que merece la misma, caigo en la cuenta que aparte de un honor es una gran responsabilidad, puesto que de este humilde prólogo caerá quizás, la acción de que el lector, si lo lee, siga con su lectura hasta el final del mismo, o darlo por cerrado sin haberlo empezado.

En fin, después de lo descrito, me gustaría comentar un poquito el universo de los juegos tradicionales, en sus características y en las relaciones que en ellos se entretajan. Ante lo cual sólo tengo una frase, "*Los juegos tradicionales son una expresión de la cultura popular*"; a su vez, los juegos tradicionales, sin querer banalizarlos, son la muestra del día a día, del hombro a hombro; en suma, son la pequeña muestra de una realidad dinámica y por ello se van transformando en la medida en que las condiciones sociales van cambiando.

Cuando hablo de juegos tradicionales me refiero a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir al paso del tiempo.

¿Qué puedo yo decir sobre este libro, que es un conjunto de juegos, (con los que yo me identifico) y algunos de ellos totalmente perdidos, presentados por sus autoras, que recogen el material recopilado en el contacto diario con las gentes de Cañaveral? Son juegos tanto de niños y niñas, así como de los mayores que han ido contando sus formas de divertimento a través de los mismos. Un divertimento que no presenta miras educativas o deportivas, no necesita de personas adultas para desarrollar sus reglas, ni lugar o

material especializado para ejecutarse. Unos juegos que sólo dependen del ingenio, creatividad y fortaleza de los niños y niñas, ya que el material estándar industrializado, sofisticado y no dado al alcance de todos, por tanto, discriminativo, no aparece en ellos. Estos juegos espontáneos, tradicionales y populares, transmitidos oralmente de generación en generación, mantenedores del contacto directo con la naturaleza: la tierra, el agua, el fuego y el aire y son marcados de modo cíclico por las horas del día, las estaciones del año o el tiempo que hace.

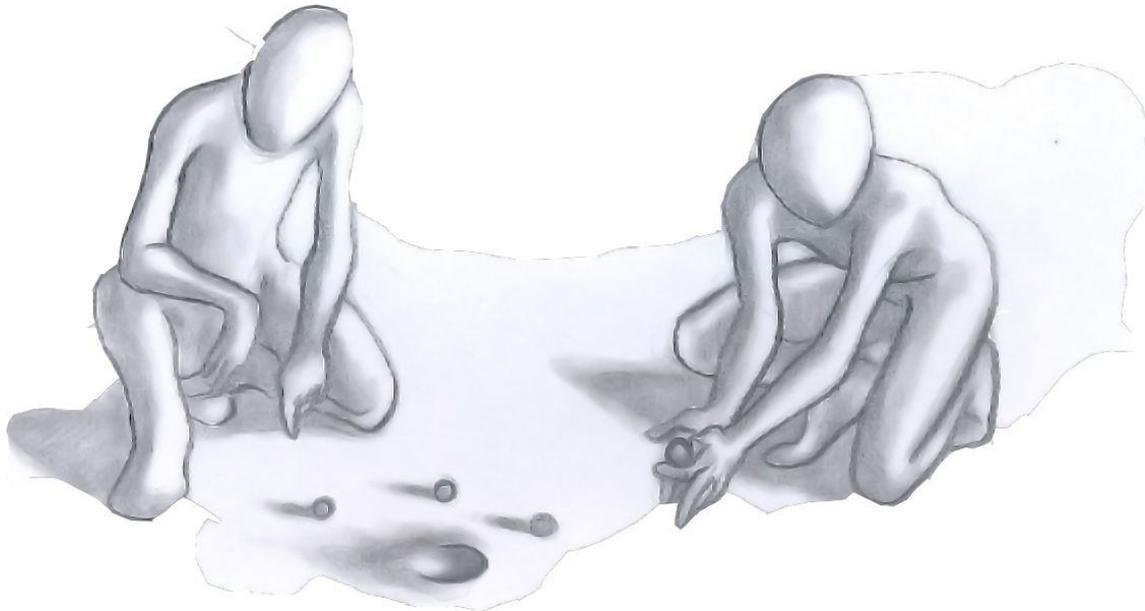
No quiero pasar por alto que no todos los juegos tradicionales expuestos en este libro serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quién sabe: porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, aun cuando surja la pregunta de si realmente tiene sentido repensar y resurgirlos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante de la electrónica. Por otro lado, considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños y niñas, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad corporal. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente.

"Los juegos tradicionales son indicados como una faceta -aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio." (Trautmann, 1995)

Emilio Durán

Alcalde de Cañaverl

INTRODUCCIÓN



Cuando comenzamos a trabajar con los niños del C.E.I.P. Santa Marina, surgió este proyecto como actividad escolar y de investigación. El objetivo que se perseguía, no era otro más que la recopilación de juegos populares y tradicionales de Cañaveral y su entorno.

El trabajo de los chicos, que no han reparado en esfuerzos, consistiría, fundamentalmente, en preguntar a sus familiares juegos que recordasen de su infancia. Para facilitarles el trabajo, se procedió a la entrega de una serie de fichas que debían rellenar con la información que cada uno obtuviera del juego que trabajase.

Después de observar la buena acogida que tuvimos, no sólo por parte de los alumnos, sino también de padres, abuelos y el resto de familiares, y considerando el material del que disponíamos, decidimos que no podía quedar como un simple trabajo escolar.

Procedimos, entonces, a realizar una clasificación general con la que trabajaríamos más detenidamente: aclarando dudas y, lo que es más importante, unificando criterios para realizar después la clasificación que aparece en el presente trabajo.

Lejos de atribuirnos el éxito de este libro, nos sentimos satisfechas y agradecidas por haber recuperado juegos a los que jugaban nuestros padres, madres, abuelos y abuelas, así como sus hijos, los niños de Cañaveral, que han visto en este trabajo una forma de colaborar en la recuperación y conservación de nuestras raíces, nuestras tradiciones, nuestros juegos.

Aparte, queremos expresar nuestro agradecimiento incondicional a todos los que han colaborado con nosotras: Ayuntamiento de Cañaveral, a José Mari, amigo, donde quiera que estés, compañeros del Colegio, padres, madres, niños, que sois los que jugáis y a los que va dedicado especialmente este libro.

Es imposible precisar cuál es la definición más correcta de "juego", si tenemos en cuenta la cantidad existente y autores que han pretendido, sin éxito, precisar su significado. Debido a las connotaciones lúdicas que posee el término, decidimos que la más adecuada para lo que pretendíamos, se acercaba a aquella que lo describe como *"una actividad de placer que posee en sí mismo"*. Montaigne en sus **"Ensayos"** realizó una peculiar definición de niño indicando que *"no es un adulto en miniatura"*. Sin embargo, y después de haber observado **cómo** el juego contribuye a afianzar las facultades y el desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo, definiríamos el juego como algo maravilloso, no sólo para los niños sino también para los adultos.

Así pues, resulta esencial afrontar este trabajo como instrumento básico, no sólo para la socialización del niño, sino también como un instrumento de consulta sobre juegos populares y tradicionales de nuestro pueblo, Cañaveral, anclado en un bagaje cultural, que es preciso conservar a lo largo del tiempo y las generaciones. Eso es lo que pretendemos y lo que perseguimos desde que se gestó la idea del libro.

Por ello, tanto los juegos como las canciones que aparecen en el libro forman parte de nuestra cultura, de nuestro entorno, de nuestra historia. Y ha resultado gratificante observar la motivación de los

niños mientras los recopilaban. Ha sido, pues, un trabajo de investigación realizado tanto por los alumnos como por los educadores, que hemos visto, con éxito, su grado de implicación y madurez. Decimos "éxito" porque las nuevas tecnologías han ocasionado un cambio no sólo en las conductas y comportamientos de los niños, sino también en sus formas de jugar. Consideramos que es fundamental que el niño juegue con otros niños en la calle. Esto favorecerá su capacidad de relación en el futuro, su grado de permisividad y tolerancia, *"El niño tiene que aprender jugando"* como bien subrayó Fröebel en La educación del hombre.

Finalmente, mencionar que la clasificación que hemos realizado es una entre las diversas y múltiples que permite esta recopilación de juegos, siendo una de las más sencillas y la que más se ajusta a las preferencias y peculiaridades de nuestros más fervientes colaboradores, nuestros alumnos del C.E.I.P. Santa Marina de Cañaveral.

JUEGOS DE ELECCIÓN

PARES Y NONES

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Cualquiera.

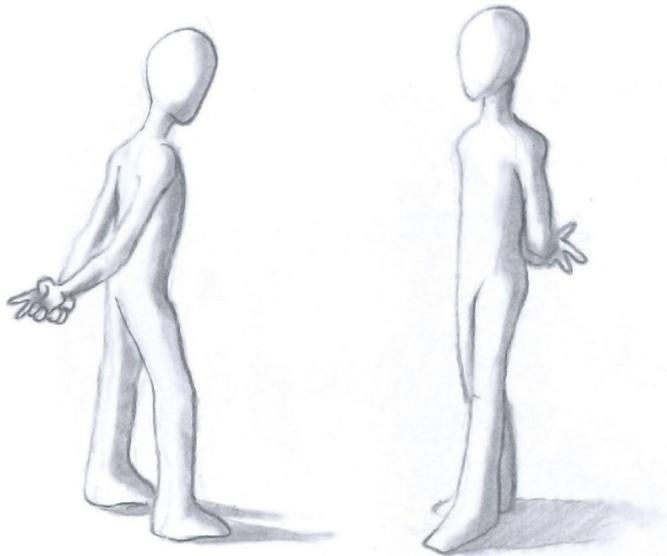
PARTICIPANTES: Dos.

DESARROLLO: De los dos jugadores uno pide pares y otro nones. Cada uno de ellos saca, a la de tres, el número de dedos que quiere. Se cuenta el total de los dos. Si el número es par, empieza a pedir el que eligió pares, y si es impar, el otro.

REGLAS: Sacar las manos a la vez.

VARIANTES: Se puede realizar sacando una mano o las dos.

CANCIÓN: Ninguna.



PIEDRA, PAPEL O TIJERAS

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Cualquiera.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

DESARROLLO: La "piedra" se simboliza con el puño cerrado. El "papel" con la mano abierta. Y las "tijeras" con el dedo índice y el corazón abiertos.

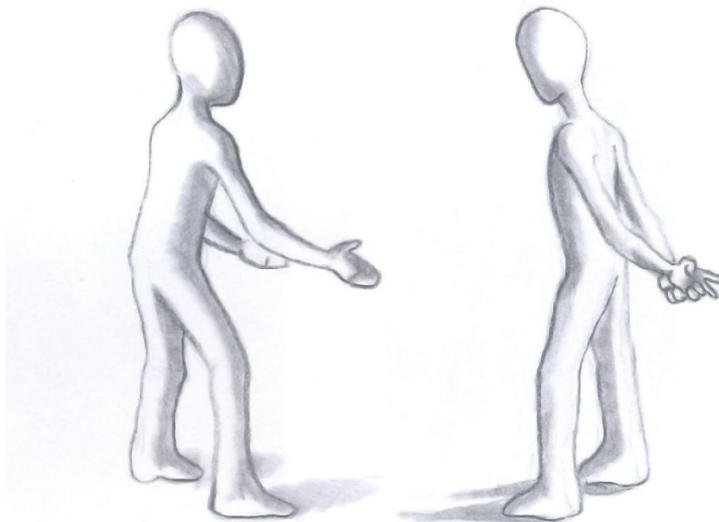
La piedra macha a las tijeras, el papel envuelve a la piedra y las tijeras corta el papel.

A la de tres, cada jugador saca su mano con una simbología y se van descartando jugadores de manera que al final siempre gana uno, que sería el que empieza a pedir. Cuando se saca dos símbolos iguales se repite.

REGLAS: Sacar las manos a la vez.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



CUÁNTOS AÑITOS TIENES TÚ

EDAD: A partir de 5 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Cualquiera.

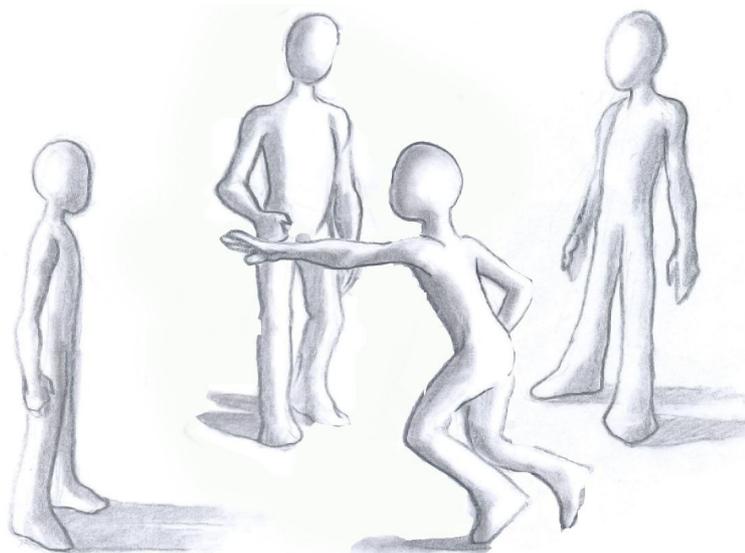
PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Se colocan todos los participantes en corro y uno de ellos dice: "zapatito blanco, zapatito azul, dime cuántos añitos tienes tú", mientras señala con el dedo o con la mano al resto de jugadores. Al jugador que le toca dice los años que tiene y se empieza a contar: uno, dos, tres, etc. hasta llegar al final. El jugador que le toca el último número comienza a pedir y continúan en el orden que estaban hacia la derecha.

REGLAS: Se comienza siempre por la derecha.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



UN, DOS, TRES, PIES

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Cualquiera.

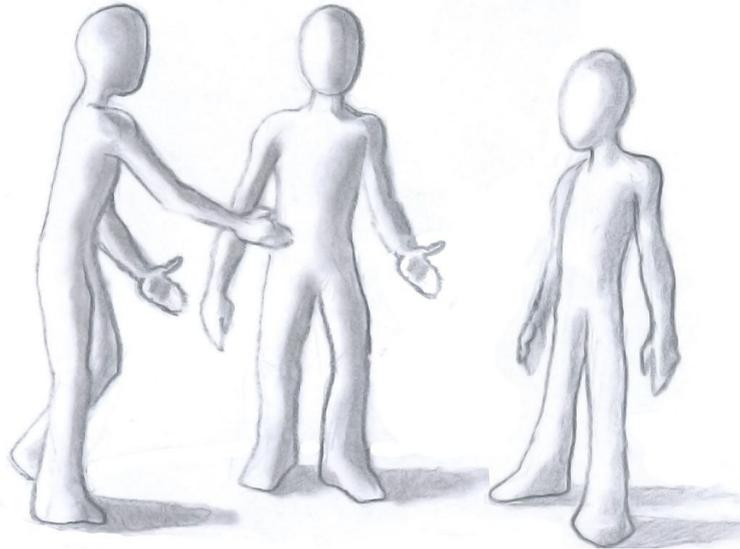
PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Los participantes se colocan en círculo y a la de tres ponen el pie dentro de él o lo dejan sin poner. Teniendo en cuenta el número de jugadores que hay, se van salvando aquellos que han elegido la opción menos numerosa. Por ejemplo, si el total de jugadores es de siete y cinco de ellos sacan el pie, se salvarán los dos jugadores que no lo hayan sacado, y volverán a repetirlo los otros cinco.

REGLAS: Sacar los pies a la vez.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



DEDOS

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Cualquiera.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Se colocan todos en círculo y a la de tres, cada jugador saca una mano con el número de dedos que quiere. Se cuentan los dedos de todos y se empieza a contar: uno, siempre arriba; dos, el jugador que cuenta; tres, el de la derecha y así hasta el final. Cuando se termina de contar, el último jugador será el que se la quede.

REGLAS: Empezar a contar siempre por la derecha.

VARIANTES: Se puede realizar sacando una mano o las dos.

CANCIÓN: Ninguna.



JUEGOS DE LOCOMOCIÓN

TORITO EN ALTO

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En cualquier lugar donde haya sitios para subirse.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

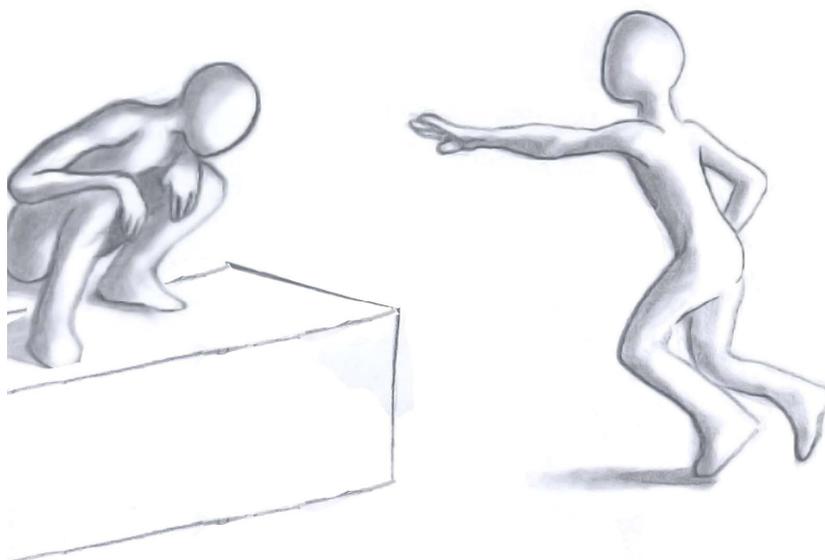
DESARROLLO: A la vez todos los participantes deben subirse en alto. El último que se suba es **el torito**. El resto de jugadores deben cambiar de sitio y al torito deben tocarlos cuando no estén en alto. Al participante que toque, pasará a ser torito.

REGLAS: Los jugadores no deben permanecer mucho tiempo en alto.

Deben cambiar de sitio constantemente.

VARIANTES: Además de dar, también se puede jugar pillando.

CANCIÓN: Ninguna.



LOS TOROS

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Unos cuernos de toro. Se unen los cuernos con un palo, o simplemente los dos juntos poniéndoles cinta adhesiva.

LUGAR: En la calle, pero delimitando el espacio, imitando a una plaza de toros.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

DESARROLLO: El niño que hace de toro lleva los cuernos y sale corriendo de un lugar indicado previamente, intentando cornear a los demás. Después de un tiempo, otro niño pasará a ser toro.

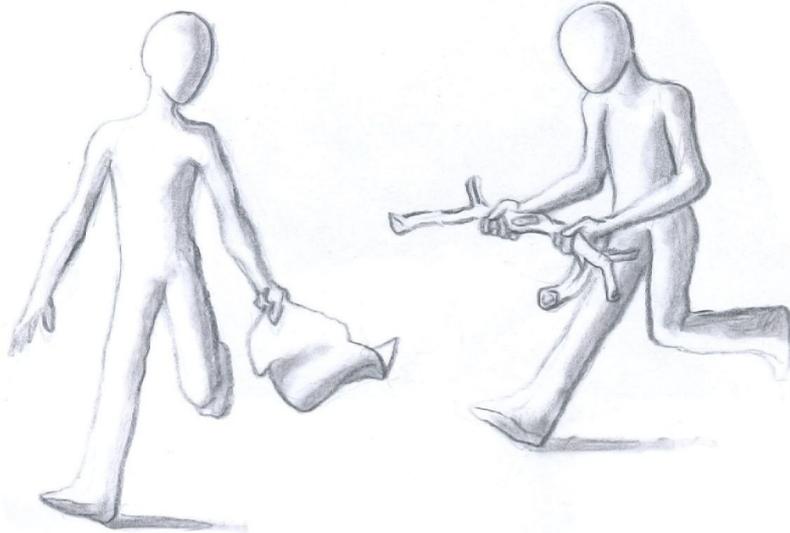
REGLAS:

- No vale cornear muy fuerte.
- No vale salirse del recorrido.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

"A San Fermín pedimos, por ser nuestro patrón,
nos guíe en el encierro, dándonos su bendición".



MARRO

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Ninguno

LUGAR: En la calle o en el patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de cuatro.

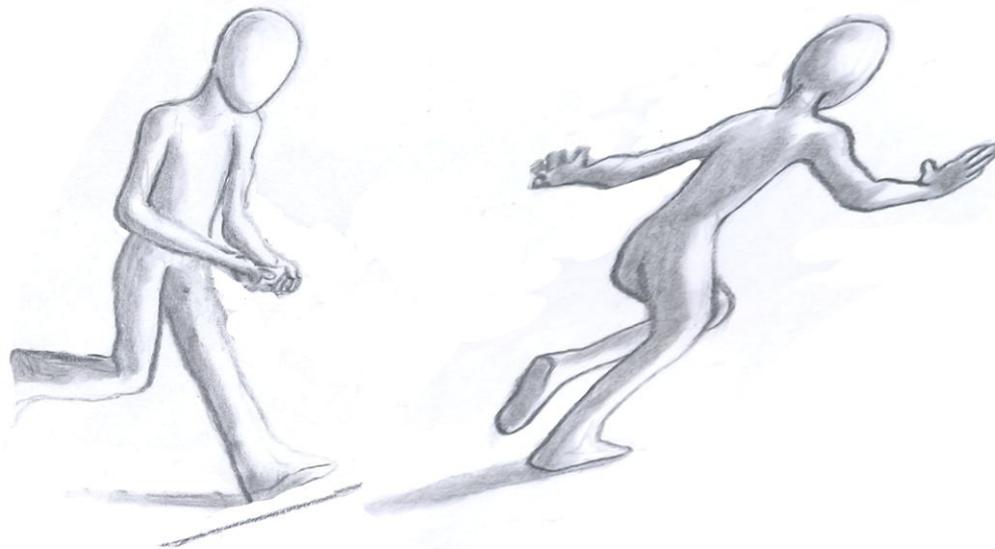
DESARROLLO: Se dibuja una línea, detrás de la cual sale el jugador que se la queda. Éste, con las manos entrecruzadas, debe ir a dar a los demás. Cuando lo consigue, lo coge de la mano y así sucesivamente hasta que sólo quede uno, que sería el ganador.

REGLAS:

- El jugador que se la queda primero no debe soltarse las manos.
- Cada vez que se sueltan deben volver a casa.
- Si algún jugador pasa la línea estará pillado.

VARIANTES: Se puede realizar también pillando.

CANCIÓN: Ninguna.



LA CADENA

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Ninguno

LUGAR: En la calle o en el patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de cuatro.

DESARROLLO: Un jugador se la queda y debe ir a pillar a los demás. Al que vaya cogiendo, le da la mano, formando una cadena. Ganará el jugador que quede sin ser pillado.

REGLAS:

- Si la cadena está suelta cuando pillan a un jugador, éste no estaría pillado.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



EL MARRO DE LA RAYA

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Ninguno

LUGAR: En la calle o en el patio del colegio.

PARICIPANTES: Mínimo cinco jugadores por equipo.

DESARROLLO: Se forman dos equipos, situados cada uno detrás de una de las líneas, que estarán dibujadas en los fondos del terreno de juego.

Cada uno de los jugadores debe intentar penetrar en el campo del equipo contrario, evitando que no entren en el suyo y pillando al jugador que lo intente. El jugador que sea atrapado, se colocará detrás de la línea del equipo contrario, hasta que otro compañero lo libere, dándole con la mano, cuando llega hasta él.

REGLAS:

- Nunca se puede pillar a otro jugador del equipo contrario que haya salido de su campo antes, sólo podrá eliminarse el que salga después.
- Todos los jugadores, tanto de un equipo como de otro, podrán salir indistintamente sin seguir un orden, unas veces con el fin de defender su campo y otras con la intención de colocarse en el campo contrario.
- Cuando un jugador consigue traspasar la línea del otro equipo, podrá salvar a un compañero que esté pillado, o intentar atrapar a un jugador contrario en el momento que éste traspase su propia línea.
- Perderá el equipo que antes se quede sin jugadores.
- Los jugadores pillados de cada equipo se colocarán a un lado del terreno, unidos por las manos, y tocando la línea del campo contrario en espera de ser rescatados.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.

EL ESCONDITE

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En lugares donde haya obstáculos donde esconderse.

PARTICIPANTES: A partir de cuatro.

DESARROLLO: Uno de los jugadores se queda de cara a la pared, contando en voz alta hasta un determinado número, mientras los demás se esconden. El que cuenta, cuando termina, debe buscar a los demás. Cuando ve a alguno debe ir a la pared y decir el nombre. Así hasta que todos están pillados.

REGLAS:

- Se pueden salvar llegando a la pared antes que el que se la queda.
- El que se la queda debe separarse de la pared.
- Al primero que descubra será el que se la queda.
- Un escondido puede salvar a los demás si al dar en la pared, dice: "alza la malla por mi primero y por todos mis compañeros".

VARIANTES: Para contar existen tres posibilidades:

1ª: Reloj, relojito, con qué dedito te he dado yo. Se le toca al que se la queda con un dedo en la espalda. Éste se da la vuelta e intenta adivinar el dedo con el que le han tocado. Según va tocando dedos se va aumentando de cinco en cinco, hasta que adivina cuál es. En el número que termine, hasta ese cuenta.

2ª: Puño: Igual que el anterior pero con el puño. Un puño será de prisa y otro despacio.

3ª: Brazo: En cada una de las articulaciones del brazo, se pone de uno en uno, de cinco en cinco y de diez en diez. Se da la vuelta y según la que elija, así contará.

CANCIÓN: Ninguna.

RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Lugar llano.

PARTICIPANTES: A partir de diez.

DESARROLLO: Todos los niños menos dos, se ponen en corro, cogidos de la mano, con los brazos muy estirados y los pies juntos, de manera que entre dos niños y por debajo de sus brazos, pueda pasar corriendo otro niño. De los que no participan en el corro, uno será el "ratón" y otro será el "gato". El gato saldrá corriendo intentando pillar al ratón. Mientras corren todos los niños cantarán la canción.

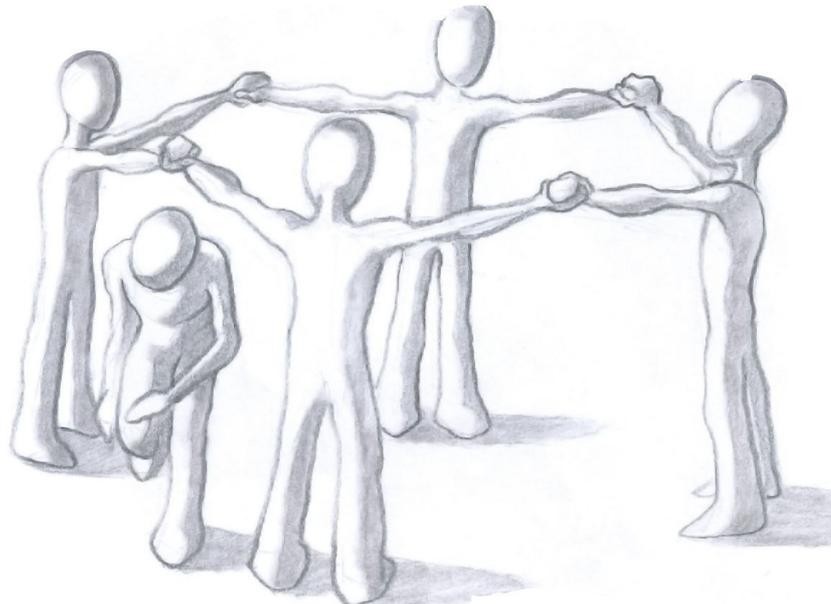
REGLAS:

- Si el gato pilla al ratón se cambiarán los papeles.
- El gato debe pasar exactamente por los mismos lugares que el ratón, si no pierde.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

Ratón que te pilla el gato,
Ratón que te va a pillar,
Si no te pilla de noche,
Te pilla de "madrugá".



EL CINTURÓN

EDAD: A partir de 10 años.

MATERIAL: Un cinturón.

LUGAR: En la calle o en el patio del colegio.

PATICIPANTES: A partir de cuatro o cinco.

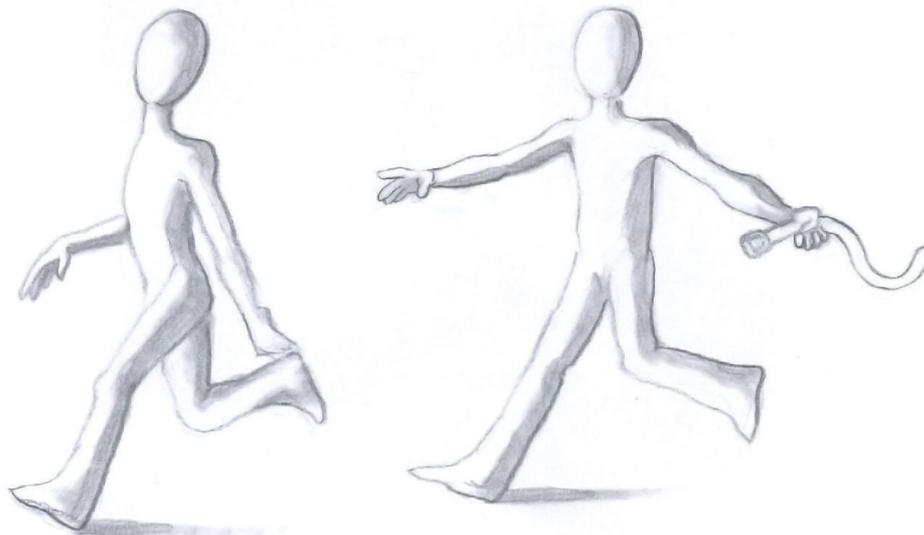
DESARROLLO: Todos los jugadores, excepto el que lleva el cinturón, se esconden. El jugador que lleva el cinturón en las manos tiene que buscarlos y si los encuentra, sale corriendo detrás de ellos para darles con él.

REGLAS:

- No hacer daño con el cinturón.
- No intentar escapar cuando estás cogido.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



EL BOTE

EDAD: A partir de 6 años.

LUGAR: En la calle.

MATERIAL: Un bote o una botella.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Se coloca "el bote" en el suelo y mientras que un jugador vigila el bote con los ojos cerrados, los demás se esconden. El jugador que vigila debe salir a buscar a los demás jugadores, que deben intentar golpear el bote y desplazarlo de su ubicación original.

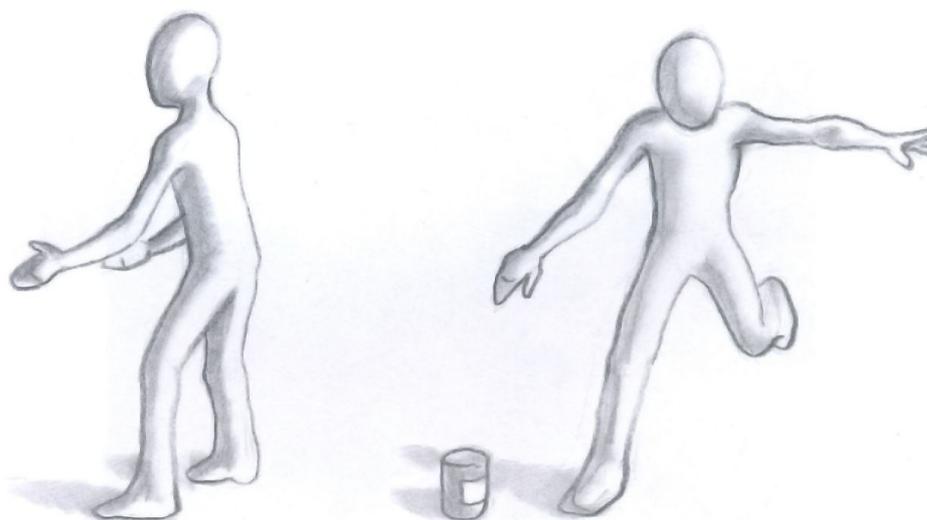
Si el jugador vigilante descubre a otro en su escondite, ambos deben salir corriendo. Si el que vigila coge antes el bote que el escondido, éste pasa a ser vigilante y así sucesivamente.

REGLAS: Respetar el desarrollo del juego.

VARIANTES: Un jugador se la queda y otro debe dar una patada al bote lo más lejos posible y, mientras que los demás se esconden...

.Uno de los jugadores da una patada al bote mientras dice el nombre de un jugador, que debe ir a por el bote, mientras que los demás se esconden...

CANCIÓN: Ninguna.



A TRES NOVILLOS EN EL MAR

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En la calle.

PARTICIPANTES: A partir de cuatro.

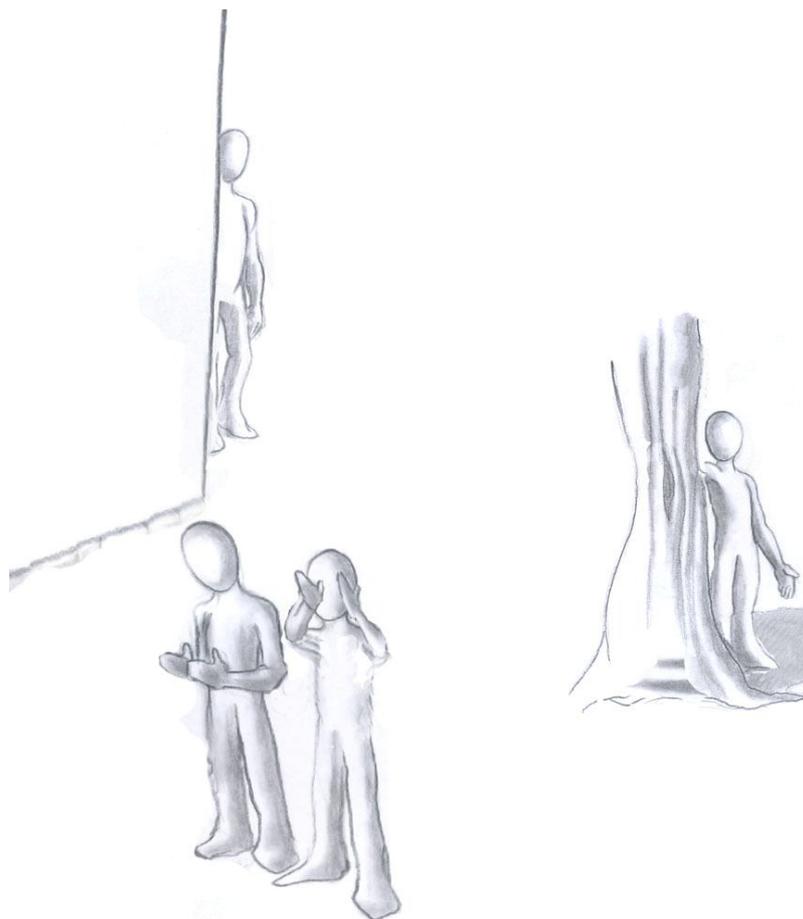
DESARROLLO: Se dividen los jugadores en dos grupos. Un grupo se esconde y el otro grupo cuenta. Una vez que el grupo que se la queda ha terminado de contar, sale a buscar a cada miembro del otro grupo. Si los encuentran a todos, será ese grupo el que se esconda y así sucesivamente.

REGLAS:

- Cerrar los ojos mientras se cuenta.
- Contar en voz alta.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



EL PLANO

EDAD: A partir de 11 años.

LUGAR: En la calle.

MATERIAL: Una tiza o un palo.

PARTICIPANTES: A partir de seis.

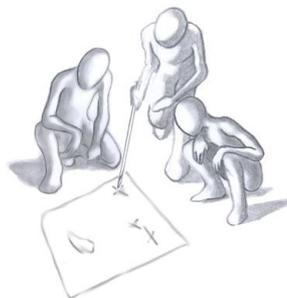
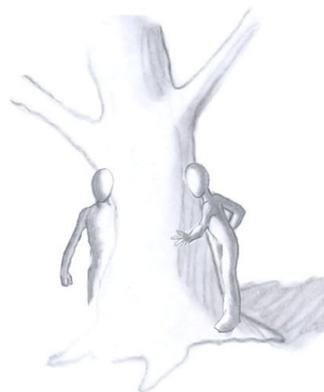
DESARROLLO: Se delimita el espacio en el que se va a desarrollar el juego y se hacen dos equipos. Cada equipo tendrá un capitán. Uno de los equipos se esconde y su capitán tiene que volver al lugar en el que se encuentra el equipo contrario y hacer un plano en el suelo, con una tiza o un palo, en el que explique la posición exacta de cada uno de los miembros de su equipo. El equipo contrario debe salir a buscarlos. Si no los encuentran, los jugadores escondidos deben quedarse en su posición hasta que su capitán les ordena salir por medio de una contraseña.

VARIANTES: Dibujar el plano en un papel.

REGLAS:

- No realizar un plano falso.
- Cerrar los ojos mientras se esconde el equipo contrario.
- Respetar el espacio delimitado.

CANCIÓN: Ninguna.



PAN CON TOMATE, PARA QUE NO TE ESCAPES

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En la calle.

PARTICIPANTES: A partir de cuatro. El único requisito es que sean pares.

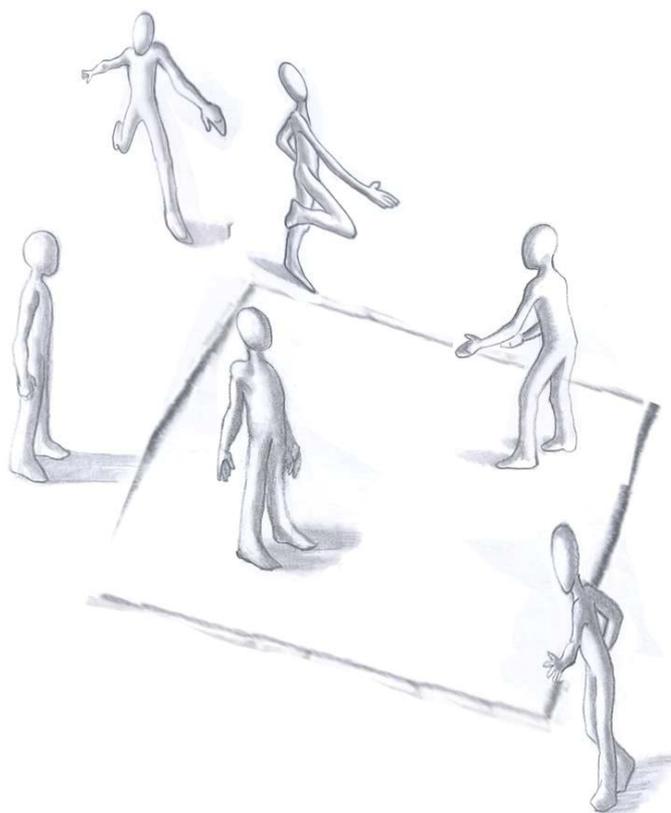
DESARROLLO: Se hacen dos equipos y se pinta un cuadro en el suelo, suficientemente grande para que entre todo un equipo. El otro se queda fuera. Mientras, los del cuadrado salen corriendo para que los del equipo que está fuera no los cojan. Cuando un jugador coge a otro del equipo contrario, le da tres palmadas en la espalda y le dice "Pan con tomate, para que no te escapes" y lo sitúan en un lugar indicado para los que están cogidos. Así hasta que todos estén pillados.

REGLAS:

- No golpear fuerte a los compañeros.
- No correr lejos del cuadrado.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



LAS CUATRO ESQUINAS

EDAD: A partir de 5 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En la calle.

PARTICIPANTES: A partir de cinco.

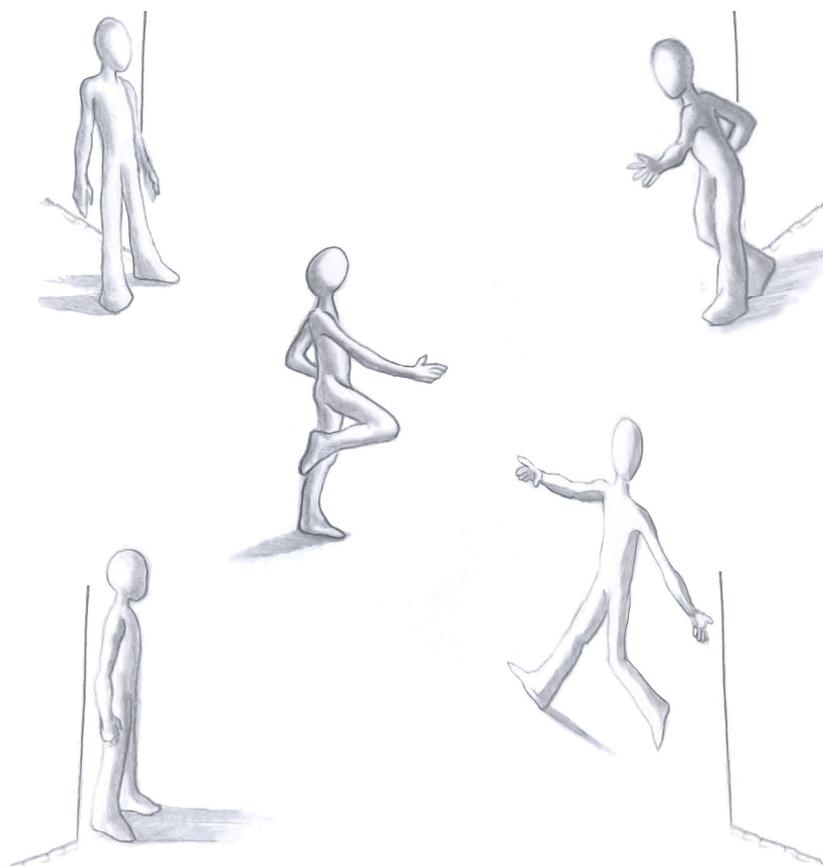
DESARROLLO: Se busca un lugar en el que existan cuatro esquinas perfectamente delimitadas. Cuatro de los jugadores se colocan en ellas y el quinto se sitúa en el centro. Los jugadores que están situados en las esquinas tienen que moverse de una a otra, procurando que el del centro no te quite la posición. Si consigue situarse en una esquina, será el jugador que estaba situado en ella, el que se quede en el centro.

REGLAS:

- No quedarse siempre en la misma esquina.
- Todos cambiarán cuando el del centro diga "YA".

VARIANTES: También se puede realizar jugando por equipos.

CANCIÓN: Ninguna.



EL PAÑUELO

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Un pañuelo.

LUGAR: En la calle, patio de colegio, plaza...

PARTICIPANTES: Ilimitado, pero formando dos equipos.

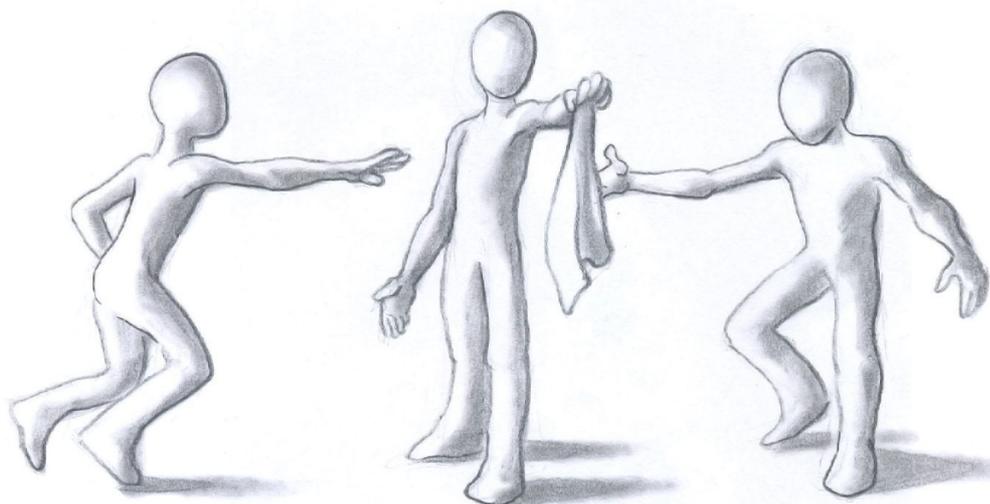
DESARROLLO: Los jugadores se colocan en dos filas horizontales separadas por una determinada distancia. Justo en el centro se coloca un niño con un pañuelo. Cada jugador tiene un número que le ha asignado el encargado de su equipo. El jugador que tiene el pañuelo dice un número y el niño de cada equipo que tenga ese número, tienen que salir corriendo a coger el pañuelo. El que logra coger el pañuelo primero, debe volver corriendo hacia su equipo, evitando ser pillado por el otro jugador.

REGLAS:

- El jugador que pierde queda eliminado.
- Si un jugador cruza o se pisa la línea del medio antes de coger el pañuelo, también se eliminaría.
- Ganará el equipo que, al final del juego, permanezca con más jugadores.

VARIANTES: En vez de eliminar al jugador que pierde, se dan puntos al equipo del jugador que gana. De esta manera ganará el equipo que más puntos tenga.

CANCIÓN: Ninguna.



UN, DOS, TRES, POLLITO INGLÉS

EDAD: A partir de 4 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Llano.

PARTICIPANTES: A partir de cuatro.

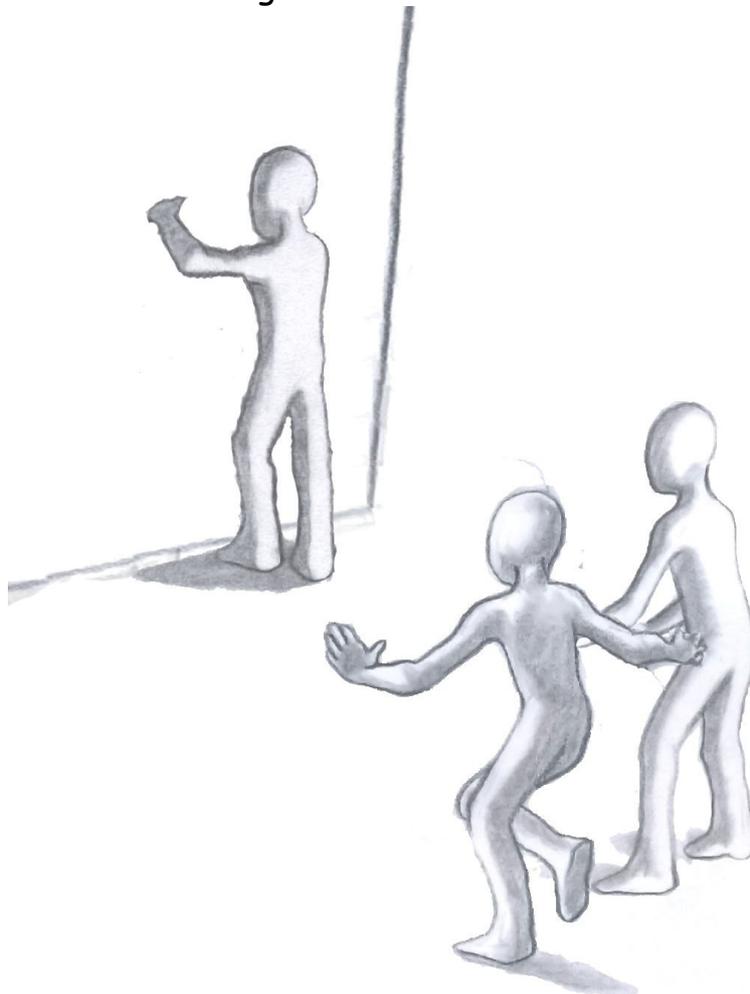
DESARROLLO: Uno de los participantes apoyados sobre una pared y con los ojos cerrados dice: "un, dos, tres pollito inglés sin mover las manos ni los pies" y después de decirlo mirará para atrás. El resto de los jugadores colocados a cierta distancia deben ir acercándose y cuando él mira, se deben parar todos y quedarse quietos. Al que vea moverse lo mandará para atrás y comenzará de nuevo.

REGLAS:

- Hay que quedarse quietos sin moverse cuando el que se la queda mira para atrás.
- Hay que obedecer al que se la queda.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



JUEGOS DE SALTO

PÍDOLA

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En la calle, en el patio de la escuela... (lugar llano).

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Se traza una línea en el suelo. Detrás de esta línea se coloca un participante con las piernas estiradas y el tronco doblado hacia delante con los codos en las rodillas (*a burro*). El resto de participante tiene que saltarlo, poniendo las manos en su espalda, sin pisar la línea. El primero dice a qué distancia se debe colocar el "burro" y los demás deben saltarlo. El que no lo consiga o pise la línea pasa a ser "burro" y se empieza de nuevo.

REGLAS: Respetar la decisión del primero (el rey). Por tanto se deben respetar las distancias que él propone. Ejemplo: si el rey pide "**media**", se dará un paso entre la línea y el burro; y si pide "**pídola**" se saltará desde la línea.

VARIANTES: Cambiar la altura del burro.

CANCIÓN: Ninguna.



A LA UNA ANDA LA MULA

EDAD: A partir de 9 años

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Terreno llano.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Uno de los participantes se agacha con la manos en las rodillas (sería el burro). El resto debe saltarlo por encima y haciendo lo siguiente:

A la una anda la mula: se salta por encima del burro.

A las dos muleta y cozo: se salta y se da una cozo al burro en el culo.

A las tres periquito San Andrés: se salta por encima y al hacerlo se coge el jersey como si fueran dos garras y se vuelve a soltar antes de caer al suelo.

A las cuatro media vara de alto: el que hace de burro debe colocarse en una posición más alta de lo habitual, agachando la cabeza hasta pegar la barbilla con el pecho y se debe saltar así.

A las cinco la cruz y el brinco: los que saltan deben cruzar las piernas antes de saltar y volver a cruzarlas antes de tocar con los pies en el suelo.

A las seis pasó por mi casa del rey: al saltar saltará con la cabeza recta sin bajarla, ni moverla.

A las siete paso y pongo mi "bonete": cada jugador escoge una prenda (un trozo de papel, un palo, un plástico...) y al saltar lo deja encima del burro. No debe caer ninguna prenda de las que hay encima.

A las ocho paso y cojo mi bizcocho: cada jugador salta y recoge la prenda que colocó anteriormente, sin caer ni coger ninguna de las otras prendas.

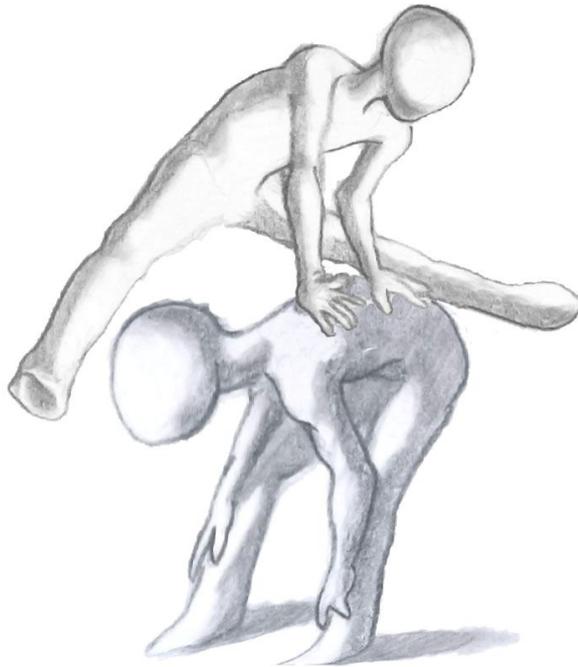
A las nueve se atasca la perra y bebe: el jugador en lugar de saltar, echará su cuerpo encima del burro, como si fuera unos "agüeros", dejará deslizar su cuerpo hacia adelante, poniendo las manos en el suelo y los pies encima del burro. Girará sobre sus manos colocando ahora los talones en el burro; manteniendo el equilibrio con una pierna se golpea tres veces en el trasero del burro. En ningún momento podrá resbalar.

A las diez choca "Rancho" contra la pared: el jugador saltará e irá a chocar ligeramente contra una pared.

REGLAS: El que no consiga hacer lo que se dice pasa a ser burro.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: La retahíla del desarrollo puede ser interpretada al ritmo de una melodía.



BURRO VA O MOSCA VA

EDAD: A partir de 9 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Un lugar donde haya una pared.

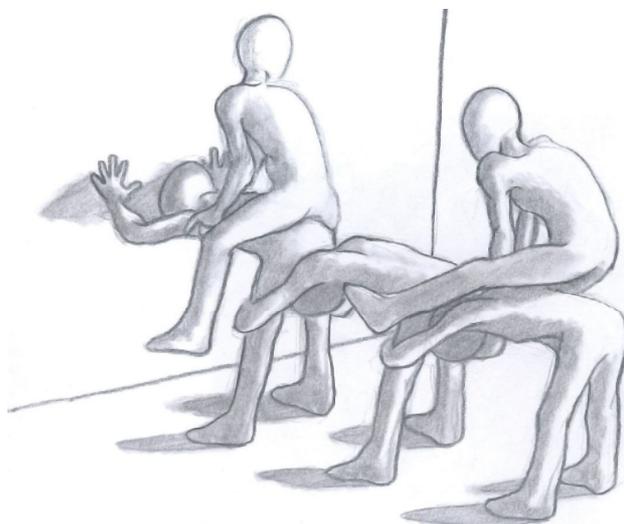
PARTICIPANTES: Dos equipos.

DESARROLLO: Se hacen dos grupos. Uno de ellos se pone contra la pared, el primero flexiona el tronco con las manos en la pared y el resto de su grupo se coge por la cintura, con el tronco flexionado también. El segundo grupo salta sobre ellos.

REGLAS:

- Tienen que subirse todos encima del otro grupo. Uno por uno y tienen que terminar todos encima sin que se caiga ninguno.
- Cada vez que uno se sube dice: "mosca va" o "burro va".

CANCIÓN: Ninguna.



BURRO SEGUIDO

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Ninguno.

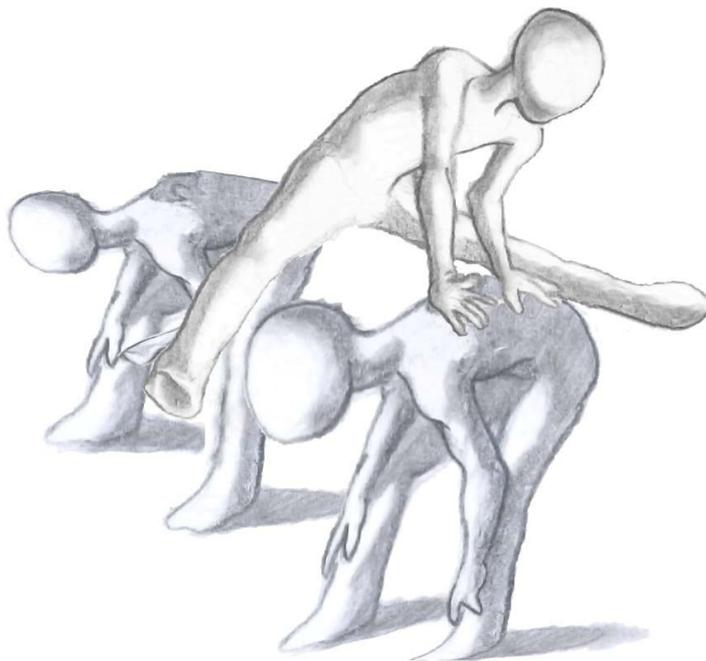
LUGAR: Lugar llano.

PARTICIPANTES: A partir de cinco.

DESARROLLO: Cuatro de los participantes se colocan a burro y el quinto los va saltando. Cuando los ha saltado a todos se coloca a burro el último y comienza el siguiente.

REGLAS: Mientras se salta no se pueden levantar.

CANCIÓN: Ninguna.



TIRABLE

EDAD: A partir de 9 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Lugar llano, donde se pueda pintar o hacer una línea en la tierra.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

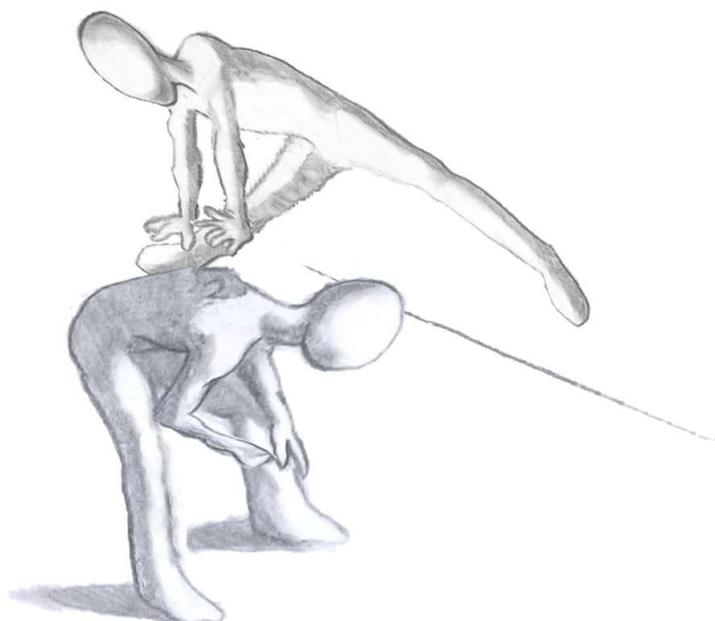
DESARROLLO: Se hace una raya en el suelo, bien con tierra o con tiza y uno de los jugadores se coloca a burro junto a ella. A continuación, los demás intentan saltar por encima, sin pisarla. Conforme van pasando las rondas, el jugador que hace de burro va separándose de la línea, con lo cual, las distancias se hacen más largas y la dificultad es mayor. El jugador que no consigue saltar, o que pisa la raya se convierte en "burro" y así sucesivamente.

VARIANTES: Cambiar la altura del burro.

REGLAS:

- Respetar los turnos y las distancias
- No hacer daño al compañero que está haciendo de "burro".

CANCIÓN: Ninguna.



LA GOMA ELÁSTICA

EDAD: A partir de 9 años.

MATERIAL: Una goma elástica.

LUGAR: En la calle, en el patio del colegio o en los corrales de las casas.

PARTICIPANTES: Un mínimo de tres.

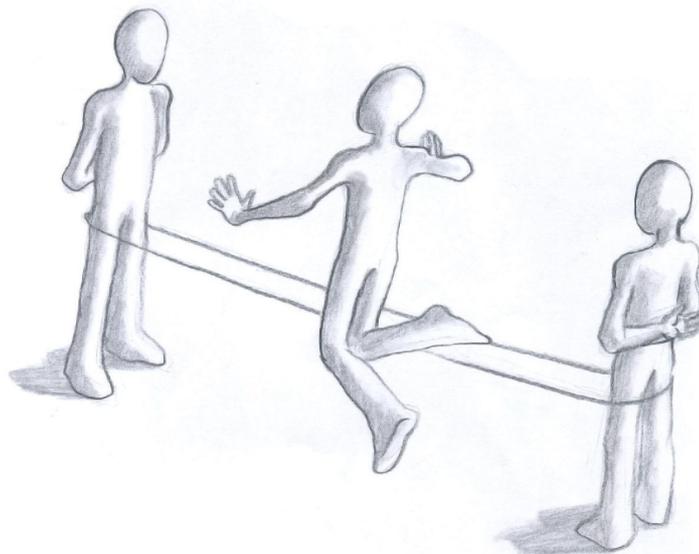
DESARROLLO: Dos de las participantes sujetan la goma alrededor de su cuerpo comenzando por los tobillos. Después irán poniéndosela en las distintas articulaciones: las rodillas, la cadera, la cintura, las axilas, el cuello y la cabeza. Los demás intentan saltar las diferentes alturas.

REGLAS:

- Cuando uno cae mala, se pone en la goma.
- Cuando la goma se pone a la altura de la cabeza se puede saltar haciendo la voltereta lateral.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



LA RAYUELA O TRUCO

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Una tiza y una rayuela (piedra lisa).

LUGAR: En la calle o en el patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

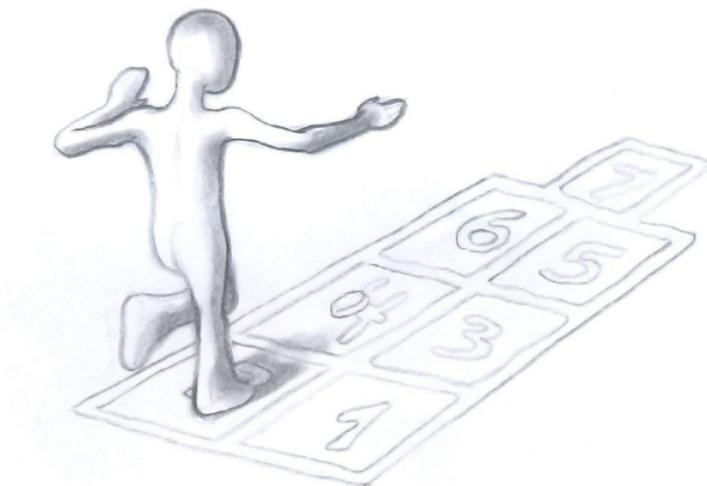
DESARROLLO: Con la tiza se hacen seis cuadrados en el suelo (dos filas de tres en vertical) y se numeran del uno al seis. Por turnos, cada jugador tira la rayuela y "a pata coja" debe ir desplazando, cuadro a cuadro, según los números, sin pisar las rayas ni salirse. Cuando llegan al cuadrado número seis, se puede volver para atrás o se empieza de nuevo, lanzando la rayuela al número dos y así sucesivamente al tres, al cuatro, al cinco, al seis.

REGLAS:

- Respetar los turnos.
- No salirse del cuadrado.
- No pisar las rayas.
- Si la piedra cae en una línea, pasa el turno al siguiente.

VARIANTES: En lugar de seis cuadros, se hacen diez y se numeran.

CANCIÓN: Imbo, cachimbo, anso, descanso, piri, gloria y afuera.



LA PICA

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Un palo con una púa clavada en uno de los extremos.

LUGAR: En el campo.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

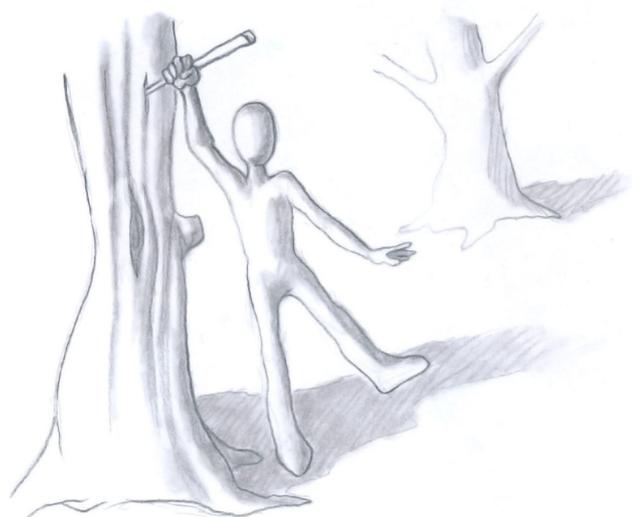
DESARROLLO: Uno de los jugadores sale corriendo y clava la pica en un árbol lo más alto que pueda, sin tocarlo con las manos. El siguiente jugador tiene que intentar coger la pica de dónde la ha clavado el compañero y clavarla él en otro lugar, a ser posible más alto, y así sucesivamente.

REGLAS:

- No vale sujetarse al árbol con las manos.
- Respetar los turnos.
- No hacer daño a los compañeros con la pica.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



JUEGOS DE COMBA

LA COMBA

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: comba (soga o cuerda gruesa).

LUGAR: La calle, los patios de las casas o del colegio.

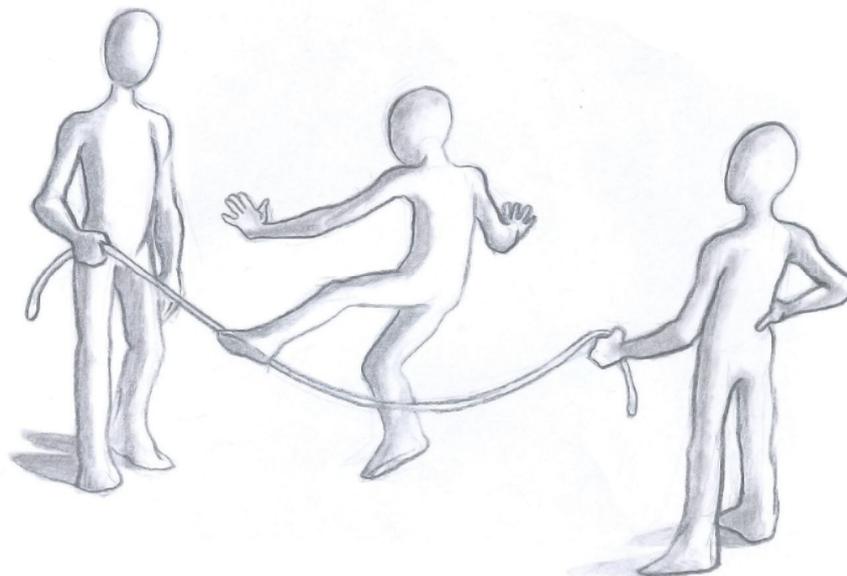
PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Dos niños sujetan los extremos de la comba y comienzan a darle vueltas. Los demás, siguiendo los turnos, van saltándola.

REGLAS:

- Respetar los turnos.
- No hacer daño con la soga.

VARIANTES: Hay muchas variantes de este juego, que por incluir canciones, lo hemos considerado juegos diferentes y que exponemos a continuación:



AL COCHERITO LERÉ

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Comba.

LUGAR: En la calle y patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: De uno en uno se va saltando a la comba. Cada vez que la canción dice "LERÉ", la cuerda se levanta y el que salta se agacha.

REGLAS:

- Si el que salta falla, se coloca en uno de los extremos de la cuerda a dar.
- Hasta que no termine el que salta no puede entrar otro.

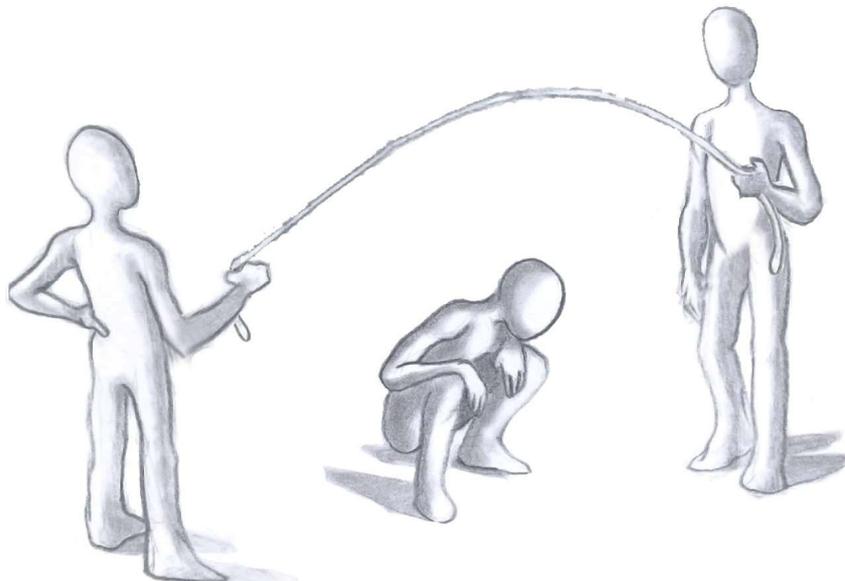
VARIANTES: Saltar de dos en dos, de tres en tres, a pata coja...

CANCIÓN:

Al cocherito leré
le dijo anoche, leré
que si quería, leré
montar en coche, leré.

Y yo le dije, leré
con gran salero, leré
no quiero coche, leré
que me mareo, leré.

Si te mareas, leré
ve a la botica, leré
compra jarabe, leré
y se te quita, leré.



PAPÁ, MAMÁ, DE CUÁNTOS AÑITOS ME VOY A CASAR.

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Comba.

LUGAR: En la calle y patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

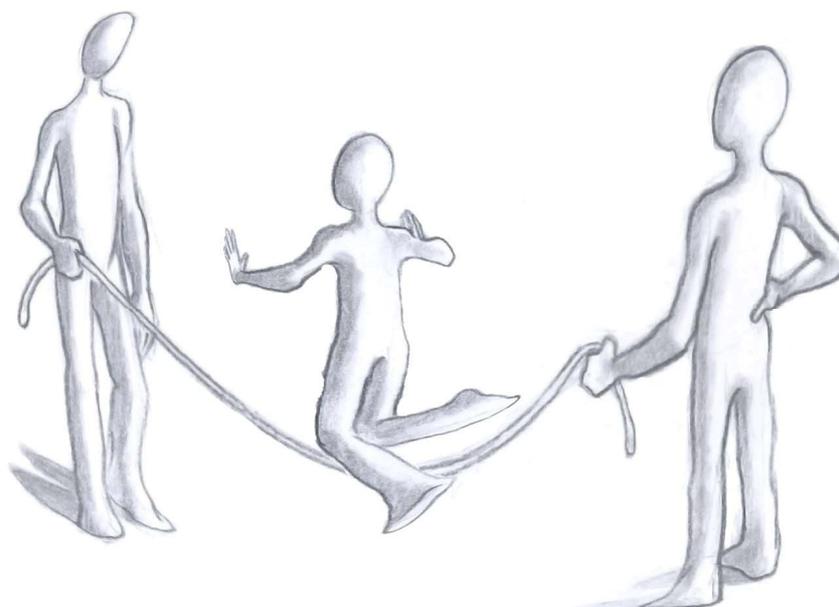
DESARROLLO: Dos dan a la comba y otro salta cantando la canción y empieza a contar hasta que "cae mala", que sería la edad a la que se va a casar.

REGLAS:

- Si el que salta falla, se coloca en uno de los extremos de la cuerda.
- Hasta que no termine el que salta no puede entrar otro.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Mamá, papá de cuántos añitos me voy a casar. De uno, de dos, de tres, de cuatro...



A LA SILLITA DE LA REINA

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Comba.

LUGAR: En la calle y patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Dos dan a la comba y otro salta cantando la canción. Cuando la canción finaliza, el que salta se debe caer de culo.

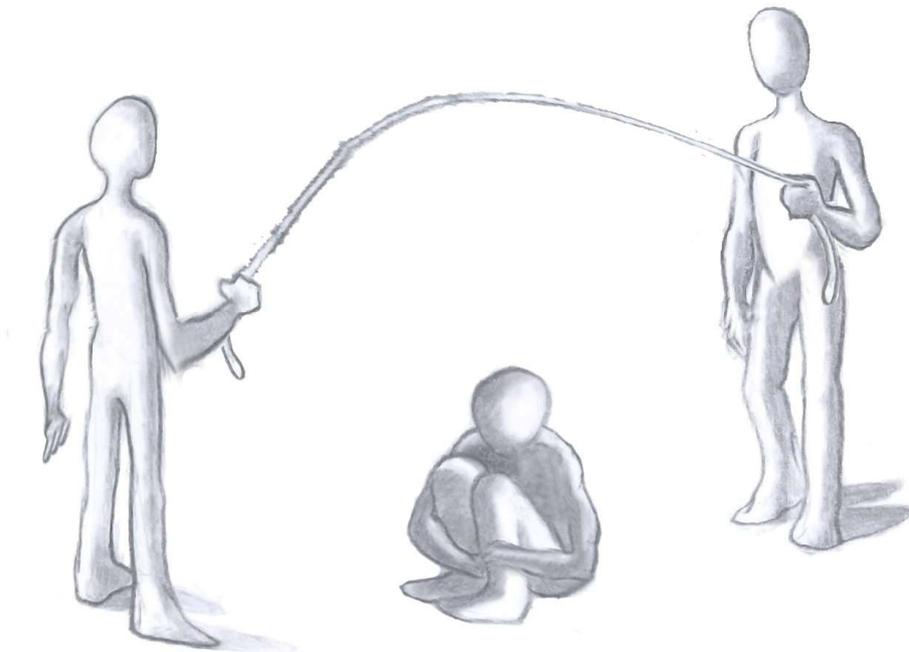
REGLAS:

- Si el que salta falla, se coloca en uno de los extremos de la cuerda.
- Hasta que no termine el que salta no puede entrar otro.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

A la sillita de la reina,
que nunca se peina,
un día se peinó
y de la silla se cayó.



ACEITE DE RICINO

EDAD: A partir de 9 años.

MATERIAL: Comba.

LUGAR: En la calle y patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Dos dan a la comba y otro salta cantando la canción. Cuando la canción finaliza, se da muy rápido.

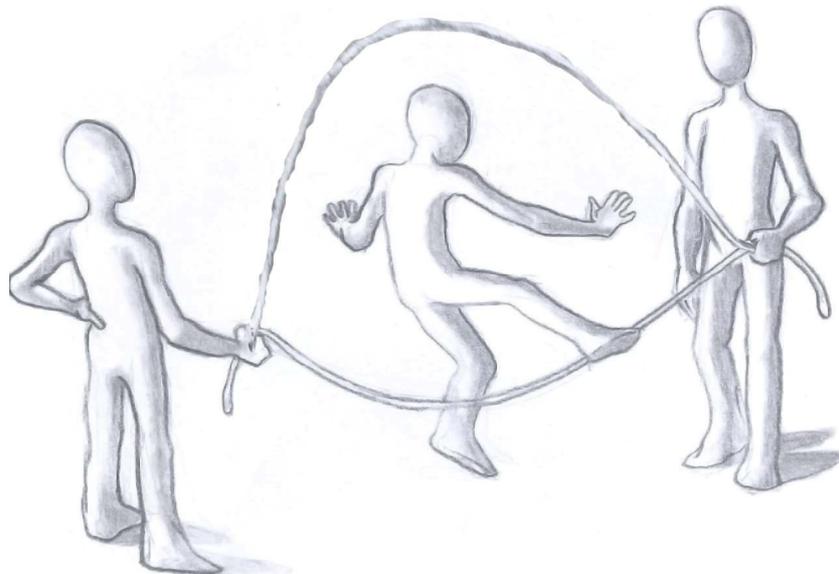
REGLAS:

- Si el que salta falla, se coloca en uno de los extremos de la cuerda.
- Hasta que no termine el que salta no puede entrar otro.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

Agua, pan, vino y tocino, aceite de ricino,
sopa de aguardiente caliente, caliente,
que pica muy fuerte..



EN UN CASTILLO

EDAD: A partir de 9 años.

MATERIAL: Comba.

LUGAR: En la calle y patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Dos dan a la comba y otro salta cantando la canción. Cuando la canción dice: "cogí el blanco me quedé manco", el jugador que salta pega el brazo al cuerpo como si estuviera manco. Cuando dice: "cogí el rojo me quedé cojo", salta a pata coja. Y cuando dice: "cogí el morao y me quedé escalabrao", el jugador se cae al suelo.

REGLAS:

- Si el que salta falla, se coloca en uno de los extremos de la cuerda.
- Hasta que no termine el que salta no puede entrar otro.
- Hay que saltar como dice la canción en cada momento y no dejar de hacerlo hasta el final.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

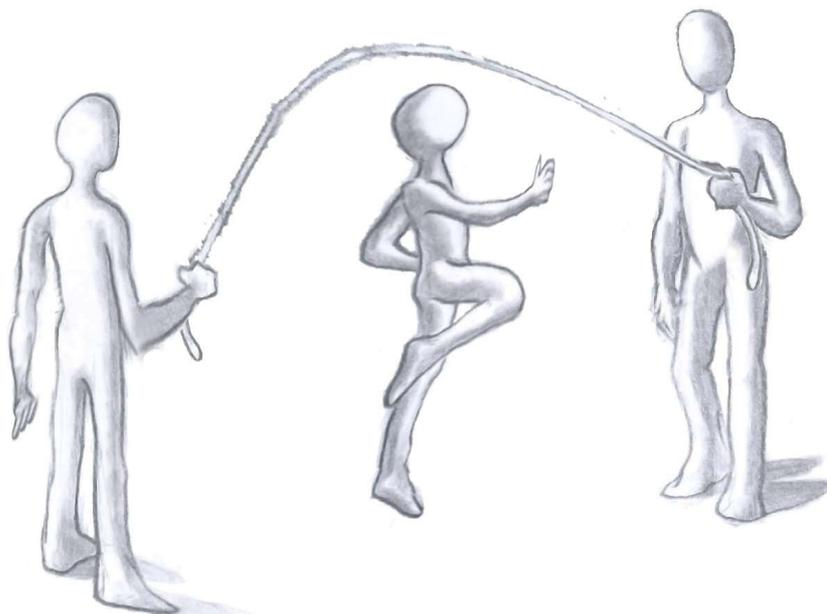
En un castillo había tres colores:

Blanco, rojo y morado.

Cogí el blanco, me quedé manco.

Cogí el rojo, me quedé cojo.

Cogí el "morao", me quedé "escalabrao".



AL PASAR LA BARCA

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Comba.

LUGAR: En la calle y patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Dos jugadores dan a la comba, pero sólo meciéndola, sin dar vueltas. Otro salta cantando la canción.

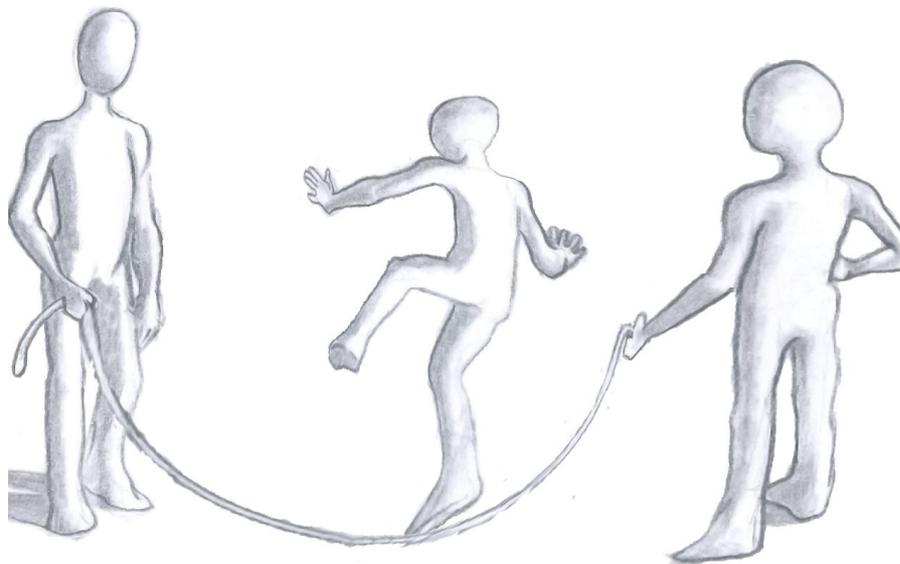
REGLAS:

- Si el que salta falla, se coloca en uno de los extremos de la cuerda.
- Hasta que no termine el que salta no puede entrar otro.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

Al pasar la barca
me dijo el barquero,
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser,
yo pago dinero
como otra mujer.



A LA ENSALADA

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Comba.

LUGAR: En la calle y patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Dos dan a la comba, pero sólo meciéndola, sin dar vueltas. Otro salta cantando la canción, hasta decir todos los meses del año.

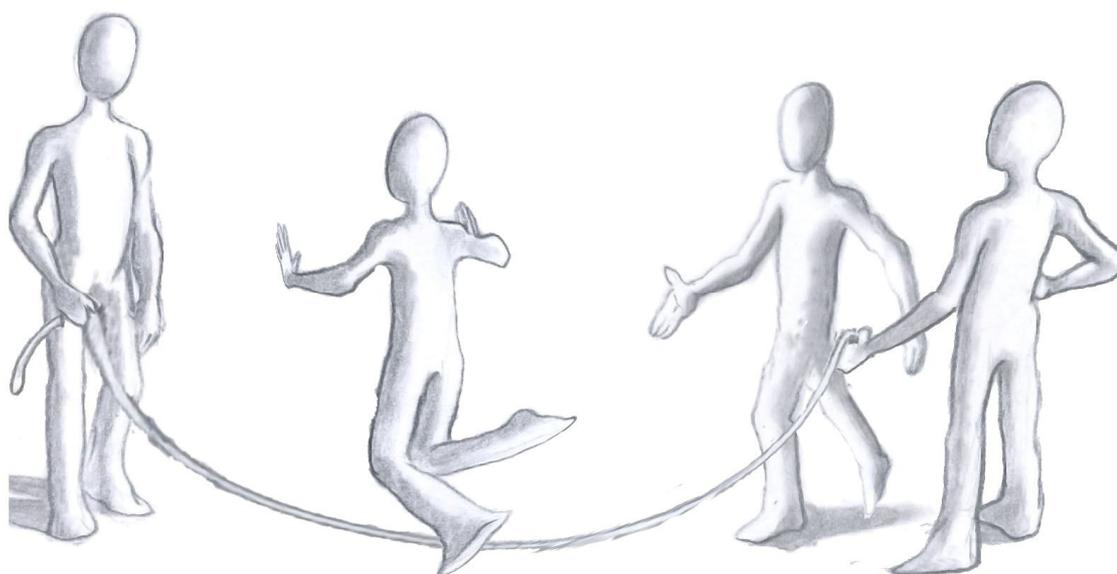
REGLAS:

- Si el que salta falla, se coloca en uno de los extremos de la cuerda.
- Hasta que no termine el que salta no puede entrar otro.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

A la ensalada, que bien guisada,
se acompaña con aceite, vinagre y sal.
Enero, Febrero, Marzo, Abril, Mayo, Junio, Julio,
Agosto, Septiembre, Octubre, Noviembre y Diciembre.



UNA Y DOS QUE VIENE JUAN SIMÓN

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Comba.

LUGAR: En la calle y patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Dos participantes dan a la comba, el resto debe saltar dando sólo dos saltos cada uno, al ritmo de la canción y entrar sin perder comba. Al final de la canción, el último jugador debe pisar la comba con los dos pies.

REGLAS:

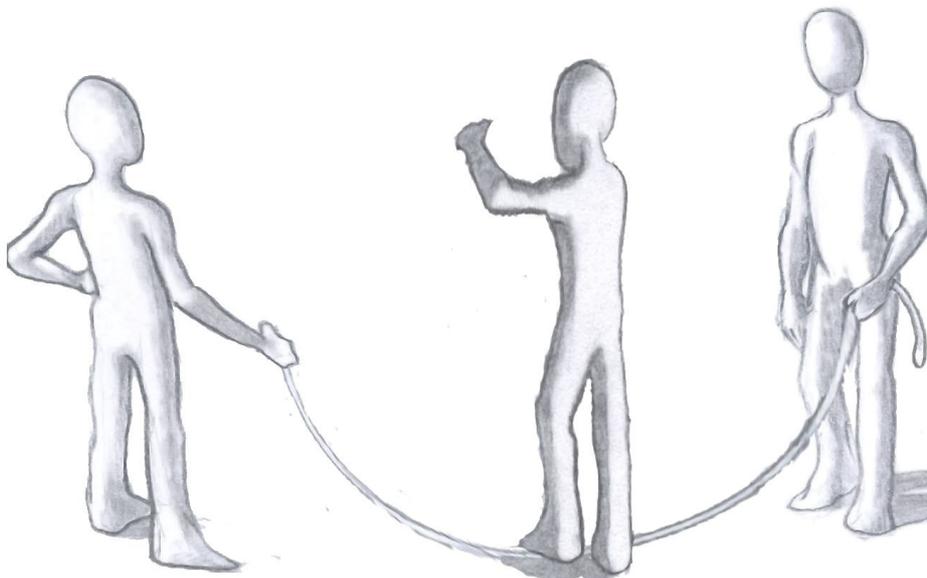
- Si el que salta falla, se coloca en uno de los extremos de la cuerda.
- El que pierde comba se pone en uno de los extremos de la cuerda.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

Una y dos que viene Juan Simón
y nos trae la colección.

Colección una, colección dos,
colección tres, colección cuatro,
colección cinco, colección seis,
colección siete, colección ocho,
colección nueve, colección diez,
colección once, colección doce y pisotón.



**JUEGOS SENSORIALES Y DE AGILIDAD
MENTAL**

DECODÍN DECODAN

EDAD: A partir de 5 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En el patio del colegio, en la calle, en los patios de las casas...

PARTICIPANTES: A partir de dos.

DESARROLLO: Uno de los participantes se coloca a "burro". Otro, acaricia con sus dedos su espalda, mientras canta la canción. Cuando termina de cantarla, le deja un número determinado de dedos en la espalda y si el "burro" los acierta, se cambian los papeles.

REGLAS: No se cambian los papeles hasta que no acierta el número de dedos que se le han puesto.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

"Decodín, decodán, a la vera verabán,
del palacio a la cocina,
¿cuántos dedos tienes encima?"



ESCONDER LA PRENDA.

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Un pañuelo.

LUGAR: En la plaza del pueblo o en el campo.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

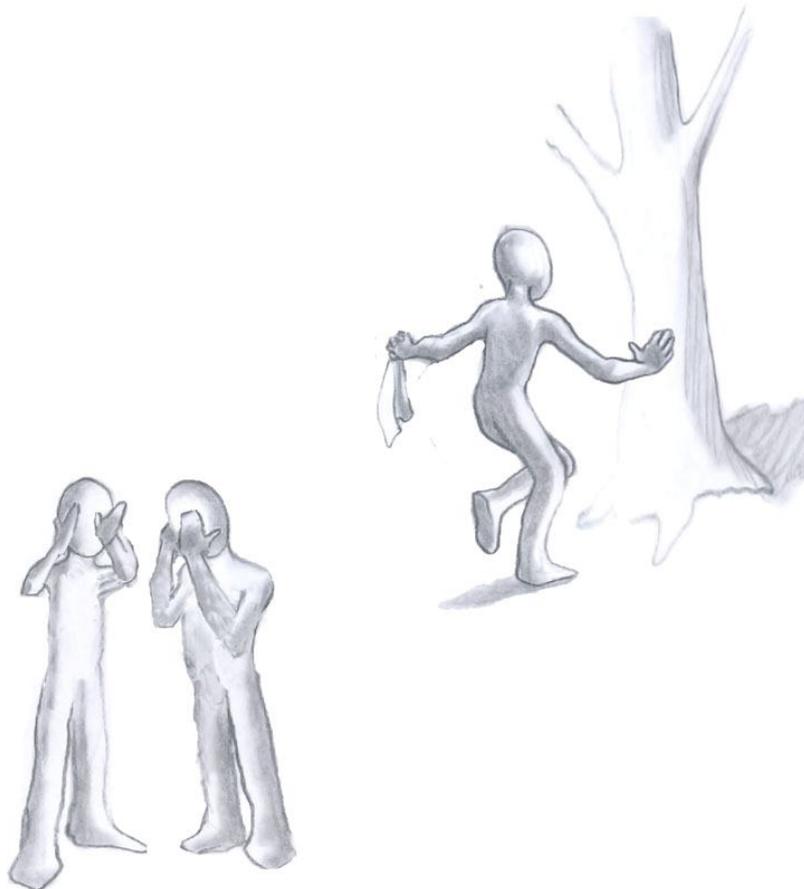
DESARROLLO: Uno de los jugadores debe esconder el pañuelo, mientras los demás se tapan los ojos. Cuando lo ha escondido avisa a los demás para que lo busquen.

REGLAS:

- No vale mirar mientras se esconde el pañuelo.
- El jugador que lo encuentre pasa a esconderlo.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



GALLINITA CIEGA

EDAD: A partir de 5 años.

MATERIAL: Pañuelo.

LUGAR: En la calle o en el patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de cuatro.

DESARROLLO: Se tapan los ojos de uno de los participantes con un pañuelo y se le da vueltas, mientras cantan la canción. La "gallinita ciega" debe intentar atrapar a otro jugador. Si lo consigue, tiene que decir de quién se trata. Y si lo adivina, es el jugador atrapado el que pasa a ser "gallinita ciega".

REGLAS:

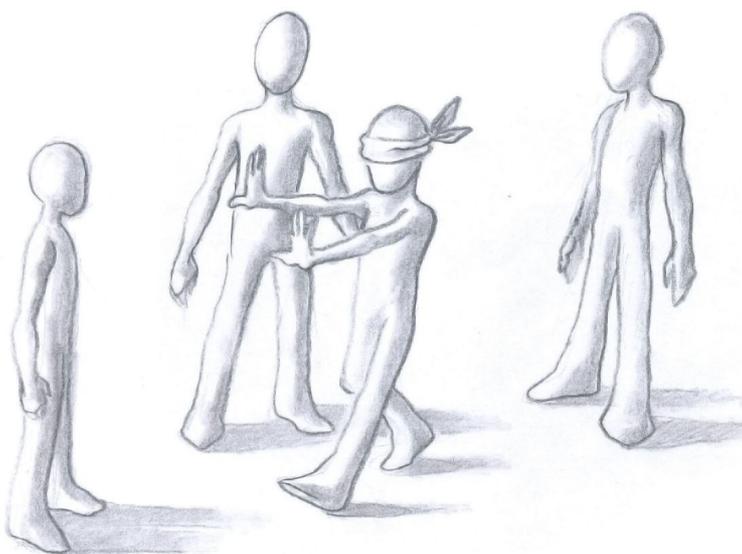
- No se debe empujar a la "gallinita ciega", tan sólo, intentar desorientarla dándole un par de vueltas.
- La gallinita no podrá quitarse el pañuelo hasta que adivine al compañero al que ha pillado.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: TODOS: "Gallinita ciega qué se te ha perdido,

GALLINITA: una aguja y un dedal.

TODOS: pues da dos vueltas y lo encontrarás".



LAS TRES EN RAYA (EL CARRO)

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Tres chinasy (piedrecillas pequeñas) de diferentes colores o formas y una tiza o pizarrín. Los materiales que se emplean en la actualidad son diferentes, ya que ahora es frecuente ver fichas de plástico de diferentes colores en lugar de chinasy.

LUGAR: En la calle, patio del colegio, en las escaleras,...

PARTICIPANTES: Parejas.

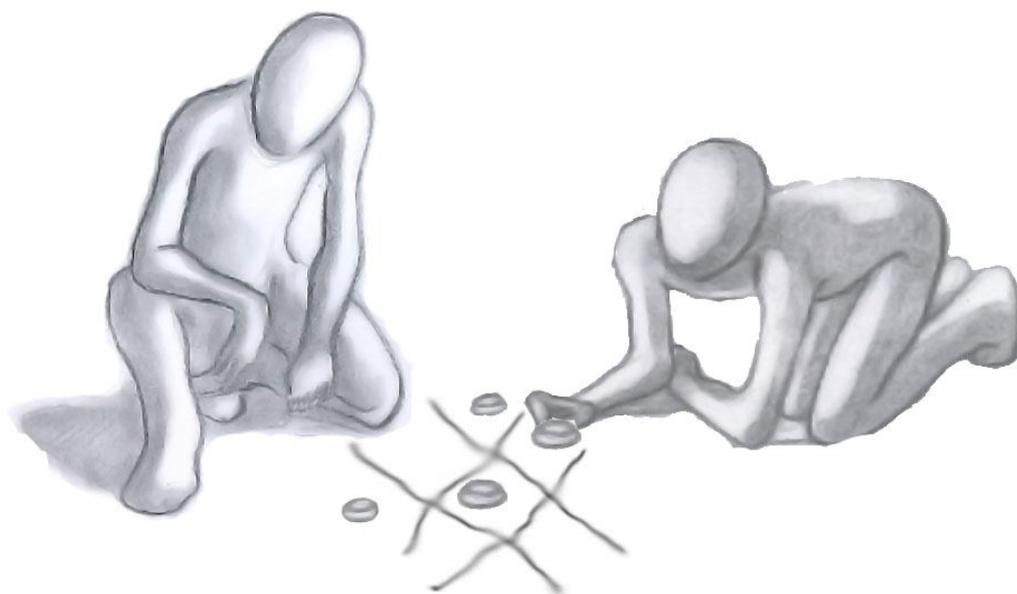
DESARROLLO: Se dibuja un cuadrado o **carro** (de ahí que este juego reciba también este nombre). Un jugador coloca una china en el centro del cuadrado y los demás tienen que intentar hacer tres en raya. El primer jugador debe intentar evitarlo, poniendo sus piedrecillas en distintas posiciones para que no lo consigan e intentar hacerlas él.

REGLAS:

- Respetar los turnos (cada jugador pone una china por turno) y los colores del contrario.
- Gana el que consiga hacer tres en línea.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



LOS ALFILERES DE COLORES

EDAD: A partir de 7 años.

MATERIAL: Alfileres con cabeza de colores.

LUGAR: En la calle o patio de colegio.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

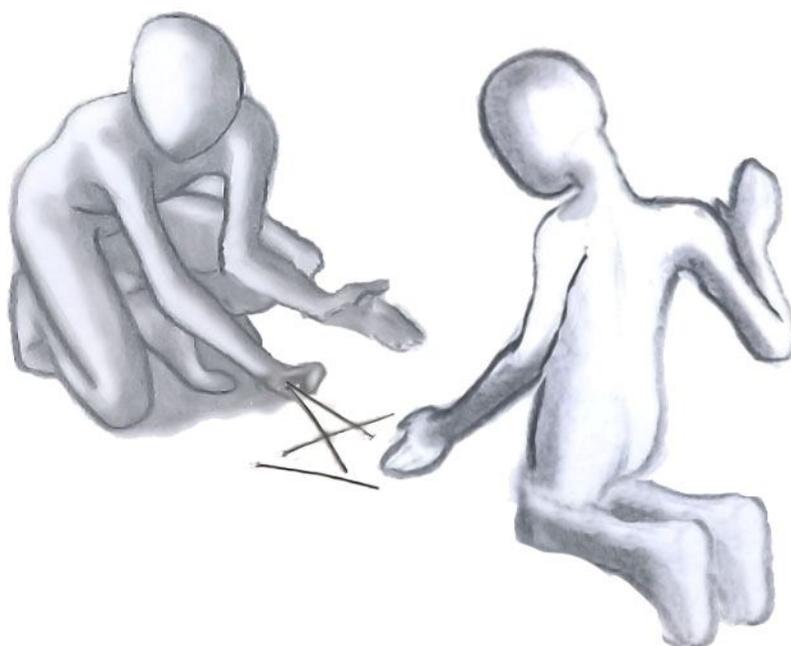
DESARROLLO: Cada jugador debe intentar colocar su alfiler encima de la del contrario. Para ello, va dándole golpecitos con el dedo a su alfiler. Si lo consigue, se queda con el alfiler del contrario.

REGLAS:

- Sólo se pueden dar golpecitos con el dedo.
- El jugador que pierde debe aceptar que el contrario se quede con el alfiler que más le guste.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



LA PRENDA

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Una prenda (un pañuelo, una zapatilla, una piedrecita...)

LUGAR: En la calle.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Uno de los participantes es la madre y tiene que ordenar a cada uno de los jugadores realizar una tarea (contestar una pregunta, cantar una canción, hacer un equilibrio...). Si no lo hace correctamente, pagará una prenda a la madre.

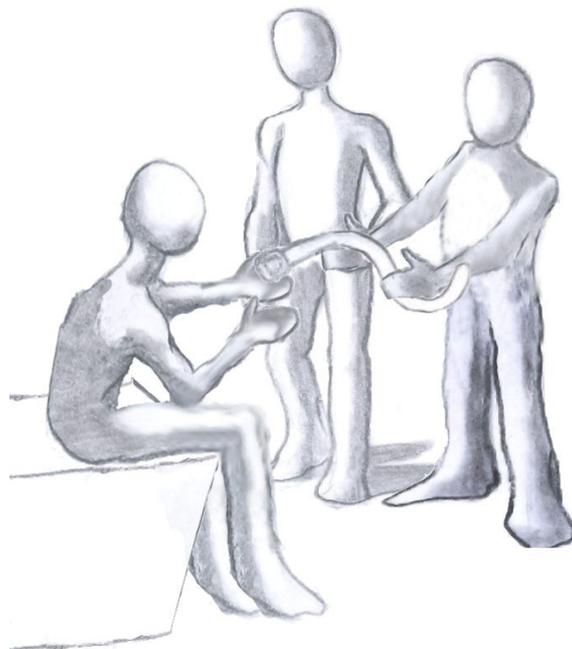
REGLAS:

- Obedecer a la madre.
- Si no se consigue hacer, pagar la prenda.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

"Antón, Antón, Antón pirulero,
cada cual, cada cual que aprenda su juego
y el que no lo aprenda, pagará una prenda".



JUEGOS DE LANZAMIENTO

LA PEONZA

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Una peonza, una cuerda, una tiza y chapas.

LUGAR: En la calle y patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

DESARROLLO: Se dibuja un círculo en el suelo y se colocan las chapas dentro. Los jugadores lanzan las peonzas, haciéndolas bailar dentro del círculo e intentando sacar las chapas del mismo.

REGLAS:

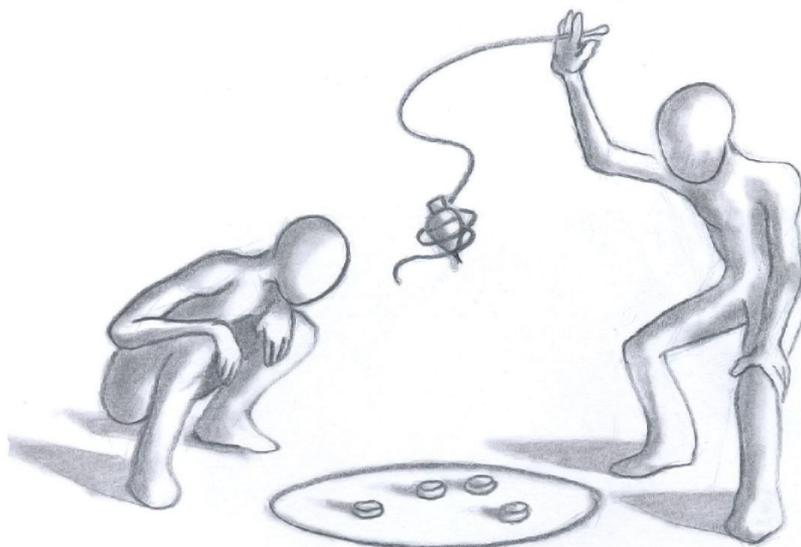
- Gana el jugador que saque más chapas del círculo.
- Se tirará la peonza de uno en uno, respetando los turnos.

VARIANTES: También se cambian las chapas por dinero. Cada jugador pone una moneda.

O también, simplemente, se hace bailar la peonza, ganando el jugador que más tiempo tiene bailando la suya.

Tirar la peonza por turnos, intentando derribar la que está bailando. Ganará el jugador que consiga dejar bailar su peonza sola.

CANCIÓN: Ninguna.



LOS MARROS

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Cinco piedras para cada jugador o marros.

LUGAR: En la calle o en el patio del colegio.

PARTICIPANTES: Dos jugadores.

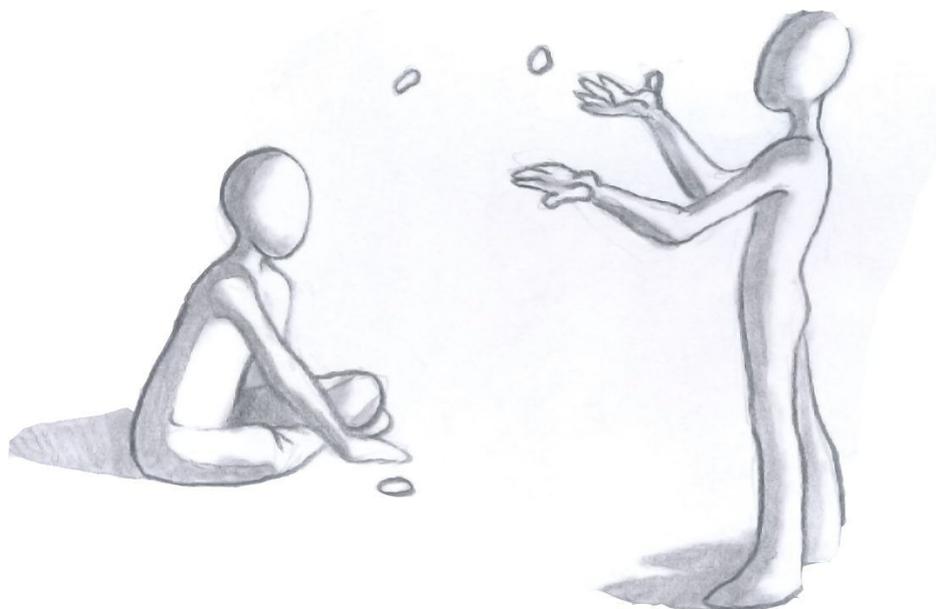
DESARROLLO: Cada jugador tiene cinco piedras. A la de tres, se lanzan al aire, mientras giran las manos e intentan que caigan el mayor número posible sobre ellas.

REGLAS:

- Gana el niño que más piedras le quedan sobre la mano.
- Si alguna piedra se pierde no se puede coger otra hasta la siguiente partida.

VARIANTES: Sentados en el suelo, se tiran las piedras al mismo. Se coge una y se tira al aire y mientras está en el aire se debe coger una piedra del suelo y recogerla antes que caiga. Así sucesivamente hasta coger las cuatro. Si no se consigue se comenzará de nuevo. También se pueden coger de dos en dos o las cuatro a la vez.

CANCIÓN: Ninguna.



LOS HOYOS

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Una pelota pequeña (tenis o similar).

LUGAR: En zonas donde el suelo sea de tierra y haya una pared.

PARTICIPANTES: Un mínimo tres y un máximo de diez.

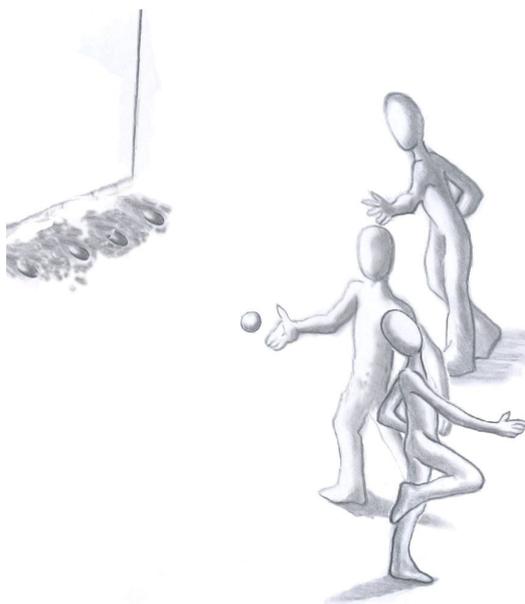
DESARROLLO: Se hacen en el suelo tantos hoyos (lo más próximos a la pared), como jugadores participen. Cada jugador se agenciará un hoyo. Los jugadores se sitúan detrás de una línea dibujada a tres metros de la pared, aproximadamente. Una vez establecido el orden en el que van a tirar, el primer jugador lanza la pelota hacia un hoyo determinado, nunca en el suyo. Cuando uno de los jugadores consigue meter la pelota en uno, salen todos a correr. El participante que tiene la pelota en su hoyo, corre a cogerla y cuando la tiene dice ¡HOYO! y todos los demás se detienen. Éste debe lanzar la pelota intentando dar a un jugador. Si lo consigue meterá una piedra en el hoyo de ese jugador. Si por el contrario falla, la piedra la meterá en el suyo.

REGLAS:

- El jugador al que tiran con la pelota, puede mover todo el cuerpo menos los pies, para esquivar la pelota.
- Perderá el jugador que tenga cinco piedras en su hoyo.
- Ganará el jugador que menos piedras tenga.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



LAS CHAPAS

EDAD: A partir de 6 años.

MATERIAL: Una tiza y chapas de refrescos o monedas.

LUGAR: En la calle o en algún lugar de tierra donde se pueda hacer un circuito.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

DESARROLLO: Se hace un circuito en el suelo con una tiza y los jugadores tienen que darle golpecitos a sus chapas con los dedos índice o corazón, procurando no salirse. El que llegue el primero al final, se queda con todas las chapas.

REGLAS:

- Respetar los turnos.
- Si te sales, tienes que volver a empezar.

VARIANTES: Con una tiza se hace una línea a medio metro de la pared. Los jugadores se ponen a cierta distancia de ella y lanzan las chapas. El que más cerca llegue con ellas a la línea, sin pararse, gana y se lleva las chapas de los demás.

CANCIÓN: Ninguna.



LA TABA

EDAD: A partir de 10 años.

MATERIAL: Un hueso de animal, generalmente la rótula de cordero.

LUGAR: En la calle.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

DESARROLLO: Las posiciones del hueso son:

- Si cae de lado izquierdo: REY
- Si cae de lado derecho: VERDUGO
- Si cae plano: PAN.
- Si cae por el lado en el que el hueso es cóncavo: VINO.

Los jugadores empiezan por turnos a tirar "la taba", pero hasta que no salga por primera vez el Rey no se empieza a penalizar, siempre y cuando ya haya salido el Verdugo. Se penaliza al jugador que le sale Pan.

Si después de dos rondas, sale Verdugo al mismo jugador que tiene Rey, puede pasarle el Verdugo a cualquiera de los participantes. Se llama Verdugo al cinturón con el que te dan.

Si sale Pan, el Rey dice al Verdugo cuál es el castigo. El castigo puede ser de diversos tipos, entre los que destacamos:

- "Pimiento morrón": que obliga a juntar los dedos de ambas manos mirando hacia arriba y te dan con el cinturón.
- "Pasado por agua": que consiste en que el Verdugo coge el cinturón con una mano por uno de los extremos y el Pan lo coge por el otro. Si el Pan consigue quitarle el cinturón, el Verdugo pasa a ser Pan.

Si sale Vino: Se tira otra vez.

REGLAS:

- Respetar los turnos.
- No hacer daño a los jugadores que son penalizados.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.

EL RELOJ POR EQUIPOS

EDAD: A partir de 9 años.

MATERIAL: Un balón.

LUGAR: Llano.

PARTICIPANTES: Cinco.

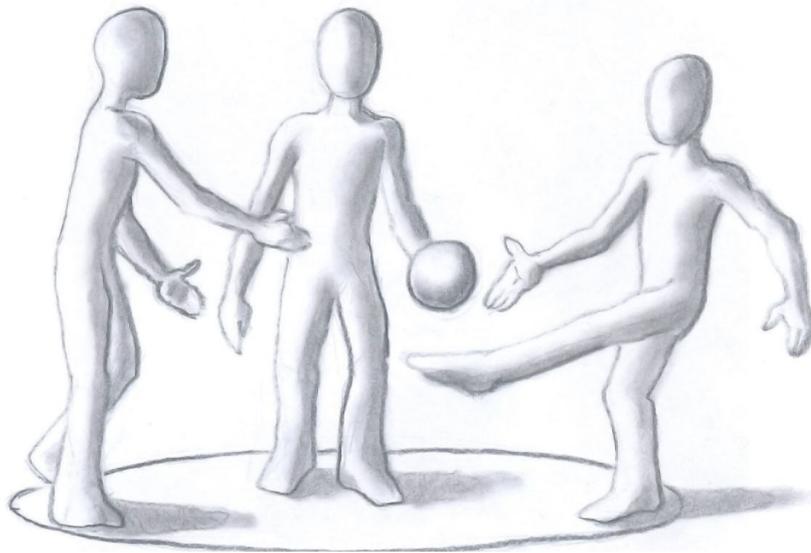
DESARROLLO: Se dibuja un círculo en el suelo, y se debe dar patadas consecutivas al balón, intentando que no caiga al suelo.

REGLAS:

- No puede dar al balón dos patadas seguidas la misma persona.
- No se puede tocar el balón con las manos.
- Hay que conseguir el mayor número de "toques" posible.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



EL PIO

EDAD: A partir de 11 años.

MATERIAL: Una tabla (en forma de bate aplastado) y el pío (un palo de madera del tamaño de un bolígrafo, pero más ancho y con las puntas afiladas).

LUGAR: Llano.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

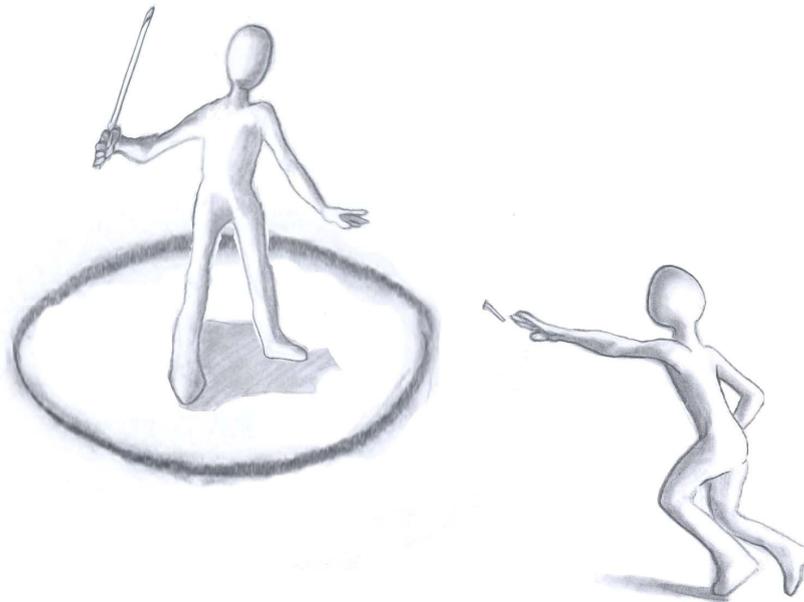
DESARROLLO: Se hace un círculo aproximadamente de un metro de diámetro. Uno de los participantes se coloca dentro de él con la tabla en la mano. Los demás participantes se colocan fuera e intentan meter el pío dentro del círculo. El otro jugador debe intentar sacarlo fuera dándole con la tabla. Después, el jugador de fuera, debe lanzar desde donde ha caído el pío.

REGLAS:

- Si el jugador de fuera consigue meter el pío se colocará dentro del círculo.
- No se debe salir del círculo y hay que defenderlo como si fuera una portería.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: Ninguna.



EL MUERTO

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Una tiza o un palo para hacer las líneas y un balón.

LUGAR: En la calle o patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

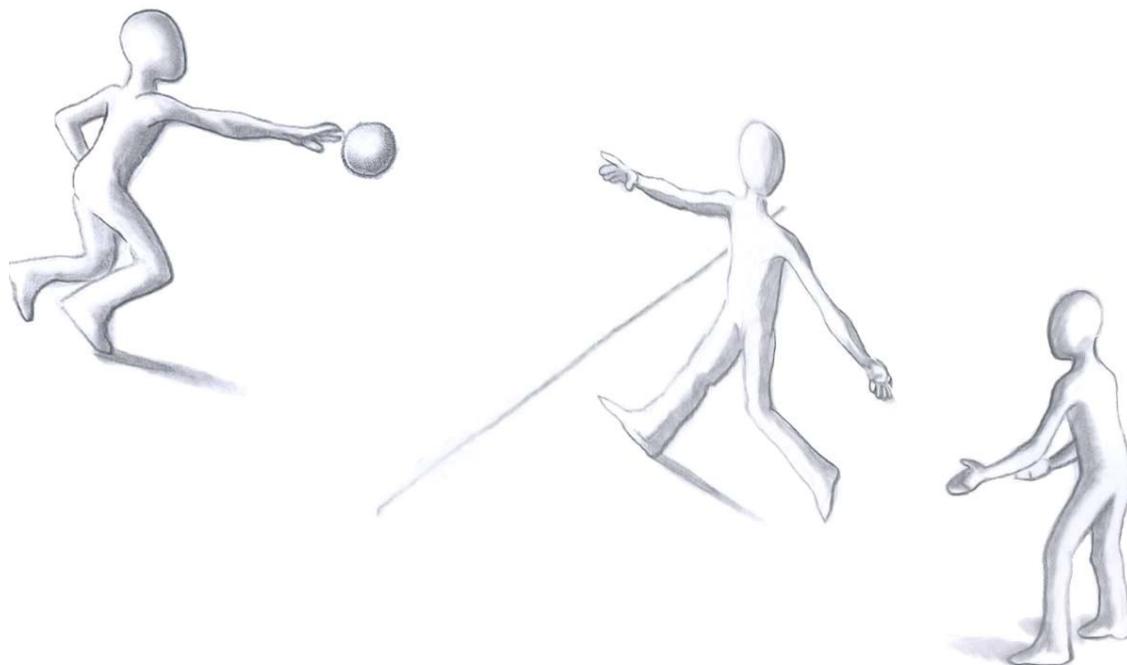
DESARROLLO: Se divide el terreno en dos campos. Cada equipo se coloca en su lugar y uno de sus jugadores se coloca en la línea del equipo contrario (portería), de tal forma que lanza la pelota al equipo contrario intentando darle. Si lo consigue, el jugador que ha sido "matado" se irá a su portería. Si la primera vez que lanza, "mata" a alguien, se salva y vuelve a su campo. Si no permanecerá en la portería hasta el final. Pierde el equipo que antes se quede sin jugadores en su campo.

REGLAS:

- No pasarse de las líneas. El que se pasa estará muerto.
- No tirar con los balones a la cara.
- Si el balón bota antes de dar a un jugador no se considerará "muerto".

VARIANTES: También se puede delimitar el espacio por los laterales.

CANCIÓN: Ninguna.



JUEGOS DE CORRO

A LA ZAPATILLA POR DETRÁS

EDAD: A partir de 4 años.

MATERIAL: Una zapatilla o una pelota.

LUGAR: Lugar llano.

PARTICIPANTES: A partir de ocho.

DESARROLLO: Sentados en el suelo formando un círculo, uno se queda fuera, con una zapatilla o una pelota, y da vueltas alrededor de los demás, mientras cantan la canción. Cuando el que se la queda dice la hora, todos cuentan con los ojos cerrados y mientras, éste pone la zapatilla detrás de uno. Cuando terminan, el que tiene la zapatilla detrás debe ir a pillar al que se la queda, hasta que se sienta donde estaba sentado el otro.

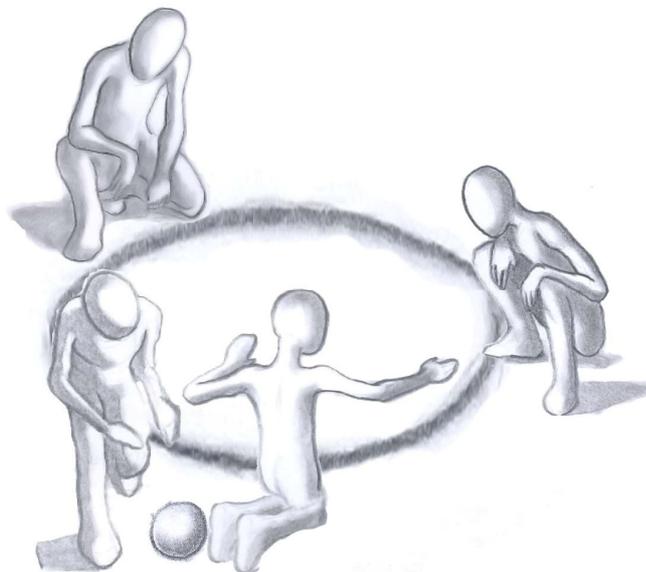
REGLAS:

- El que se la queda sólo se puede sentar donde estaba el que le puso el balón.
- Nadie puede abrir los ojos mientras se cuenta.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

A la zapatilla por detrás, tris, tras.
Ni lo ves ni lo verás, tris tras.
¡Mirad para arriba! que caen judías.
¡Mirad para abajo! Que caen garbanzos.
Manos adelante que viene el comandante.
Manos atrás que viene el capitán.
A dormir, a dormir, que los Reyes van a venir.
¿A qué hora?



EL CORRO DE LAS PATATAS

EDAD: A partir de cuatro años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En la calle, patios y corrales.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

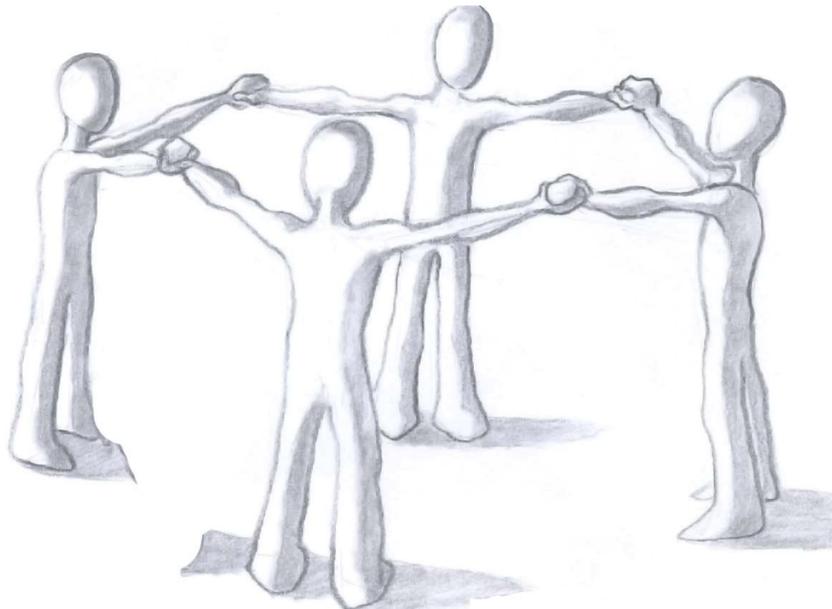
DESARROLLO: Se dan la mano todos los participantes formando un círculo (corro) y comienzan a dar vueltas mientras cantan la canción. Cuando la canción dice: "atupé" se agachan, y cuando dice: "sentadita me quedé" se caen al suelo.

REGLAS: Respetar la velocidad.

VARIANTES: - Cambiar la velocidad.

CANCIÓN:

"Al corro de las patatas,
comeremos ensalada,
lo que comen los señores,
naranjitas y limones,
atupé, atupé,
sentadita me quedé."



EL PATIO DE MI CASA

EDAD: A partir de 4 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En la calle, patios y corrales.

PARTICIPANTES: A partir de tres.

DESARROLLO: Se dan la mano todos los participantes formando un círculo (corro) y comienzan a dar vueltas cantando la canción y uno de ellos se coloca en el medio. Cuando la canción dice: "agáchate y vuélvete a agachar", los jugadores del corro se agacha. Más tarde, cuando se dicen las letras del abecedario van dando palmadas delante y detrás con cada letra. Y cuando dice: "a estirar a estirar que el demonio va a pasar", el corro se estira y se ponen a tocar las palmas. A partir de ahí, el jugador del centro dará vueltas por dentro del corro a pata coja.

REGLAS: Respetar la velocidad.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

El patio de mi casa es particular,
cuando llueve se moja como los demás.
Agáchate y vuélvete a agachar,
que los agachaditos no saben bailar.
H, i, j, k, l, m, n, a,
que si tú no me quieres otro niño me querrá.
Chocolate, molinillo, corre, corre, que te pillo
a estirar, a estirar que el demonio va a pasar.
Desde chiquitita me quedé, me quedé,
algo resentida de este pie, de este pie,
y es que el andar, es cosa muy bonita,
disimular que soy una cojita,
y si lo soy, lo disimulo bien,
anda, anda que te doy un puntapié.

PICO, PICO

EDAD: A partir de dos años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: En cualquier lugar.

PARTICIPANTES: A partir de dos.

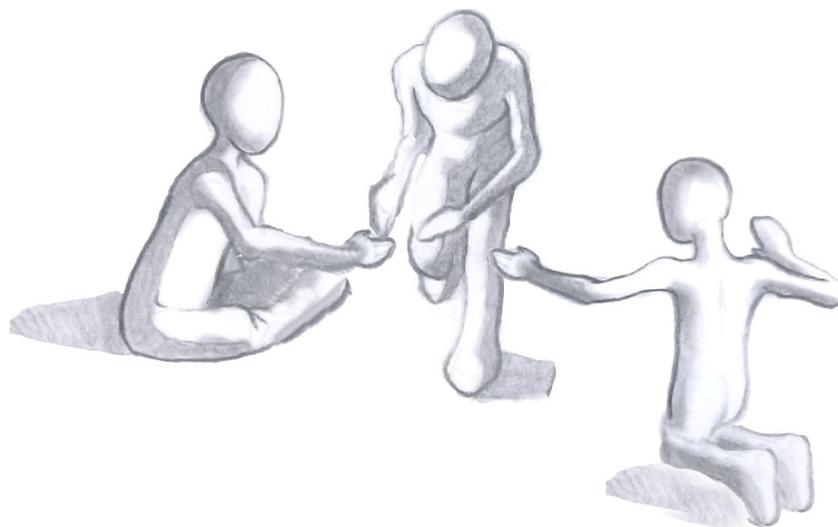
DESARROLLO: Se sientan los participantes haciendo un corro, con las manos extendidas y las palmas hacia abajo, mientras otro va pellizcándolas despacio al compás de una canción. Cuando ésta acaba, el último jugador al que haya pellizcado, esconde la mano. Así sucesivamente, hasta que sólo queda un jugador con las manos sin esconder y es éste el que tiene que contar un cuento, o una poesía, o hacer lo que le mande la persona que está cantando la canción.

VARIANTES:

- Esconder una mano.
- Esconder las dos.

CANCIÓN:

"Pico, pico Gallorico (Gorgorito),
vende la vaca a veinticinco, (vende la banda...)
tengo un buey que sabe arar y respingar
asta, ballesta,
que manda Dios,
que escondas ésta".



RÍTMICOS Y DE COORDINACIÓN

LA CHATA MERINGÜELA

EDAD: A partir de 5 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Lugar llano.

PARTICIPANTES: A partir de cinco.

DESARROLLO: Se ponen dos filas de niños, unos enfrente de otros. Uno de ellos pasa por el medio de estas dos filas, al compás de la canción. Cuando la canción acaba sale otro.

REGLAS:

- Que todos los participantes salgan.
- Tocar las palmas mientras se canta la canción.

VARIANTES: También se puede hacer en corro.

CANCIÓN:

La chata Meringüela güi, güi, güi,
como es tan fina, trico, trico tri,
como es tan fina lairó, lairó, lairó, lairó, lairó, lairó.
Se pinta los colores, güi, güi, güi
con brillantina, trico, trico, tri
con brillantina lairó, lairó, lairó, lairó, lairó, lairó.
Y su madre le dice, güi, güi, güi
quítate eso trico, trico, tri
quítate eso lairó, lairó, lairó, lairó, lairó, lairó,
Que va a venir tu novio, güi, güi, güi
a darte un beso trico, trico, tri.
a darte un beso lairó, lairó, lairó, lairó, lairó, lairó,
Mi novio ya ha venido, güi, güi, güi
ya me lo ha dado trico, trico, tri
ya me lo ha dado lairó, lairó, lairó, lairó, lairó, lairó.



LA SEÑORITA PEPI

EDAD: A partir de 5 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Lugar llano.

PARTICIPANTES: A partir de cinco.

DESARROLLO: Se ponen dos filas de niños, unos enfrente de otros. Uno de ellos pasa por el medio de estas dos filas, al compás de la canción. Cuando la canción dice "que salga usted", el que se la queda saca a uno de los de la fila y termina bailando con él la canción. Cuando la canción acaba se queda bailando al niño que han sacado.

REGLAS:

- Que todos los participantes salgan.
- Tocar las palmas mientras se canta la canción.

VARIANTES: También se puede hacer en corro.

CANCIÓN:

La señorita Pepi que afligida está
se va a morir de pena de tanto pensar.
Si piensa en "nombre de un niño", "nombre de un niño" no la quiere,
la pobre de Pepi de pena se muere.
A Pepi le vamos a dar, chocolate con aguarrás
y a se novio le daremos chocolate con veneno.
Que salga usted, que la quiero ver bailar,
saltar y brincar y andar por los aires,
que lo bien que lo baile la moza,
déjala sola, sola bailando.



AL PASAR POR EL CUARTEL

EDAD: A partir de 5 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Lugar llano.

PARTICIPANTES: A partir de cinco.

DESARROLLO: Se ponen dos filas de niños, unos enfrente de otros. Uno de ellos pasa por el medio de estas dos filas, al compás de la canción.

REGLAS:

- Que todos los participantes salgan.
- Tocar las palmas mientras se canta la canción.

VARIANTES: También se puede hacer en corro...

CANCIÓN:

Al pasar por el cuartel, se me cayó un botón
y vino el coronel a pegarme un bofetón
Que bofetón me dio, el "cacho" de animal
que estuve siete días sin poderme levantar.

Las niñas bonitas no van al cuartel
porque los soldados le pisan el pie.
Soldado valiente no me pise usted
que soy chiquitita y me puedo caer.
Si eres chiquitita y te puedes caer
cómprate un vestido de color café.



JARDINERA

EDAD: A partir de 5 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: Lugar llano.

PARTICIPANTES: A partir de siete.

DESARROLLO: Se ponen todos en corro y uno en el centro. Se dan vueltas cantando la canción. Cuando la canción dice *"la mejor es una rosa que se viste de color..."* entonces, el del medio se pone de rodillas y coge del pantalón a uno de los del corro. Éste se pondrá en el medio diciendo: *"muchas gracias jardinera por el gusto que has tenido..."*.

REGLAS: - Que todos los participantes salgan.

VARIANTES: Ninguna.

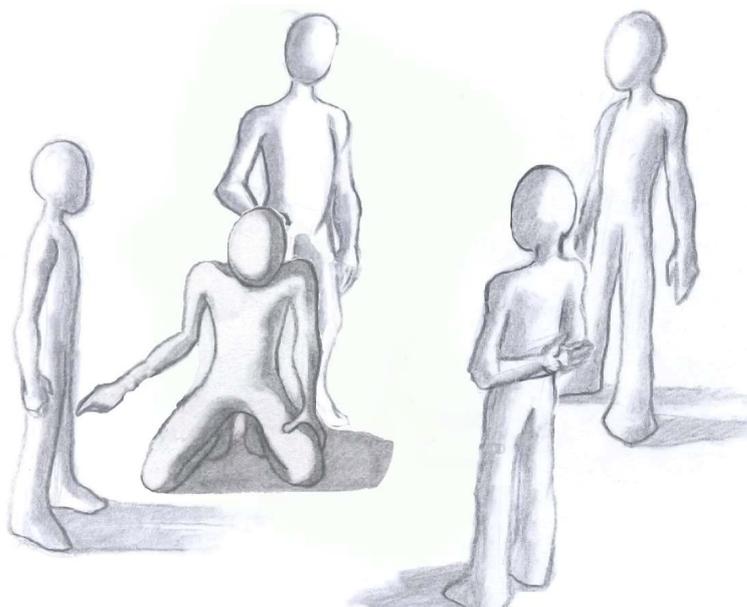
CANCIÓN:

Jardinera tú que entraste en el jardín de la flor,
de la flor que tú regaste dime cuál es la mejor.

La mejor es una rosa que se viste de color,
de color que se le antoja y verde tiene la hoja.

Tres hojitas tienen verde y las demás encarnadas
a ti te vengo a elegir por ser la más resalada.

Muchas gracias jardinera por el gusto que has tenido
tantas niñas en el corro y a mi sola has elegido.



PASEMISÍN

EDAD: A partir de tres años.

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: A partir de cinco.

DESARROLLO: Dos jugadores se cogen de las manos, uno es naranja y otro limón, y los demás, en fila y cogidos de la cintura, pasan por debajo, mientras todos cantan la canción. Cuando la canción finaliza, los dos jugadores que están cogidos de las manos deben intentar coger a alguno de los que están pasando por debajo, bajando los brazos y le preguntan: ¿naranja o limón?, y dependiendo de lo que elija se coloca detrás uno u otro. Cuando todos los jugadores han sido pillados, tiran, fuertemente, cada grupo para su lado, hasta que uno de los dos puede con el otro y lo lleva a su terreno.

REGLAS:

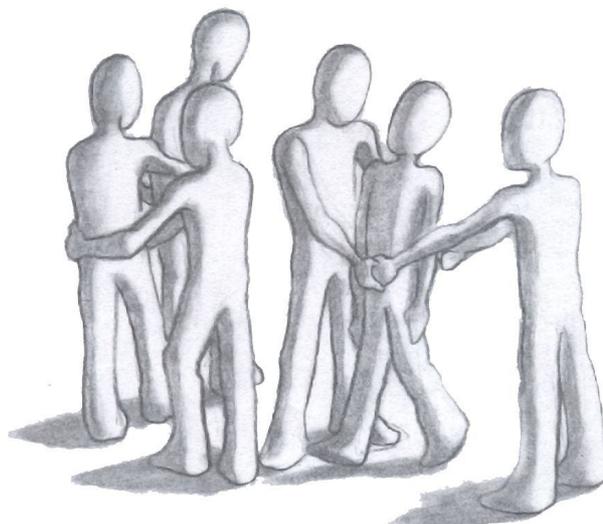
- Delimitar al principio el espacio que pertenece a un bando y a otro.
- No escapar cuando te han cogido.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

"Pasemisín, pasemisán,
por la Puerta de Alcalá,
los de delante corren mucho,
y los de atrás se quedarán.

Ras, ras, ras,
a limpiar el orinal,
con azúcar y aguarrás."



AL PASAR LA CALLE

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Ninguno.

LUGAR: La calle.

PARTICIPANTES: A partir de cinco.

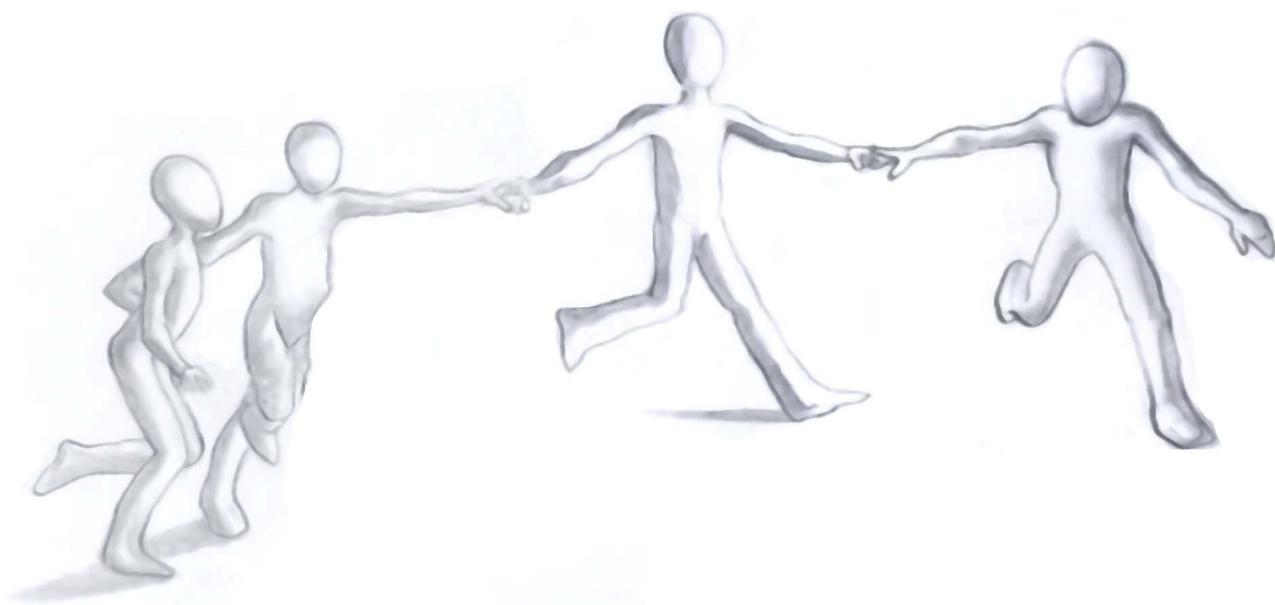
DESARROLLO: Se cogen todos de la mano y se ponen en medio de la calle cantando la canción, sin dejar pasar a nadie.

REGLAS: No soltarse de las manos.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN:

Al pasar la calle que no pase nadie
sólo mi abuela vendiendo habichuelas,
que pase mi tía vendiendo sandías,
que pase mi hermana vendiendo avellanas.



EL BAILE DE LA SILLA

EDAD: A partir de 4 años.

MATERIAL: Sillas y música.

LUGAR: En la calle o en el patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de cinco.

DESARROLLO: Se hace un círculo y se colocan las sillas (una menos del total de jugadores que participan en el juego). Los jugadores van dando vueltas alrededor de las sillas mientras suena la música. Al pararse la música, los jugadores deben intentar sentarse cada uno en una silla y el que no lo consiga, queda eliminado. Entonces, se quita una de las sillas y se vuelve a empezar. El jugador que queda el último es el que gana.

REGLAS:

- No empujar a ningún compañero.
- No adelantar a los compañeros.

VARIANTES: También se puede realizar el juego con una escoba. Se van pasando la escoba y cuando la música para, el que tiene la escoba se elimina.

CANCIÓN: Ninguna.



PUCHERO Y TAPADERA

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Un cinturón o una cuerda y algunas veces balones.

LUGAR: En la calle, en el patio del colegio...

PARTICIPANTES: A partir de cinco.

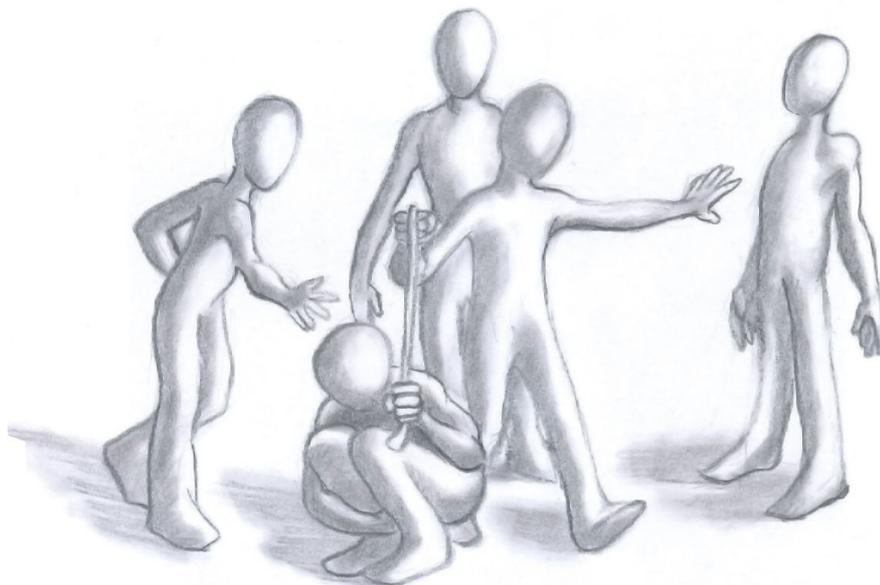
DESARROLLO: Uno de los jugadores adopta el papel de puchero y permanece en la posición de "cuclillas", otro adopta el papel de tapadera y se coloca de pie al lado del puchero. Ambos jugadores sujetan el cinturón o la cuerda por los extremos. El jugador que hace de tapadera tiene que dar vueltas alrededor del puchero para protegerlo. El resto de jugadores tiene que intentar llegar a la posición del puchero, para tocarlo. La tapadera debe pillar a alguno de estos jugadores. Si lo consigue, el que está sentado, se pone en su posición (de tapadera) y la tapadera se pone en el corro.

REGLAS:

- Respetar las distancias que se establecen al principio.
- No hacer daño al puchero ni a la tapadera.
- No golpear con fuerza.

VARIANTES: Algunas veces, los jugadores que están de pie, intentando tocar al puchero, disponen de balones. En este caso, en lugar de tocarlo con las manos, tienen que darle balonazos. La tapadera debe defenderlo. Si consigue parar alguno de los balones, el jugador que lo ha tirado pasa a ser puchero, y así sucesivamente.

CANCIÓN: Ninguna.



QUE SE AHOGA EL PEZ

EDAD: A partir de 10 años.

MATERIAL: Ninguno

LUGAR: En la calle o en el patio del colegio.

PARTICIPANTES: A partir de diez.

DESARROLLO: Los jugadores se colocan en dos filas y se cogen de las manos formando parejas. La primera pareja se suelta y cada uno por separado, se lanza a las manos entrelazadas de los jugadores restantes, que moverán simulando el movimiento de las olas. El jugador que se ha lanzado, debe intentar llegar al final moviendo los brazos como si estuviera nadando. Cuando ambos consiguen llegar al final, le tocará a otra pareja y así sucesivamente.

REGLAS:

- No soltarse de las manos mientras el compañero está encima.
- Respetar los turnos.
- No hacer los movimientos de las olas muy exagerados.

VARIANTES: Ninguna.

CANCIÓN: "Que se ahoga el pez, que se ahoga el pez"
(repetidamente).

