



para jugar como jugábamos

recuperación de los juegos tradicionales
del suroccidente asturiano



para jugar ...
como jugá'bamos

recuperación de los juegos tradicionales del sur occidente asturiano



A nuestros alumnos, familiares, amigos y
a cuantas personas colaboraron con nosotros.

Autores:

Fernando Fernández Casero
José María García Rodríguez
Óscar González Nuño
Manuel Herrero Verdura
Adolfo Prado Pérez
Javier Prado Pérez (Coordinador)
Pedro Pablo Quiroga Alonso
Ángel Reboredo López
José Manuel Otero Antuña
Roberto Villarino Samalea

Diseño gráfico:

Rubén Fernández González
Óscar González Nuño

COLECCIÓN:

Materiales Didácticos de Aula

EDITA:

Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés
Cofinanciado por la Obra Social de Cajastur

I.S.B.N.

978-84-691-2940-1

DEPÓSITO LEGAL

AS-02942-2008

“La reproducción de las imágenes y fragmentos de las obras audiovisuales que se emplean en los diferentes documentos y soportes de esta publicación se acogen a lo establecido en el artículo 32 (Cita e ilustración de la enseñanza) de la LEY 23/2006, de 7 de julio, por la que se modifica el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, puesto que “se trata de obras de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como de obras aisladas ya divulgadas, de carácter plástico o fotográfico figurativo, y su inclusión se realiza a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Además, su utilización se realiza exclusivamente con fines docentes.”

Esta publicación tiene fines exclusivamente educativos, se realiza sin ánimo de lucro y se distribuye gratuitamente a todos los centros educativos del Principado de Asturias. En consecuencia puede reproducirse libremente, siempre que se realice para propósito educativo en los centros docentes del Principado de Asturias. Fuera del entorno educativo mencionado, queda prohibida la reproducción total o parcial de sus contenidos sin autorización expresa”.

índice

PRÓLOGO.....	pág. 10
INTRODUCCIÓN.....	pág. 11
MANUAL DE USO.....	pág. 13
APORTACIONES PEDAGÓGICAS.....	pág. 15
ESCOGER ANTES DEL JUEGO.....	pág. 16
JUEGOS.....	pág.18
JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTO DE PRECISIÓN.....	pág. 19
01. LAS CANICAS / LAS BOLAS / LAS BOLICHAS / LOS BANZONES / EL GUÁ.	
02. LOS CARTONES	
03. LAS CERBATANAS	
04. EL DIÁBOLO	
05. LA HERRADURA	
06. EL GOLOSO / EL HOYO	
07. EL GOMERO / EL TIRACANTOS / EL TIRACHINAS	
08. LA PETANCA	
09. LA RANA	
10. LA RAYUELA	
JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTO A DISTANCIA.....	pág. 30
11. EL LIRIO / EL PALO / EL PALICHO / EL PALILLO / EL PALIU	
12. LAS PEDRENQUINAS / TIRAR PIEDRAS A DISTANCIA	
13. LA VIGARDA / LA BILLARDA	
JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTO Y DE FUERZA.....	pág.34
..	
14. LOS BOLOS DE CANGAS DE NARCEA / EL BOLO VAQUEIRO / EL PASABOLO VAQUEIRO.	
15. EL BOLO DE TINEO / EL PASABOLO DE TINEO / EL BOLO CELTA	
16. EL PINCHO / EL GARROTE / LA MACHORRA / EL PALO / EL YANCÓN.	
JUEGOS Y DEPORTES RURALES.....	pág.39
17. RODAR EL ARO	
18. EL ARRANCANABOS / EL ARRINCANABOS	
19. LA BRASA	
20. LA CARRACA	
21. LA CARRERA DE MADREÑAS	
22. LA CARRERAS DE SACOS.	
23. LOS CARRETONES / LAS CARRETAS DE MADERA.	
24. EL CARRO Y LAS VACAS / LOS CARROS DE MAÍZ / LOS CARROS CON NABOS.	
25. EL CASTRÓN	
26. AL DIEZ Y AL VEINTE	
27. HACER FLAUTAS , XIPLAS , XIPLITAS Y BERRONAS	
28. LA MADRE HORMIGA	
29. EL SALTO DEL PALO	
30. EL PALO / EL TIRA-GARROTE	
31. LOS PALOS	
32. LA PEONZA / EL TROMPO	
33. ECHAR UN PULSO	
34. EL RIQUE - RAQUE	
35. LAS TABAS	
36. LA TABLA	
37. EL TIRO DE LA CUERDA / CHINA / JAPÓN / LA SOGA / LA SOGATIRA / EL TIRA, TIRA	
38. LOS ZANCOS	

índice

JUEGOS Y DEPORTES DE COMBATE.....	pág. 62
39. LA GUERRA DE AGUA	
40. LA GUERRA DE HIGOS	
· JUEGOS Y DEPORTE NAÚTICOS.....	pág. 65
41. CARRERAS DE CÁMARAS EN EL AGUA	
· JUEGOS Y DEPORTES DE PELOTA.....	pág. 67
42. EL BALÓN QUEMAO / EL BALÓN TIRO / LOS CAMPOS MEDIO LA QUEMA / LA OLLA / LAS VIDAS (CON EL BALÓN)	
43. LA CAGALERA	
44. LA PATATA CALIENTE	
45. EL PATÍBULO	
46. EL SALTO / LA PELOTA CONTRA LA PARED	
47. SANGRE / BOMBA / PELOTA AL RUEDO / DECLARO LA GUERRA ... / PIES QUIET	
48. EL VENTIUNO / EL BALÓN EN CANASTA	
· JUEGOS Y DEPORTES DE GUAJES.....	pág. 76
49. LAS ADIVINANZAS	
50. EL AMIGO INVISIBLE	
51. HACER AVIONES DE PAPEL	
52. HACER BARCOS DE PAPEL	
53. EL CARPÍN / LA CASTAÑA	
54. LA CARRETILLA	
55. EL CASCAJO / EL CASCAJO / EL CASCALLO / EL CASCALLÓ / EL CASTRO / EL CIRUPÓN EL CUADRO / LOS CUADROS / LA CHABANA / LA CHINA / LA PATA COJA / LA PIEDRA EL PISO / LA RACHA / LA RULETA / LA SEMANA / LA TÁNGANA	
56. LOS CEROS	
57. CINTO CORREA	
58. LAS COCINITAS / LOS CACHARRITOS	
59. EL JUEGO DE LOS COLORES	
60. LA COMBA	
61. LAS CONSTRUCCIONES DE EDIFICIOS	
62. EL CORRO / LOS CORROS	
63. LOS CROMOS DE LA PALMA	
64. LAS CUATRO ESQUINAS / EL ALVIRILÉ / EL ÁRBOL / LOS CARCELEIROS / EL CHUME EL FUEGO / EL GUARDACULOS	
65. CUCHILLO, TIJERA, OJO DE BUEY (CUCHI, TEJE, OJO) / AGUJA, TIJERA O CLAVO / EL BURRO EL CHURRO / MANGA, MEDIA MANGA O MANGA ENTERA / LA MONTA / TIJERITAS.	
66. LA CULEBRA	
67. LAS CHAPAS	
68. LOS CHINOS / EL EMBRUNU	
69. EL ESCARABAJO	
70. EL ESCONDITE / LA MAYA	
71. LA GALLINITA CIEGA / LA PITA CIEGA	

72. LA GOMA
73. LA GOMA PARA MANOS
74. A LOS INDIOS Y A LOS VAQUEROS
75. EL JARDÍN DE LA ALEGRÍA
76. LAS MARIQUITAS
77. MÍMICA / LAS PELÍCULAS
78. EL MOSCARDÓN
79. LAS MUÑECAS DE TRAPO
80. LAS PALABRAS ENCADENADAS
81. RELLENAR PALABRAS
82. LA PALMA - LA MANO
83. EL PAÑUELO
84. A LOS PALOS
85. UNA, DOS, TRES, PALOMITA BLANCA ÉS / UNA , DOS , TRES , PICO, PALOMAÉS / UN , DOS, TRES, JUAN , PERICO Y ANDRÉS / AL ESCONDITE INGLÉS
86. PASÓ MISÍ / PASE MISÍ
87. EL PINO
88. LAS PRENDAS
89. PUÑÍN - PUÑÓN
90. LA QUEDA / LA PILLA / LA AGARRADIELLA / LA PESCA / YO PESCO
91. ¿QUIÉN ROBÓ PAN EN LA FIESTA DE SAN JUAN?
92. A LA SILLA DE LA REINA
93. SOPLAR
94. EL TELÉFONO
95. EL TELÉFONO ESTROPEADO
96. LAS TRABALENGUAS
97. JUGAR A LOS TRACTORES
98. EL TREN
99. EL TRES EN RAYA / LA PIEDRINQUINA
100. LAS CARRERAS DE VELAS
101. VEO - VEO / VIS - VEO
102. EL YO-YO

BIBLIOGRAFÍA.....p.ág. 144

CENTROS COLABORADORES.....pág. 145

prólogo

A modo de prólogo...

Vivimos momentos de progreso y bienestar. Los cambios en la vida de los pueblos, de las aldeas y pequeñas villas, han sido enormes en los últimos años. Lo mismo podemos decir de la escuela y de la diversión. Todo ha cambiado de una manera rápida, muy rápida, quizás demasiado. Los modos de jugar y divertirse se han visto igualmente afectados y esto ha hecho que muchas de aquellas cosas, de aquellos momentos y formas de disfrutar y compartir, hoy se vean como algo muy lejano, aunque en realidad no hace tanto tiempo...

Los juegos eran los mejores momentos del día, los que permitían aunar esfuerzos, los que fraguaban amistades perdurables. Era el momento de hablar y reír, pero también de competir, de formar equipo; en definitiva de compartir. Juegos que se transmitieron de padres a hijos y de abuelos a nietos, cuyas normas eran fáciles de entender y los instrumentos utilizados eran, en la mayoría de los casos, proporcionados por la propia naturaleza y adaptados por manos artesanas, para cumplir su fin. Fomentaban estos juegos dos aspectos fundamentales: la imaginación y la socialización, elementos imprescindibles en cualquier tipo de sociedad, y especialmente en la rural. La imaginación porque cualquier objeto sencillo se podía convertir de manera casi mágica, en un maravilloso juguete o instrumento de juego. Y la socialización porque no se concebía el juego sino era compartiendo, unidos o enfrentados, pero juntos.

Hoy en día se puede transitar por nuestros pueblos sin ver un niño jugar. En la mayoría de los casos porque apenas quedan niños en nuestras aldeas y por que los que quedan prefieren, al igual que los niños de cualquier otro entorno, la televisión o el moderno juego electrónico. Es ésta una sociedad que se hace cada vez más individualista, sin que la idea de grupo, de colectivo, del esfuerzo compartido, que aunaba fuerzas y que era tan importante en nuestros pueblos hasta hace unas décadas, arraigue entre nuestros niños y jóvenes y desaparezca a grandes pasos, sustituida por la acción individual o aquella que desarrollan las máquinas.

El juego colectivo, el juego tradicional, tanto de los niños como los de jóvenes y mayores, forma parte de nuestra propia historia, de nuestra cultura mas profunda, de las tradiciones que nos permiten tener una identidad propia y son un elemento de nuestras raíces que debe perdurar. La escuela es un factor fundamental para que permanezca viva la esencia de nuestros pueblos, para que se transmitan estos conocimientos y costumbres, como lo prueba la iniciativa que supone la presente publicación.

Por todo ello, amigo lector, maestro o curioso, que tienes este libro entre tus manos, piensa que en él está un poco de nuestra historia, de esta Asturias tan peculiar que quiere conservar sus tradiciones por encima de modernismos y modas, y que valora que aquello que ahora somos y de lo que nos sentimos orgullosos, tiene su origen y se debe en buena parte a cosas pequeñas, a tradiciones sencillas, a costumbres diferentes como son los juegos tradicionales.

¿A qué xugamos?...

Tito Casado Agudín

Febrero de 2008

int r o d u c c i ó n

Hoy que se habla tanto de ambiente rural, de la tradición musical de un “futuro pasado”, de homenajes a los hombres y mujeres del campo asturiano y de sus productos uno de los mayores patrimonios que tiene nuestra región; hoy que se ha puesto de moda que los artesanos nos enseñen sus viejos y variados oficios, mostrando su arte antiguo; hoy que se vuelven a interpretar antiquísimos bailes y danzas ancestrales, procedentes de los más remotos rincones de la tierra asturiana; hoy que se vuelve a hablar de los personajes mitológicos más representativos de la Asturias ancestral, como el Busgosu, el trasgu, la xana y un largo etcétera; hoy que tanto se habla del turismo y de las casas rurales, nosotros, conocedores de este mágico mundo, queremos también aportar nuestro granito de arena para dar a conocer aquellas viejas costumbres del mundo rural de Asturias en general, en un campo tan sugestivo como es el de los juegos.

Los juegos de ayer pueden tener un lugar de honor en beneficio de los niños de hoy, ya que se transmitieron de padres a hijos, de abuelos a nietos y utilizaban instrumentos que proporcionaba la propia naturaleza. Eran juegos que fomentaban más que ninguno la imaginación y la socialización. La imaginación porque cualquier objeto se podía convertir mágicamente en un maravilloso juguete y la socialización porque no se concebía el juego sino era compartiendo, unidos o enfrentados, pero juntos, como bien dice Tito, nuestro prologuista, y ello frente al individualismo que reina hoy en todas partes y que convierte al niño en un ser aislado.

Es conveniente recordar que en la última década, la aparición del ordenador, consolas, y videojuegos, junto con la potenciación de los deportes espectáculos como el fútbol, balonmano o baloncesto han monopolizado la práctica totalidad del tiempo libre de nuestros alumnos. Fue precisamente la preocupación por este aislamiento social el motivo que nos impulsó a iniciar una recogida sistemática de información sobre los juegos más tradicionales de la zona Suroccidente asturiana, con la intención de dar a conocer este caudal de diversiones tradicionales, describirlos someramente, enseñarlos, promocionarlos y practicarlos, para así conseguir que se valoren como una parte importante de nuestro patrimonio lúdico-cultural y contribuir a cuidarlos, conservarlos y extenderlos en beneficio de las generaciones venideras. Sin lugar a dudas creemos que los juegos tradicionales son actividades que nos proporcionan un amplísimo abanico de tareas, con una gran riqueza motriz y en un ambiente mucho más lúdico y festivo que el que impera hoy en los diversos contextos.

En nuestra calidad de docentes consideramos que la escuela constituye el espacio idóneo para recuperar los juegos tradicionales. De ahí la importancia de una recopilación como la presente que permita al docente elegir en cada situación y contexto el juego que mejor se adapte a las características y habilidades que quiera desarrollar en sus alumnos, ayudándoles a entender el proceso que se produce dentro de un determinado juego y adaptándolo a la propia realidad de su aula.

Queremos destacar, por último, la gran versatilidad de estos juegos, abiertos permanentemente a la improvisación y a la creatividad de los jugadores. Gozan de plena capacidad de adaptación a los distintos espacios e instalaciones de un centro educativo, no exigen grandes inversiones para adquirir los equipamientos y materiales necesarios y el aprendizaje de sus normas resulta sumamente sencillo para la totalidad de los alumnos, situándolos rápidamente en condiciones de jugar, competir y divertirse, dando lugar a una nueva fuente de motivación tanto para alumnos y docentes.

int r o d u c c i ó n

Con la esperanza de que entre todos consigamos extender estos y otros juegos, algunos de ellos ya en el olvido, os animamos a practicarlos en el convencimiento de que ello beneficiará extraordinariamente a nuestros alumnos y que contribuirá a que tomen conciencia de que RECUPERAR los Juegos Tradicionales es hacer que la HISTORIA se repita.

manual de uso

Hemos tratado de simplificar al máximo su manejo para facilitar su utilización. Al tiempo, lo hemos ilustrado con dibujos de algunos de nuestros alumnos para reforzar su protagonismo en esta tarea y favorecer la correcta interpretación de cada juego, en cuya descripción hemos distinguido diferentes apartados que describimos brevemente a continuación.

NOMBRES DEL JUEGO: Hemos procurado que cada juego aparezca con su nombre o nombres originales, siempre dependiendo de la zona en donde se juegue.

LOS SÍMBOLOS: Aparecen en cada juego y resumen gráficamente sus principales características.



interior



aire libre

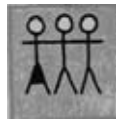
LUGAR



individual



2 personas



+ de 2 personas

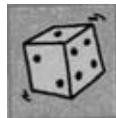
JUGADORES



habilidad



corporal



azar



inteligencia

TIPOS



corta



normal

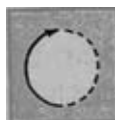


larga

DURACIÓN



corto



normal



largo

TIEMPO PREPARACIÓN

manual de uso

FINALIDAD: Los aspectos que se persiguen alcanzar y sobre los que hay que incidir.

ASPECTOS FORMALES:

Nº participantes: Se indican en este apartado cuáles son los agrupamientos necesarios para llevar a cabo los juegos (grupo, parejas o individual). Estos agrupamientos se plantean a nivel orientativo, ya que en función de cada contexto concreto pueden verse sometidos a modificaciones.

Edad: En este apartado hemos centrado nuestro trabajo en las diferentes etapas educativas (Infantil, Primaria y Secundaria).

Material: El material requerido para la mayoría de juegos seleccionados consideramos que es muy común y de fácil adquisición. No obstante queremos dejar una puerta abierta y animar a el docente que lleve a cabo con sus alumnos la tarea de construir su propio material, aprovechando materiales reciclables.

DESARROLLO: Breve descripción de cómo debe desarrollarse el juego, recogiendo igualmente todos los aspectos a tener presentes.

REGLAS: Se recogen la reglas básicas que hay que tener presentes en el desarrollo de cada juego.

VARIANTES: En este apartado se indican algunas variaciones, cambios, modificaciones y otros juegos de características parecidas.

aportaciones pedagógicas

CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Para profundizar en el estudio de los Juegos Tradicionales, vamos a definir cuáles son sus características más significativas y sus aportaciones pedagógicas:

- Placentero: El juego debe ser considerado una realidad motriz que reporta al alumno placer y satisfacción y no constituir en modo alguno motivo de frustraciones.
- Natural y Motivador: El juego es una actividad motivadora que el niño practica de forma natural.
- Voluntario: Hay que entender el juego como una actividad libre, exenta de toda imposición externa.
- Mundo aparte: La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco cotidiano, introduciendo al sujeto en un mundo paralelo de ficción que le permite alcanzar satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.
- Creador: La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad y la espontaneidad, contribuyendo al tiempo a favorecer un desarrollo mas equilibrado. En el juego es el propio alumno el que aporta soluciones a los problemas planteados. Tiene un carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.
- Expresivo: El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.
- Socializador: Probablemente es una de sus principales características, en especial en los primeros años de escolarización. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal. Supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, haciéndolas más humanas y más felices.

Por último, el juego puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, que consituyen un adecuado bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo. Por tanto la actividad lúdica debe ser un elemento que impregnará toda la práctica educativa.

escoger antes del juego

En muchas ocasiones la acción de los juegos de los niños un poco mayores que juegan entre sí exigen, antes de empezar, un sorteo para elegir quién "se queda", quién es la "madre", quiénes son los "capitanes". En ocasiones también es necesario elegir equipos y determinar quién empieza a jugar. Para ello hay varias posibilidades:

Cara o cruz: Es el sistema más rápido para elegir. Se lanza al aire una moneda, chapa o cualquier cosa que tenga dos caras distintas, después de haber escogido un jugador cara y otro cruz. El objeto lanzado se coge en la mano o se deja caer al suelo. El que haya elegido el lado de la moneda que se ve, será el que comience.

Los chinos: Cada jugador dispone de tres objetos pequeños (piedrecillas, botones, etc.) ocultos en una mano detrás de su espalda. Todos, situados en corro, a una señal dada, muestran sus puños cerrados, en los que habrá una, dos, tres o ninguna piedrecilla. Se trata de adivinar el número total de piedrecillas que hay entre todas las manos, para lo cual cada jugador, siguiendo un turno, hace su predicción. Ningún jugador puede repetir número. A continuación todos los jugadores abren sus manos y se cuentan las piedrecillas. Los jugadores que consiguen acertar el número exacto en cada jugada se salvan y el resto sigue jugando hasta que sólo quede uno, que es el que "se queda".

Pares o nones: Entre dos jugadores, uno elige pares y otro nones. Los dos han de tener un puño cerrado y a la voz de ¡ya! adelantan la mano escondida, extendiendo los dedos que deseen. Se suman los dedos estirados de ambos y gana el jugador que haya acertado el resultado, que adquirirá así el derecho a ser el primero en elegir para formar equipos.

Oro y plata o a pies: Se colocan dos jugadores que van a elegir, uno enfrente del otro, a una distancia de tres o cuatro pasos, y van avanzando alternativamente un pie delante del otro, de modo que el tacón del pie que avanza quede tocando la puntera del anterior. Cada jugador, antes de empezar, elegirá decir "oro" o bien "plata" cada vez que adelante su pie. El jugador que al llegar junto a su compañero, pueda colocar su pie haciendo puente o montando al del otro jugador o tocándose las punteras de los dos jugadores, ha de decir "monta", y si le cabe entre las dos punteras su zapato de forma atravesada añade "y cabe", pasando a ser el primero que elige jugadores para su equipo. Si tras hacer el recorrido, "monta pero no cabe", se vuelve a empezar. Si el número de jugadores es impar, sobra uno al final, que normalmente el equipo aparentemente mejor cede al otro diciendo: "...y ese para vosotros".

Al palito más corto o más largo: Se cogen tantos palitos como jugadores vayan a tomar parte en el juego. Uno de los jugadores los toma en su mano y parte uno de ellos dejándolo más corto que los demás. Después los esconde en su mano de forma que sólo se vean por un extremo, dando la sensación de que todos son de la misma longitud. A continuación, cada jugador elige uno de los palitos, quedándose con el último el que los sujeta en su mano. El jugador que elija el palo más corto, "se queda". También se puede hacer al revés, es decir, acortando todos los palitos menos uno.

CANCIONES PARA ESCOGER ANTES DEL JUEGO

Existen muchas canciones tradicionales para celebrar sorteos. Sirvan de ejemplo éstas.

Pito, pito, gorgorito

Pito, pito, colorito,
¿Dónde vas tú tan bonito?
A la era verdadera,
Pin, pon, ¡fuera!

Una, dole...

Una, dole,
tele, catole,
quile, quilete,
estando la reina
en su gabinete.
Vino Gil,
apagó el candil,
candilón, candilón,
ele jota,
justicia y ladrón.

En un café se rifa ...

En un café
se rifa un gato.
Siempre toca
el número cuatro:
uno, dos, tres y cuatro.

JUEGOS

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

En cuanto a su clasificación se podría hacer de varias formas, pero en nuestra opinión la más acertada es agruparlos atendiendo a sus características más comunes, como los instrumentos y elementos de juego similares que utilicen, y según la semejanza de sus movimientos corporales. La clasificación tipológica que proponemos es la siguiente:

Juegos y deportes de Lanzamiento de precisión.

Juegos y deportes de Lanzamiento a distancia.

Juegos y deportes de Lanzamiento de fuerza.

Juegos y deportes rurales.

Juegos y deportes de combate.

Juegos y deportes náuticos.

Juegos y deportes de pelota.

Juegos y deportes de guajes.

JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTO DE PRECISIÓN

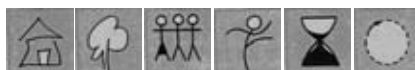


Lanzamiento o precisión

1. LAS CANICAS

NOMBRES

LAS CANICAS / LAS BOLAS / LAS BOLICHAS / LOS BANZONES / EL GUÁ.



FINALIDAD

Acertar en el blanco. Es un juego de puntería.

ASPECTOS FORMALES

Número de participantes: Grupo. Pueden participar varios jugadores y de diferentes edades

Edad: Desde Primaria.

Material: El material que se precisa son bolas o canicas que pueden ser de barro, cristal, acero (antiguamente se jugaba con unas bolas que da el castaño). El lugar para jugar debe ser un suelo de tierra llano y duro.

DESARROLLO

Entre las muchas variantes una de las más practicadas es "el guá". Para ello se hace un agujero en el suelo con el talón. Cada jugador lanza su canica desde una distancia ya marcada, para acercarla o introducirla en el "gua". El jugador que más cerca la haya dejado o metido comienza a tirar su canica contra la de los demás. Si acierta sigue jugando y dando "toques" a la canica del jugador que se pretenda eliminar. Se dice así "primeras", "segundas" y "terceras", después se dará otro toque que será el "pie". Las canicas quedarán separadas de forma que quepa el pie en medio. Se continúa con el "pasaporte" y finalmente hay que introducir la bola en el gua para consumar la eliminación del jugador.

VARIANTES

1. LOS BANZONES. Se jugaba con piedras o canicas y al agujero del guá se llamaba "chole".

2. EL BOMBARDEO. Cada jugador coloca en el centro de un círculo el mismo número de canicas. Se sortea el orden de salida de cada jugador y se inicia el juego con el objetivo de bombardear las bolas agrupadas en el círculo. Las canicas que salgan fuera del círculo son para el jugador que lanzó.



2. LOS CARTONES

NOMBRE

LOS CARTONES



FINALIDAD

Tirar la máxima cantidad posible de cartones.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: La suela de una zapatilla vieja y cartones (la parte delantera de las cajas de cerillas) o cartas viejas de la baraja.

DESARROLLO

Se marca una raya de tiro y a dos metros se colocan los cartones, todos juntos. Se trata de tirar el máximo número de estos, con la suela de una zapatilla.

REGLAS

Cada jugador pondrá el mismo número de cartones.

Se tira una vez, por turno.

Los cartones que tire cada jugador, se los gana.

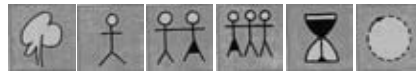


Lanzamiento precisión

3. LAS CERBATANAS

NOMBRE

LAS CERBATANAS



FINALIDAD

Adquirir puntería.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual, parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Pajita ó bolígrafo sin carga y granos de arroz o bolitas húmedas de papel.

DESARROLLO

Se utiliza como lanzadera una pajita hueca o un bolígrafo sin carga, a las que se les mete dentro una bolita de papel humedecida o un grano de arroz y se sopla con fuerza, con intención de dar a algo o a alguien.

VARIANTE

A distancia: Se lanza por turnos y gana quien sea capaz de lanzar más lejos.



4. EL DIÁBOLO

NOMBRE

EL DIÁBOLO



FINALIDAD

Lograr lanzar el diábolo al aire y recogerlo.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual o parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un diábolo, dos palos y una cuerda.

DESARROLLO

Se puede construir con dos embudos de plástico de 15 centímetros de diámetro por el extremo más ancho. Se corta la misma distancia en la parte estrecha y se coloca entre las aberturas un taco de madera de 1,5 centímetros de largo, haciéndolo encajar. Se completa pegando dos círculos de madera de 15 centímetros de diámetro sobre las zonas anchas de los embudos. Los palos han de ser de 50 centímetros de largo y la cuerda de 1 metro, que deberá ser flexible y de algodón. Para empezar a jugar se coloca el diábolo en el suelo y se pasa la cuerda por debajo de él, en el punto más estrecho, entre los dos conos. El diábolo ha de estar algo más cerca del palo derecho. Se levantan los palos, haciendo el de la derecha que el diábolo gire sobre la cuerda. Mientras aquél gira sobre ésta, se elevan los palos, de forma que se desplace de izquierda a derecha y viceversa. Cuando el diábolo gire rápido, se puede intentar alguna habilidad como lanzarlo al aire y cogerlo otra vez con la cuerda.

VARIANTE

1. POR PAREJAS. Cuando ya se domina el manejo del diábolo se puede jugar a lanzar el diábolo a un compañero y que éste lo devuelva.



lanzamiento precisión

5. LA HERRADURA

NOMBRE

LA HERRADURA



FINALIDAD

Se trata de intentar encajar herraduras en un palo o barra de hierro clavado en el suelo, desde una distancia de entre nueve y doce metros.

ASPECTOS FORMALES

Número de participantes: Tradicionalmente parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Dos herraduras de hierro (entre 15-18 centímetros de largo, 8-9 centímetros de abertura y 900 gramos de peso aproximadamente), una barra de hierro o madera clavada en el suelo que sobresalga unos 30-35 centímetros, que debe estar inscrita en un cuadrado de unos dos metros de lado. Por último se necesita una tabla para anotar las puntuaciones.

DESARROLLO

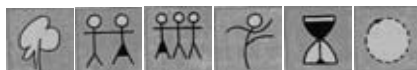
Entre los jugadores participantes se determina un turno de tirada y se acuerda el número de tiradas que se van a realizar. Mientras unos jugadores tiran (siempre con el brazo estirado por debajo del hombro), los otros, en una zona segura, anotan los lanzamientos que han "colado" dentro de la barra, asignándoles tres puntos. A los lanzamientos que han quedado "tocando" la barra o a una distancia menor de quince centímetros de la misma se les asigna un punto. Después intercambian los roles. Al final de las tiradas se contabiliza el total de puntos de cada jugador o pareja, recogidos en la tabla de anotaciones. Gana el jugador que más aciertos haya tenido.



6. EL GOLOSO

NOMBRES

EL GOLOSO / EL HOYO



FINALIDAD

Lanzar una piedra o chapa lo más cerca posible de un hoyo o círculo.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas ó grupo.

Edad: Desde Infantil.

Material: Piedra o chapa.

DESARROLLO

Cada jugador se sitúa con una piedra o chapa similar, a unos cinco metros del hoyo o del círculo, e intentará introducirla dentro. Perderá el jugador cuyo lanzamiento quede más lejos, teniendo que transportar a hombros al vencedor.

REGLA

Antes de iniciar el juego hay que determinar la distancia que el perdedor debe transportar a hombros al jugador que resulte vencedor.

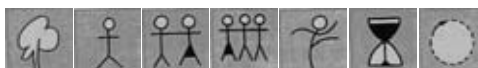


lanzamiento de precisión

7. EL GOMERO

NOMBRES

EL GOMERO / EL TIRACANTOS / EL TIRACHINAS



FINALIDAD

Mejorar y perfeccionar el lanzamiento de precisión y la puntería.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual, parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Rama, goma, china o piedra y cualquier objeto que pueda utilizarse como diana.
Construcción: Lo primero es construir el tirachinas o gomero. Para ello buscaremos una rama que tenga un forcau. Después se ata un extremo de dos tiras de goma de una cubierta vieja a los extremos del forcau y el otro extremo de las tiras de goma a una lengüeta de un calzado en desuso. Para que quede atado con consistencia se utilizará hilo de cáñamo o bramante.

DESARROLLO

Se mete una piedrecita o china dentro de la lengüeta, se estira la goma, se apunta y se lanza a la diana u objeto acordado.

REGLAS

- Respetar el turno de lanzamiento.
- Nunca apuntar a nadie.
- No cruzar el ángulo de tiro.
- No pisar o traspasar la línea de lanzamiento.

VARIANTES

1. Lanzar a una diana con puntuación.
2. Lanzamiento a objetos en movimiento.

VOCABULARIO

1. China: Piedra pequeña.
2. Forcau: palo en forma de Y.
3. Cáñamo o bramante: cuerda delgada.



8. LA PETANCA

NOMBRE

LA PETANCA



FINALIDAD

Acercar lo máximo posible las bolas al boliche.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Seis bolas grandes y una pequeña llamada "boliche".

DESARROLLO

Desde un lugar determinado se comienza el juego lanzando "el boliche" (bola pequeña). Luego los participantes lanzarán una bola grande cada uno, intentando que se sitúe lo más cerca posible del boliche y procurando alejar lo máximo posible la de los demás. Cada jugador dispondrá de varios lanzamientos, cuyo número debe ser acordado de antemano, pudiendo lanzar al boliche o a las bolas de los demás jugadores.

REGLAS

No se puede rebasar la línea de lanzamiento.

Los jugadores acordarán si se puede o no golpear al boliche.

Gana el juego el que consiga dejar su bola lo más cerca del boliche.

VARIANTES

1. Jugar con otro tipo de material (botes, latas, piedras).
2. Delimitar con un círculo el lugar donde colocar el boliche.
3. Las bolas que no estén dentro del círculo no se contabilizarán.

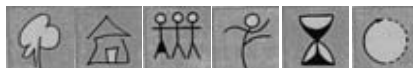


Lanzamiento o precisión

9. LA RANA

NOMBRE

LA RANA



FINALIDAD

Hacer los máximos puntos posibles.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual o parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Mesa de juego de la rana y fichas de metal. La mesa suele tener una rana, un molino, dos puentes y cinco agujeros sin obstáculo, aunque puede variar según las zonas.

DESARROLLO

Cada jugador deberá tirar desde la distancia estipulada (2-3 metros) y meter la ficha en la boca de la rana o en los orificios que la acompañan. La puntuación es la siguiente: 100 puntos en la boca de la rana, 50 puntos en los orificios anteriores a la rana y 25 puntos en los posteriores.

REGLAS

Cada jugador lanzará diez fichas por tirada.

Si se pisa la raya, la ficha lanzada queda anulada.



10. LA RAYUELA

NOMBRE

LA RAYUELA



FINALIDAD

Afinar la puntería.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Piedras.

DESARROLLO

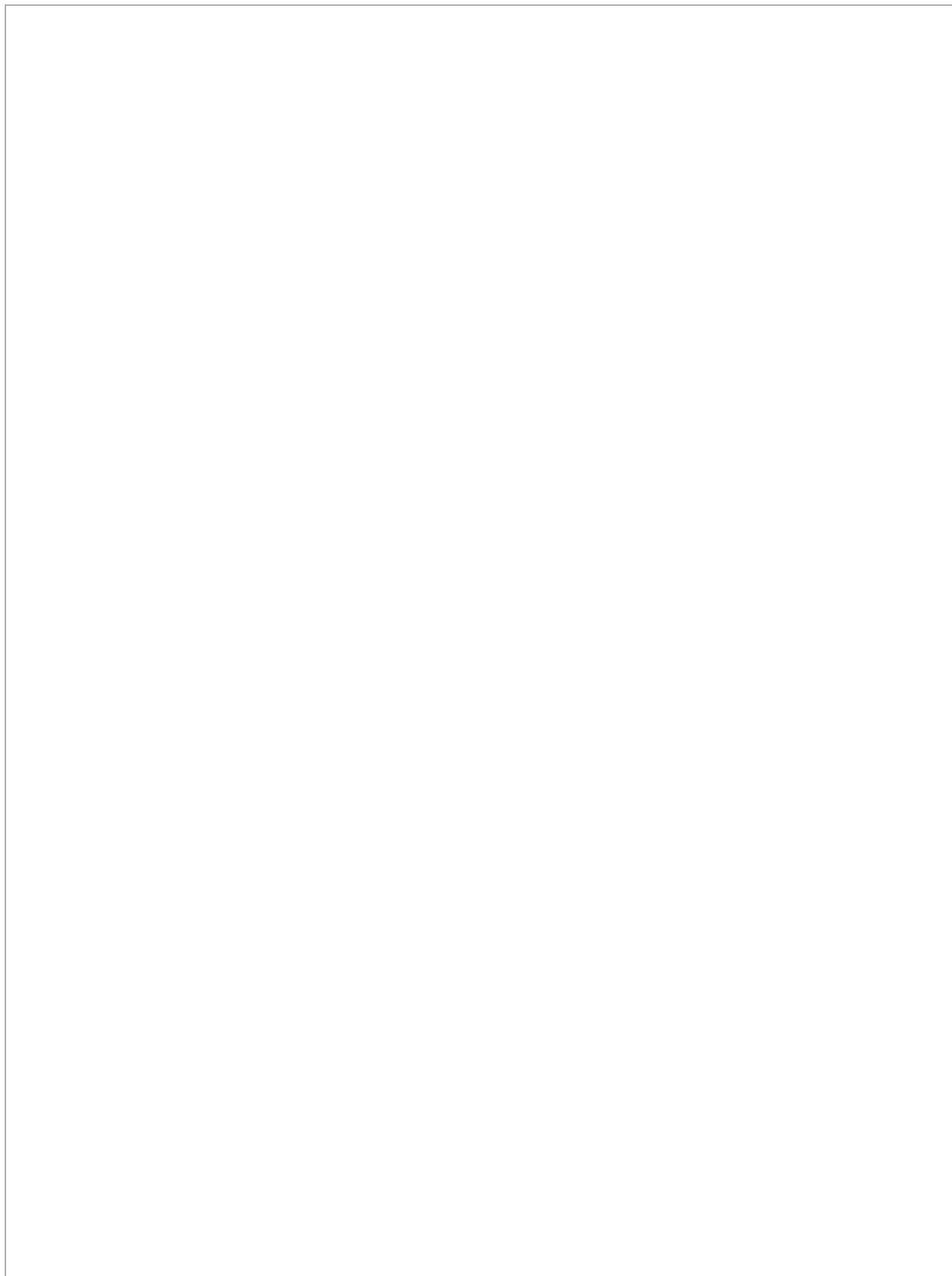
Se hace una raya larga en el suelo y a 3 metros se marca el tiro. Desde éste, cada jugador lanza una piedra tratando de que quede encima de la raya o lo más próximo a ella. Gana quien lo consiga.

REGLA

Todas las piedras lanzadas han de ser similares en tamaño y peso.



JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTO A DISTANCIA



11. EL LIRIO

NOMBRES

EL LIRIO / EL PALO / EL PALICHO / EL PALILLO / EL PALIU



FINALIDAD

Lanzar el 'lirio' lo más lejano posible.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Dos palos. Uno más largo, llamado "machorra", de metro y medio de longitud aproximadamente, y el otro, más corto, de unos 30 centímetros, afilado en los extremos y llamado "lirio".

DESARROLLO

Se coloca el lirio en el suelo y con el palo más largo (machorra) se golpea por uno de los extremos, intentando levantarlo del suelo, para golpearlo en el aire. Gana el que lo lance más lejos después de 3 rondas.

VARIANTES

1. Se colocan los palillos sobre piedras/troncos (El Palo-El Palicho-Lirio).
2. Se dibuja un círculo de aproximadamente un metro de diámetro, donde estará un jugador con el palo largo o "machorra", situándose el otro jugador a 2 metros aproximadamente, fuera del círculo con el lirio, con la intención de lanzarlo dentro del círculo. Si cae dentro del mismo gana el punto o la partida, dependiendo del acuerdo al que se haya llegado con anterioridad. Si por el contrario lo lanza fuera, tendrá 3 oportunidades de intentar levantar y lanzar el lirio dentro del círculo. Si lo consigue gana.
3. Si no consigue meter el palillo/lirio dentro del círculo, se cuentan los pasos desde el palillo hasta el círculo, y el número de pasos son los puntos que ha logrado.

VOCABULARIO

1. Machorra: Palo largo y delgado.
2. Lirio: Palo más pequeño afilado por ambos extremos.



lanzamiento a distancia

12. LAS PEDRENQUINAS

NOMBRES

LAS PEDRENQUINAS / TIRAR PIEDRAS A DISTANCIA



FINALIDAD

Lanzar lo más lejos posible una piedra.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual, parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

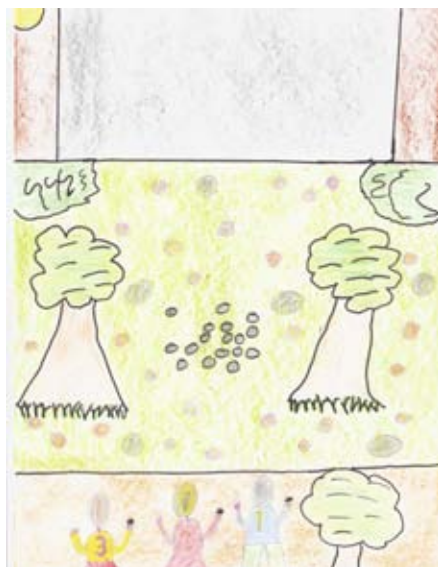
Material: Piedras y la cercanía de un espacio muy abierto o un río.

DESARROLLO

El juego consiste en tirar piedras al río o a un espacio muy abierto y seguro. Gana el que tire la piedra lo más lejos posible.

VARIANTE

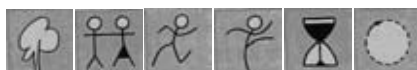
1. TIRAR A DAR Se trata de fijarse un objetivo algo lejano e intentar darle, lanzándole piedras.



13 . LA VIGARDA

NOMBRE

LA VIGARDA / LA BILLARDA



FINALIDAD

Se trata de intentar introducir la vigarda dentro del círculo grande, burlando la defensa del jugador que está dentro.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Dos varas. Una de 60 centímetros, llamada tranco, y otra de 15 centímetros llamada vigarda.

DESARROLLO

Se pinta un círculo de 3 metros de diámetro en el suelo y se coloca dentro uno de los jugadores con el tranco. A 6 metros se sitúa el otro jugador; dentro de un círculo de 1 metro de diámetro aproximadamente. Este último jugador, desde su círculo, ha de intentar que la vigarda caiga en el círculo grande, ganando si lo consigue. A su vez, el compañero que tiene el tranco, ha de intentar impedirlo, golpeando la vigarda cuando venga por el aire.

REGLAS

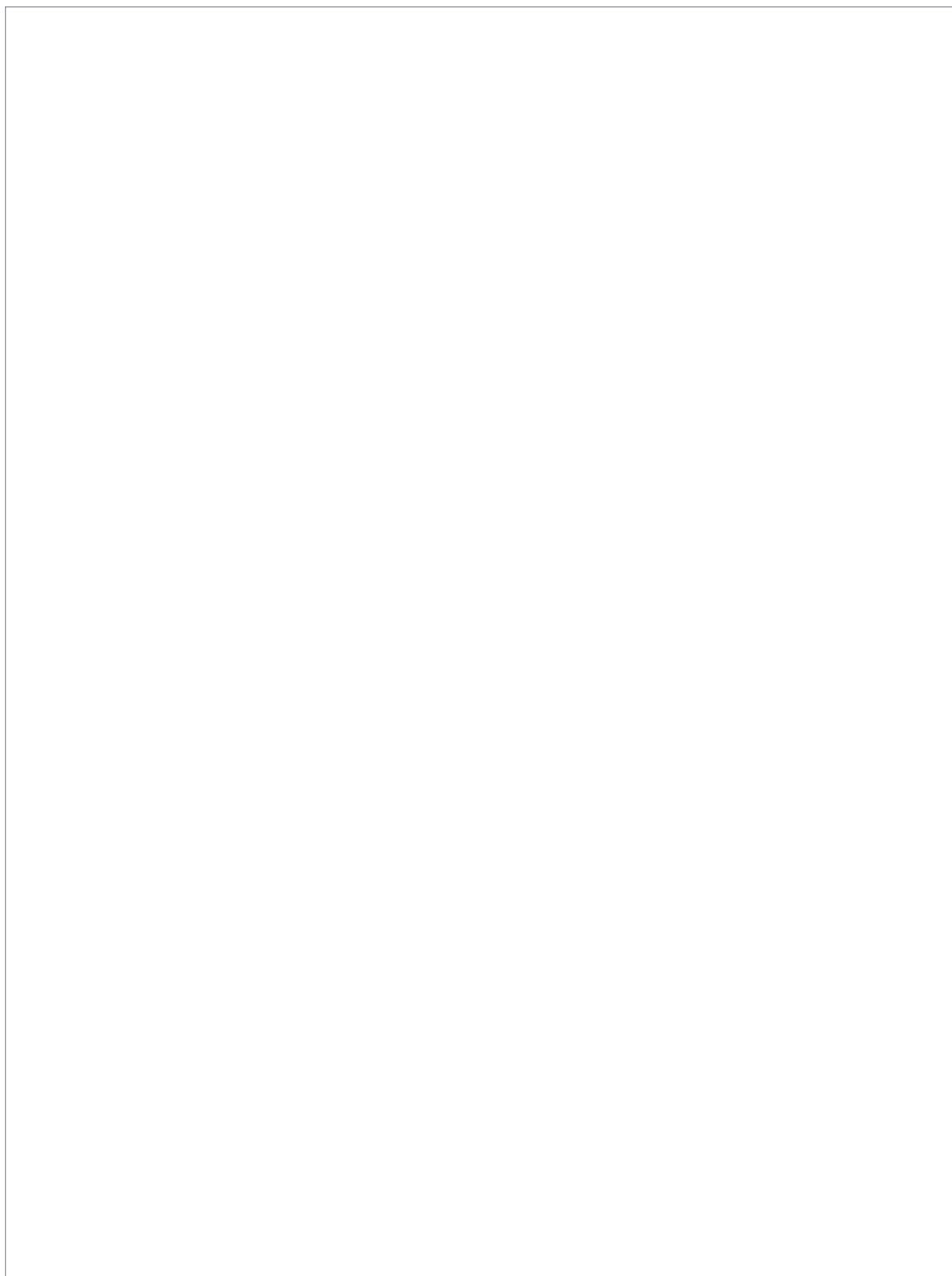
No vale salirse del círculo para lanzar la vigarda.

No se puede golpear la vigarda cuando ya está en el suelo, dentro del círculo.

Cuando la vigarda cae dentro, se intercambian las posiciones



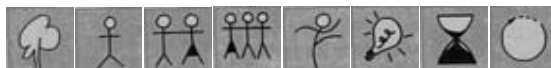
JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTO Y DE FUERZA



14. LOS BOLOS DE CANGAS DEL NARCEA

NOMBRES

LOS BOLOS DE CANGAS DE NARCEA / EL BOLO VAQUEIRO / EL PASABOLO VAQUEIRO.



FINALIDAD

Derribar y lanzar lo más lejos posibles el mayor número de bolos.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual, parejas o grupos.

Edad: Desde Infanti.

Material: Bolos y una bola de madera.

DESARROLLO

Se arman los bolos en número de 16, en línea continua y pegados, sobre una piedra lisa (bolera o llábona) situada a unos 10 metros del jugador. Éste, subido a una piedra (poya), lanza la bola contra ellos, intentando que crucen la línea de 10 o 20 metros. Cada jugador puede realizar dos tiradas. La primera, llamada “bajar” se realiza desde la poya y la segunda, llamada “sacada” o subir, desde la raya de 20 hacia los bolos.

REGLAS

Si la bola no rebasa la línea de 10 metros se considera lanzamiento nulo.

VARIANTES

1. Se pueden jugar con menos bolos (6 , 10 o 12)
2. Se pueden variar la distancia de tiro entre 5-10 metros.

VOCABULARIO

1. Llábona: Piedra lisa o plana , donde se colocan los bolos.
2. Poya: Piedra en donde se sitúa el lanzador.
3. “Bajar” : Tirar desde la “poya” .
4. “Sacar” : Tirar desde la raya de los 20 metros hacia los bolos.

lanzamiento de fuerza

LOS BOLOS DE CANGAS DEL NARCEA

ADAPATACIÓN EN LA ESCUELA

DESARROLLO

Encima de un banco sueco o colchoneta se colocan los bolos o las botellas de plástico en fila, una al lado de la otra (6, 10, 12 ó 16). El niño, situado dentro de un aro a una distancia variable (según la edad del jugador), lanza contra los bolos intentando derribar y sobrepasar la primera línea (variable la distancia según la edad del niño) y la segunda.

REGLAS

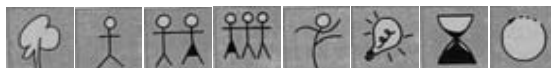
Las mismas pero cambiando las distancias.



15. EL BOLO DE TINEO

NOMBRES

EL BOLO DE TINEO / EL PASABOLO DE TINEO / EL BOLO CELTA



FINALIDAD

Derribar y lanzar lo más lejos posible el mayor número de bolos.

CONDICIONES

Nº participantes: Individual , parejas o grupo.

Edad: Desde Infantil.

Material: Bolos y una bola de madera.

DESARROLLO

Se arman 20 bolos en línea continua y juntos, sobre una piedra lisa (bolera o llábona) situada a unos 10 metros del jugador. Éste, subido a una piedra (poyo), salta a una zona llamada “cueva” lanzando a la vez la bola contra ellos, intentando derribar y “aventar” por el aire más allá de la raya del 10, el mayor número posible y pasarlos por encima de la viga o cuerda. Después, el segundo tiro llamado “sacada” o subir, se hace desde la raya del 10 lanzando la bola rodando por el suelo hacia la llábona, tratando de derribar más bolos.

REGLAS

Para que la primera tirada sea valida la bola tiene que pasar la raya de 10 metros. En el primer tiro los bolos que no rebasen la línea de 10 metros valen 1 punto cada uno, los bolos que saltan por encima de la viga o cuerda valen 50 puntos y conceden la victoria en el juego.

En el segundo tiro los bolos derribados valen 1 punto cada uno. Además, cuando se tiran todos los bolos y la bola cruza la raya del 10 , la jugada vale 29 puntos, 20 puntos por los 20 bolos derribados y 9 porque la bola pase la raya de 10 metros.

VARIANTES

1. Se pueden jugar con menos bolos .
2. Se pueden variar la distancia de tiro entre 5-10 metros.

VOCABULARIO

1. Llábona: Piedra lisa o plana, donde se colocan los bolos.
2. Poyo: Piedra en donde se sitúa el lanzador.
3. Aventar: Lanzar por el aire.
4. Cueva: Fosa que se abre desde el punto de lanzamiento o “poyo”, y a la que el jugador salta al tirar.

lanzamiento de fuerza

16. EL PINCHO

NOMBRES

EL PINCHO / EL GARROTE / LA MACHORRA / EL PALO / EL YANCÓN



FINALIDAD

Clavar la machorra o el garrote (palo largo, putiagudo y afilado) en un círculo, más veces que los demás.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Palo afilado, varilla de metal, destornillador...

DESARROLLO

Se realiza un círculo en el suelo y se intenta clavar la “machorra” dentro de él, a la vez que se intenta derribar la “machorra” clavada del contrario. El que lo consiga dirá en alto un número y lanzará la “machorra” del contrario lo más lejos posible. Mientras su dueño va a por ella, el que la lanzó tratará de clavar su “machorra” en el círculo el número de veces que dijo. Si lo consigue, se anota tantos puntos como dijo. Si el que fue a por su machorra llega antes, se los apunta él. Si el primero, mientras está clavando su machorra se le clava en el suelo, los demás tratarán con sus “machorras” de tocarla, y el que lo consiga repetirá la misma secuencia. Gana el que mayor número de tantos se anote.

VARIANTES

1. LA ESTACA. Se clava la estaca o machorra en un montículo de tierra y uno de los jugadores dice un número del 1 al 5, para que el siguiente retire tantas porciones de tierra como número dijo el anterior. Pierde el jugador que, retirando tierra, se le caiga la estaca o machorra.

2. LA PUNTA. Primero uno clava su palo en la arena y después lanzarán los demás con la intención de clavar su palo lo más cercano posible al del primero. El que lo consiga se anota dos puntos. Vence el que primero llegue a 12 puntos.

3. DESTORNILLADOR. Se marca sobre la tierra un punto o línea y los participantes deberán lanzar su destornillador con el objeto de aproximarse lo máximo posible a la zona marcada.



JUEGOS Y DEPORTES RURALES



17. RODAR EL ARO

NOMBRE

RODAR EL ARO



FINALIDAD

Avanzar rodando el aro.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un aro y una gancheta.

DESARROLLO

Se trata de hacer que el aro ruede continuamente, ayudado por la gancheta, que sirve para empujar y guiar a aquél. Sirve de aro cualquier llanta vieja de bicicleta y de gancheta, un alambre algo grueso al que se le da forma en la empuñadura y en el otro extremo, para que sirva para empujar al aro. Antiguamente se utilizaba como aro el fondo de un caldero o de un tonel, junto con un palo que servía de guía.

VARIANTES

1. A AGUANTAR: Gana el jugador que más tiempo aguante con el aro rodando.
2. A HACER UN RECORRIDO: Gana el que realice un recorrido en menos tiempo.
3. A CARRERAS: Gana el que llegue el primero rodando el aro.
4. A CARRERAS CON OBSTÁCULOS: Gana el que llegue el primero saltando los obstáculos, sin que se le caiga el aro.



18. EL ARRANCANABOS

NOMBRES

EL ARRANCANABOS / EL ARRINCANABOS



FINALIDAD

Sacar el “nabo” de la “tierra”.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Infantil.

DESARROLLO

Dos jugadores (tierra) sujetan a otro (nabo) por la cintura (de pie o sentados) y otro desde el exterior (agricultor) tiene que sacar (arrancar) al que está sujeto.

REGLA

Los jugadores que hacen de “tierra” únicamente puede agarrar por la cintura al jugador que hace de “nabo”.

VARIANTE

1. Sentados en una escalera o en el suelo , uno detrás de otro y cogidos por la cintura. Un jugador (agricultor) delante del grupo los irá agarrando por las manos y tirará de ellos para sacarlos de la “tierra”.



19. LA BRASA

NOMBRE

LA BRASA



FINALIDAD

Aguantar sin quemarse.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo

Edad: Adulta. JUEGO NO APTO PARA ALUMNOS.

Material: Una boina, aguja, hilo y 1 brasa.

DESARROLLO

Se cosía la aguja a la boina y se dejaba colgando. Se pinchaba una brasa con la aguja, se colocaba la boina en la cabeza y, únicamente soplando, el jugador tenía que evitar que la brasa se aproximara a su cara, con objeto de evitar quemarse. El que más tiempo aguantara, ganaba.

REGLA

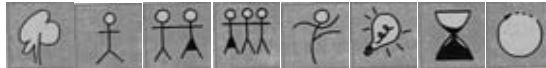
No se podían usar las manos.



20. LA CARRACA

NOMBRE

LA CARRACA



FINALIDAD

Emitir ruido a través de la carraca.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Infantil.

Material: Instrumento de madera en el que los dientes de una rueda, levantando una o más lengüetas, produce un ruido seco y desagradable.

DESARROLLO

Consiste básicamente en una o varias láminas de madera dura que golpea consecutivamente sobre los dientes de una rueda, produciendo un ruido estrepitoso. Hay carracas de todos los tamaños y número de lengüetas.



21. LA CARRERA DE MADREÑAS

NOMBRE

LA CARRERA DE MADREÑAS



FINALIDAD

Llegar el primero con las madreñas puestas.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Madreñas.

DESARROLLO

Se sitúan todos los participantes en el punto de salida con las madreñas puestas. A la voz de preparados, listos ¡ya!, han de hacer el recorrido previsto, sin perder las madreñas en ningún momento.

REGLA

Quedará descalificado el participante que en algún momento del recorrido pierda alguna de las madreñas.

VARIANTE

1. CARRERA MIXTA Una vez elegido el recorrido, supongamos que de 600 metros, los primeros 300 se hacen corriendo en zapatillas y los restantes con las madreñas puestas o viceversa.



22. LA CARRERA DE SACOS

NOMBRE

LA CARRERAS DE SACOS



FINALIDAD

Recorrer una distancia lo más rápido posible con las piernas dentro de un saco.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un saco.

DESARROLLO

Cada participante introduce sus piernas dentro de uno saco y tras darse la salida deberá desplazarse lo más rápido posible hacia la meta sin sacar los pies del mismo. Gana el primero en llegar a la meta. Las carreras de sacos poseen dos modalidades:

Individual: una persona por saco.

Dobles: dos personas por saco.

REGLAS

Está prohibido participar si no se tienen los dos pies dentro del saco.

La salida se da lanzando al aire una piedra y cuando ésta toca el suelo, los participantes pueden iniciar la prueba.

VARIANTES

1. A ELIMINAR. Por series, se elimina al último en llegar y así sucesivamente durante las series necesarias para que al final sólo queden dos y se disputen el triunfo.

2. A LA PATA COJA (Sin material). El desarrollo es el mismo que en la carrera de sacos, pero ahora los desplazamientos se realizan a saltos con una pierna.



23. LOS CARRETONES

NOMBRES

LOS CARRETONES / LAS CARRETAS DE MADERA.



FINALIDAD

Bajar una pendiente lo más rápido posible en el interior de una estructura de madera con ruedas.

ASPECTOS FUNDAMENTALES

Nº participantes: Individual o parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Cartones, tablas, pequeñas cuerdas, clavos, tornillos, caja de madera,...

DESARROLLO

Se confecciona con el material un "carricoche" en el que se montan una o varias personas según la capacidad del mismo y se dejan deslizar por una pendiente. Gana el primero que llegue a la meta.

VARIANTES

1. Deslizarse sobre la nieve.
2. Salen todos juntos y gana el primero en cruzar la meta.
3. Salen de uno en uno y gana el que recorra la distancia en el menor tiempo posible.



24. EL CARRO Y LAS VACAS

NOMBRES

EL CARRO Y LAS VACAS / LOS CARROS DE MAÍZ / LOS CARROS CON NABOS.



FINALIDAD

Transportar al carretero lo más lejos posible.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Palo largo o pica y dos cuerdas.

DESARROLLO

Un jugador hace de "carretero" y sujeta el palo por el centro. Los otros dos jugadores hacen de "vacas" y, atados a una cuerda por cada extremo del palo, tiran y arrastran al "carretero".

REGLAS

El "carretero" no puede ir agachado o sentado.

Tanto el "carretero" como las "vacas" harán fuerza en dirección contraria.

VARIANTES

1. Las "vacas" pueden tirar directamente del palo.

2. Se puede hacer carrera de relevos o competición entre varios "carreteros".



25. EL CASTRÓN

NOMBRE

EL CASTRÓN



ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Tres piedras un poco grandes y una más pequeña para lanzar.

DESARROLLO

Se colocan 3 piedras un poco grandes de pie, en línea recta, separadas entre sí 5 metros. El jugador que empieza, se sitúa a 5 metros de la piedra más próxima a él -la número 1- e intenta derribar la más lejana -la número 3-, lanzando otra piedra pequeña y redonda. A continuación retrocede 5 metros e intenta hacer lo mismo con la piedra número 2 y después se retrasa otros 5 metros e intenta tumbar la piedra número 1. Por cada piedra que se tire se ganan 10 puntos.

REGLA

Todos los jugadores lanzarán con la misma piedra o similar.

VARIANTE

1. Hay la posibilidad de que se resten los puntos acordados, por cada fallo.



26. AL DIEZ Y AL VEINTE

NOMBRE

AL DIEZ Y AL VEINTE



FINALIDAD

Dar a las piedras.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupos.

Edad: Desde Primaria.

Material: Dos piedras grandes y una más pequeña.

DESARROLLO

Se colocan de pie en el suelo dos piedras rectangulares, un poco grandes, separadas entre sí unos 10 metros. Se coge otra piedra pequeña y redonda, y desde donde está posada una de las piedras grandes (10), se lanza hacia la otra (20). Si se le da, se cuentan 20 puntos y luego se tira en sentido contrario, del 20 al 10, y si se acierta, se suman otros 10 puntos.

REGLA

Cada tirada es de una sola piedra por jugador.

VARIANTE

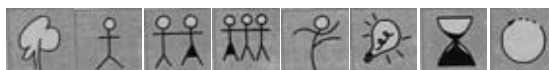
1. LOS VEINTE. Se clavan dos palos, separados entre sí 20 metros. Desde detrás de uno de ellos cada jugador lanza una piedra hacia el otro palo, con la intención de derribarlo. Si lo consigue, gana 2 puntos. También suma 1 punto más el jugador que consiga acercar más su piedra al palo, al finalizar los lanzamientos.



27. HACER FLAUTAS

NOMBRES

HACER FLAUTAS , XIPLAS , XIPLITAS Y BERRONAS



FINALIDAD

Construir una flauta y producir con ella sonidos.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Secundaria.

Material: : Un trozo de 10 centímetros de fresno, plágano o castaño.

DESARROLLO

Con una navaja se va vaciando la madera hasta que queda hueca y se van realizando agujeros. Al tiempo, es necesario soplar de cuando en cuando, para comprobar los sonidos resultantes.

VARIANTE

Se coge un trozo de cañavera recto y sin nudos, que mida entre 15 y 20 centímetros, y se le golpea suavemente con el mango de la navaja con la intención de que la corteza se “separe” del tronco. Una vez conseguido se le hace un agujero cerca de la boca.

VOCABULARIO

1. Xipla o Xipleta: Flauta de madera con tres agujeros.
2. Plágano, fresno, castaño: Árboles de cuyas ramas son fáciles de separar de la corteza del tronco.
3. Berrona: Xipla que se utilizaba para asustar a los animales.
4. Cañavera: Rama joven del fresno o la higuera.



28. LA MADRE HORMIGA

NOMBRE

LA MADRE HORMIGA



FINALIDAD

Aguantar los picores

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Adulta. JUEGO NO APTO PARA ALUMNOS.

Material: Un palo y un hormiguero.

DESARROLLO

Juego que consistía en meter un palo en un hormiguero para que se llenara de hormigas. Después se introducía entre la camisa y la espalda del jugador, resultado ganador el que más tiempo aguantara sin rascarse.

REGLA

Se procuraba que el palo siempre tuviera un número parecido de hormigas.



29. EL SALTO DEL PALO

NOMBRE

EL SALTO DEL PALO



FINALIDAD

Ser capaz de saltar un palo, que debe estar sujeto por ambas manos, tal como se muestra en el dibujo.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un palo delgado de un metro.

DESARROLLO

El saltador se coloca en cuclillas con las puntas de los pies cercanos al palo, que mantiene sujeto con sus manos. Ha de intentar saltar hacia delante y hacia atrás.

REGLA

No puede soltar el palo, ni pisarlo, ni caerse.

VARIANTE

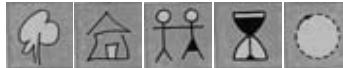
1. Como el juego original, pero los saltos se han de realizar de pie.



30. EL PALO

NOMBRES

EL PALO / EL TIRA-GARROTE



FINALIDAD

Levantar al contrario del suelo tirando o traccionando un palo.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un palo resistente a la tracción.

DESARROLLO

Dos personas se sientan una frente a otra, con las rodillas flexionadas y juntando los pies por las puntas. Ambos agarran un palo con las dos manos, quedando éste en medio de los dos, más o menos a la altura del pecho. El objetivo será levantar al contrario del suelo tirando o traccionando del palo.

REGLAS

No levantar los pies del suelo ni moverlos.

No moverse de la posición.



31. LOS PALOS

NOMBRE

LOS PALOS



FINALIDAD

Mover el máximo número posible de palos.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupos.

Edad: Desde Primaria.

Material: Palos.

DESARROLLO

Se colocan los palos en forma de cruz, unos encima de otros. Cada jugador, por orden de intervención, golpea el montón con otro palo más largo una sola vez, tratando de descolocarlos.

Ganará el jugador que logre mover más palos.

REGLAS

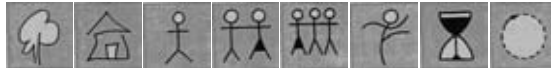
Todos los palos puestos en el montón han de ser de similar peso y grosor.

Todos los jugadores golpearán con la misma vara.



NOMBRE

LA PEONZA / EL TROMPO



FINALIDAD

Hacerla bailar.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual, parejas o grupos.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una peonza, una cuerda y una moneda o chapa.

DESARROLLO

Se juega con una peonza de madera, de figura esférica la mitad superior y de forma de cono la mitad inferior, finalizando en un pivote metálico sobre el que gira, denominado punta o ferrón. En ella se enrolla una cuerda de la que se tira al lanzarla, para hacerla bailar. Antes de lanzarla se prepara la peonza. Para ello se coloca un extremo de la cuerda pegada a lo largo de ella y después se empieza a enrollar por el ferrón, hasta que la cubre casi toda. En el otro extremo de la cuerda se coloca una moneda o chapa agujereada en el centro, para poder sujetar la cuerda al lanzar la peonza.

Para lanzar la peonza, se sujeta apoyando su ferrón en el dedo pulgar, mientras que con el índice se sujeta la parte superior. Después se lanza con fuerza hacia el suelo, sujetando la cuerda a la vez que se da un tirón, para que salga girando.

Uno de los juegos más importantes es a "sacar del círculo". Para ello se pinta un círculo un poco grande en el suelo, se establece el orden de lanzamiento y se tiene en cuenta que cuando se tira la peonza, ésta debe girar dentro del círculo y cuando finalice ha de quedar fuera de él. Si no se dan estas circunstancias la tirada no vale y el jugador ha de colocar dentro del círculo su peonza. Un vez que haya peonzas dentro de éste, los jugadores han de intentar sacarlas, bien golpeándolas directamente al lanzar o golpeándolas después de coger su peonza en la palma de la mano, cuando aún está girando. Gana el jugador que más peonzas saque.

REGLAS

No se puede ayudar a la peonza a entrar o salir del círculo de ninguna manera. Cuando una peonza sea golpeada y no salga del círculo, se deja donde haya quedado.

VARIANTE

1. A ROMPER: Se sortea el orden de lanzamiento y se tira uno a continuación de otro, intentando "picar" alguna de las peonzas que están girando.

33. ECHAR UN PULSO

NOMBRE

ECHAR UN PULSO



FINALIDAD

Ganar en fuerza al contrario.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una mesa y dos sillas.

DESARROLLO

Los jugadores se sientan uno a cada lado de una mesa y apoyan el codo del brazo que van a emplear para el pulso, separados medio metro. Después se cogen las manos y al dar la señal comienzan a hacer fuerza en direcciones opuestas, con la intención de que el rival, toque la mesa con su mano.

REGLA

El brazo no utilizado en el pulso ha de mantenerse a la espalda.

VARIANTES

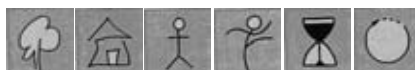
1. PULSO TUMBADOS: Lo mismo, pero los jugadores estarán tumbados de frente.
2. PULSO DEL DEDO: Los jugadores están de pie, separados tanto como el largo de sus brazos. Se enganchan el dedo índice o corazón y, a una señal, han de intentar que el otro jugador mueva los pies y pierda.
3. PULSO CON VARA: Juego de oposición entre dos jugadores que se hallan de pie y cogidos, por un brazo, a un palo, manteniendo el otro brazo a la espalda. Cada uno ha de intentar sacar al contrario fuera de un círculo en el que ambos están metidos.



34. EL RIQUE - RAQUE

NOMBRE

EL RIQUE - RAQUE



FINALIDAD

Que el "rique-raque" se enrosque y desenrosque continuamente.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una nuez, un palito y un cordón fino.

DESARROLLO

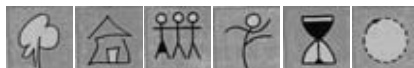
El "rique-raque" se hace con dos mitades de nueces huecas en las que se introduce un palito, con una fina cuerda enroscada. Al tirar del cordón con fuerza, las nueces giran a mucha velocidad, haciendo un ruido característico. Por la fuerza de la rotación, la cuerda se enrosca y se desenrosca, hasta que pierde fuerza.



35. LAS TABAS

NOMBRE

LAS TABAS



FINALIDAD

Colocar en distintas posiciones las tabas.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Cinco tabas o piedras.

DESARROLLO

Se agitan las tabas en las manos y se tiran sobre el suelo o superficie lisa. Se coge una de ellas y se lanza a lo alto y, antes de cogerla de nuevo, se deben ir colocando las restantes, en cada lanzamiento, en las distintas posiciones. Si no se consigue, se pierde el turno.

VARIANTE

1. LA LLUVIA. Se trata de lanzar cinco tabas al aire, tratando de cogerlas con el dorso de la mano, volviendo a lanzarlas al aire y cogiéndolas con la palma (se puede empezar de una en una y así llegar hasta las cinco).

2. LAS PIEDRIQUINAS - LAS CINCO PIEDRAS - LAS PIEDRAS. Se tiran las piedras al alto y se dejan caer. Una vez en el suelo se coge una y se tira al alto y, mientras esté en el aire, se coge otra del suelo, para posteriormente atrapar la que permanece en el aire. Se vuelve a tirar otra piedra al aire, se recogen dos del suelo antes de recoger la del aire y así sucesivamente hasta recoger todas las piedras.

VOCABULARIO

Tabas: Son huesecillos del tarso de los corderos, de 3 por 1 centímetros aproximadamente, aunque también los hay de plástico duro, de marfil o de acero. Las tabas tienen cuatro caras diferentes:

- Cara cóncava: tiene un pequeño hoyo en el centro.
- Cara convexa: se parece a una panza.
- Cara lisa: la que tiene más lisa la superficie.
- Cara con forma de S: tiene un pequeñísimo hoyo en el centro.

Cada taba tiene cuatro posiciones diferentes: taba-pico-fondo-hoyo.

36. LA TABLA

NOMBRE

LA TABLA



FINALIDAD

Aguantarse en equilibrio.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una tabla y una piedra algo grande.

DESARROLLO

Se coge una tabla de unos 50-60 centímetros de largo por unos 30 centímetros de ancho y se coloca en equilibrio sobre una piedra. Después, por turno, cada jugador ha de subirse e intentar aguantar sobre la tabla el máximo tiempo posible.

REGLA

Cada jugador ha de tener sus pies colocados en los extremos de la tabla.



37. EL TIRO DE LA CUERDA

NOMBRES

EL TIRO DE LA CUERDA / CHINA / JAPÓN / LA SOGA / LA SOGATIRA / EL TIRA, TIRA



FINALIDAD

Arrastrar al otro equipo hacia tu terreno.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde infantil.

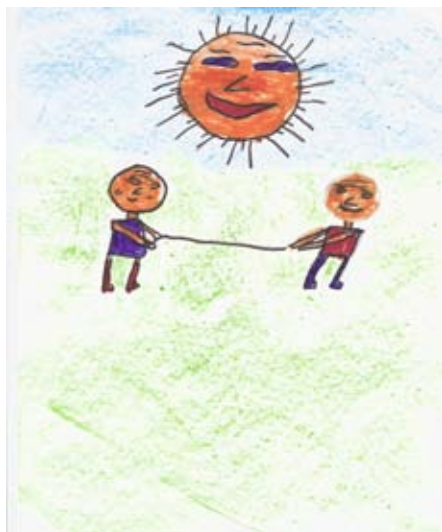
Material: Una cuerda y un pañuelo.

DESARROLLO

Se coge una cuerda y se le ata un pañuelo justo por la mitad. Luego se hacen dos rayas en el suelo, delante de cada equipo y a un metro de la raya central. Después se forman dos equipos de igual número de participantes y se colocan uno en cada extremo de la cuerda. A la señal comienzan a tirar hasta que uno de los dos consigue que el pañuelo sobrepase la marca de su lado.

VARIANTE

A pisar la raya: Gana el equipo que hace pisar o atravesar la línea central, a sus adversarios.



38. LOS ZANCOS

NOMBRE

LOS ZANCOS



FINALIDAD

Recorrer una distancia lo más rápido posible subido a unos zancos.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual, parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Zancos de madera.

Construcción: Se cogen dos palos de 1,80 metros de alto aproximadamente y de suficiente grosor para que aguante el peso. A unos cincuenta centímetros del suelo se colocan los soportes para apoyar los pies.

DESARROLLO

Recorrer una distancia marcada con antelación subido sobre los zancos. Es importante mantenerse bien erguido sobre los zancos con objeto de mantener un buen equilibrio.

VARIANTES

1. Poner obstáculos durante el circuito.
2. Con los ojos cerrados (muy hábiles).
3. Carrera todos juntos.
4. Por separado cronometrando tiempos.
5. Carrera de relevos.

VOCABULARIO

Zancos. Palos de madera con soportes, para poder poner los pies.



JUEGOS Y DEPORTES DE COMBATE



39. LA GUERRA DE AGUA

NOMBRE

LA GUERRA DE AGUA



FINALIDAD

Mojar sin ser mojado.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una botella de plástico agujereada y agua.

DESARROLLO

Se hacían dos equipos y cada jugador se escondía por el pueblo "armado" con una botella de plástico agujereada, con la intención de mojar a alguien del equipo contrario. Los jugadores mojados, quedaban eliminados. Cuando se daba el juego por finalizado, ganaba el equipo que mantuviera más jugadores sin mojar.

REGLA

No valía lanzar la botella.



de combate

40. LA GUERRA DE HIGOS

NOMBRE

LA GUERRA DE HIGOS



FINALIDAD

Dar a los jugadores del equipo contrario.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Higos maduros.

DESARROLLO

Se jugaba en la época de los higos maduros. Se hacían dos grupos y se trataba de dar a los contrarios, con higos maduros.

REGLA

No valía utilizar higos verdes, como precaución para evitar que se pudiera lastimar a alguien.

VARIANTE

GUERRA DE MANZANAS. Lo mismo que el juego anterior, pero la distancia entre los dos equipos era mayor, para tratar de evitar accidentes.



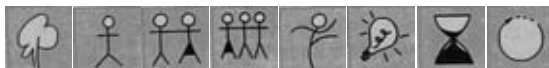
JUEGOS Y DEPORTES NÁUTICOS



41. CARRERAS DE CÁMARAS EN EL AGUA

NOMBRE

CARRERAS DE CÁMARAS EN EL AGUA



FINALIDAD

Desplazarse sobre el agua con una cámara de rueda.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Cámaras de ruedas de camión.

DESARROLLO

Se determina un punto de salida, en el que concurren todos los participantes montados sobre sus cámaras, y otro punto de llegada o meta. Una vez que se efectúa la salida, ganará el primero que llegue a la meta. Durante el descenso los participantes se ayudan de palos a modo de remos o simplemente de las manos.

Dadas las condiciones climatológicas de Asturias, esta actividad queda reservada para los meses del verano.

VOCABULARIO

Cámaras: Gomas interiores de las ruedas.



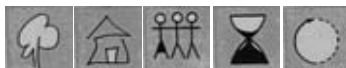
JUEGOS Y DEPORTES DE PELOTA



42. EL BALÓN QUEMAO

NOMBRES

EL BALÓN QUEMAO / EL BALÓN TIRO / LOS CAMPOS MEDIO / LA QUEMA / LA OLLA / LAS VIDAS (CON EL BALÓN)



FINALIDAD

Lanzar el balón con el propósito de tocar a algún compañero, evitando al tiempo que estos cojan el balón.

ASPECTOS FORMALES

Número de participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Se precisa un balón, un patio de juego, y una tiza para pintar el campo.

DESARROLLO

Se dibuja un campo de forma rectangular en el suelo, con dos rayas divisorias cerca de los extremos. En esta zona de los extremos se sitúa un jugador en cada una y el resto de los jugadores en el centro. Los jugadores de los extremos tiran el balón de un lado a otro intentando dar a los del centro. Cuando les dan son eliminados. Cuando alguno de los del centro consigue coger la pelota sin que ésta toque el suelo, obtiene "una vida" que puede ser utilizada por alguno de los jugadores que permanecen el centro o bien para que vuelva al juego alguno de los que ya hubiera sido eliminado.

REGLAS

No está permitido invadir la zona que no nos corresponda.

Los lanzamientos se realizarán con las manos.

Cuando se es capaz de recepcionar un lanzamiento sin que bote y no toque el suelo nos corresponde una "vida".

El último jugador que queda, si es capaz de esquivar 10 pelotazos, salvará a todos sus compañeros, cuando la variante del juego sea de eliminar.

El balón tendrá que golpear directamente a los participantes para eliminar o cambiar posiciones. Si sucede después de tocar el suelo no valdrá.

VARIANTES

1. El jugador golpeado queda eliminado. Podrá ser salvado si uno de sus compañeros consigue una "vida".

2. Cada jugador del centro cuenta con tres vidas. La primera vez que le golpea el balón debe decir "herido", la segunda vez dirá "grave" y la tercera vez "muerto", resultando eliminado.

3. BRILÉ. El terreno de juego se divide en dos campos con un cementerio cada uno. Todos los componentes de un equipo se colocan en su campo, salvo un miembro de cada equipo que se sitúa detrás del equipo contrario. De este modo, si cae el balón en su zona, éste puede sorprender al equipo contrario lanzándoles el balón. El jugador alcanzado pasa al cementerio.

Gana aquel que consiga meter todo el equipo en el cementerio. El último participante tiene la posibilidad de salvar a todos sus compañeros si después de lanzarle el mismo número de veces que años tiene, no consiguen alcanzarle con el balón.



43. LA CAGALERA

NOMBRE

LA CAGALERA



FINALIDAD

Meter goles y que no te los metan.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un balón.

DESARROLLO

Se organizan dos equipos con un solo portero y una sola portería y ha de intentarse meter goles sin que el equipo contrario los meta. Gana el que logre más goles.

REGLA

Se he de procurar atacar y defender, sin quedarse todo el tiempo cerca de la portería.

VARIANTE

CAGALERA CON CAMBIO DE PORTERO El jugador que meta gol reemplaza al portero y éste pasa a ocupar su plaza.



44. LA PATATA CALIENTE

NOMBRES

LA PATATA CALIENTE



FINALIDAD

Ir pasándose el balón entre los compañeros sin que el del medio lo intercepte.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde primaria.

Material: Un balón o pelota.

DESARROLLO

Todos los jugadores, salvo uno que se situará en el medio, se colocan formando un círculo, separados un poquito unos de otros. Los jugadores que forman el círculo tienen que pasarse la "patata caliente" (balón) sin que el jugador del centro consiga tocarla o cogerla. En este caso, se cambiarán los roles.



45. EL PATÍBULO

NOMBRE

EL PATÍBULO



FINALIDAD

Que no te golpeen con el balón.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un balón.

DESARROLLO

Se trata de que un jugador, golpeando el balón con el pie, intente dar a alguno de sus compañeros, para eliminarlo. Cuando haya conseguido que sólo quede uno sin darle, se para el juego y los eliminados se ponen pegados a la pared, intentando esquivar tres balonazos que realizará el "pateador" del balón. El jugador que quedó sin ser dado con el balón será el próximo lanzador.

REGLA

Los jugadores que están pegados a la pared no podrán separarse de ella.

VARIANTE

LA PASTORA. De un grupo de jugadores se elige a dos, cada uno con un balón, que intentarán tocar el mayor número posible de compañeros, tirándoles el balón con la mano. Los tocados quedarán eliminados y abandonarán la pista. Gana el que al final haya tocado más jugadores.



46. EL SALTO

NOMBRES

EL SALTO / LA PELOTA CONTRA LA PARED



FINALIDAD

Saltar el balón que ha sido lanzado previamente.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un balón.

DESARROLLO

Se ponen los jugadores en fila y cada uno va lanzando la pelota contra la pared y saltándola, antes de que bote por segunda vez en el suelo.

VARIANTE

INDIVIDUAL. Quien va a jugar se sitúa cerca de la pared contra la que va a lanzar el balón y mientras lanza el balón, canta:

“Los días de la semana son siete” (Se tira el balón y se recoge 4 veces).

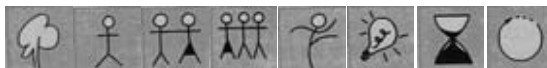
- Lunes (una vez).
- Martes (contra la pared y un bote).
- Miércoles, jueves (sin tirar contra la pared, se bota dos veces).
- Viernes (un bote, a la pared y recogerla).
- Sábado (dos botes, palmada, a la pared y se recoge).
- Domingo” (contra la pared, se cruzan los brazos y se recoge).



47. SANGRE

NOMBRES

SANGRE / BOMBA / PELOTA AL RUEDO / DECLARO LA GUERRA... / PIES QUIETOS



FINALIDAD

Con un balón y apartir de una situación inicial en círculo, ir eliminando a todos los jugadores hasta que quede uno.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.
Edad: Desde Primaria.
Material: : Un balón y tiza.

DESARROLLO

Se localiza una superficie plana libre de obstáculos de más de 40 metros de radio. A continuación los jugadores hacen un círculo y uno de los jugadores que previamente le ha tocado en el sorteo, dice: ¡DECLARO LA GUERRA A MÍ PEOR ENEMIGO DEL MUNDO MUNDIAL QUE ES...! y tira el balón al aire, gritando el nombre de otro jugador. Entonces todos se alejan menos ese jugador que se acerca a coger la pelota. Si lo coge antes de que bote, en la misma situación lo vuelve a lanzar y dice el nombre de otro jugador (No vale el que lo nombró a él). Si toca el suelo debe cogerlo e ir al centro y gritar: ¡SANGRE¡ ó ¡BOMBA¡. Los demás paran de correr (deben de estar quietos) .El que está en el centro da tres pasos con/sin carrera hacia uno de los jugadores y le lanza el balón, que el otro puede intentar esquivar pero sin mover los pies. Si le da, pasa a ser el jugador del centro, y seguirá jugando o pasa a ser el del centro y luego queda eliminado, depende del acuerdo que se adopte previo al juego.

REGLAS

El lanzamiento del balón al aire no debe de caer a más de 2-3 metros del centro. Tener señalizada la zona inicial donde se sitúan los jugadores antes de lanzar la pelota. No mover los pies cuando dice bomba o sangre.

VARIANTES

1. Asignar a cada jugador el nombre de un país o ciudad y pintar en el suelo un círculo que es el espacio del jugador (escribiendo el nombre de su país o ciudad).
2. Ir eliminando a los jugadores después de que se les da y lanzan el balón.
3. Sin eliminados.
4. Antes de ser eliminado del juego seguir la secuencia :
HERIDO - HERIDO GRAVE - MUERTO - CENIZA

48. EL VEINTIUNO

NOMBRES

EL VEINTIUNO / EL BALÓN EN CANASTA



FINALIDAD

Encestar el máximo número de veces.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupos.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una canasta y un balón de baloncesto.

DESARROLLO

Se sortea entre el grupo de jugadores el orden de lanzamiento. Cada jugador lanza el balón a canasta y si encesta logra 1 punto si es desde dentro del semicírculo, 2 si encesta desde fuera del semicírculo y 3 si encesta desde fuera del semicírculo grande. Continuará lanzando mientras no falle, hasta lograr los 21 puntos. Si el balón no encesta, pasa el turno al siguiente jugador, que ha de lanzar desde donde recoja el balón, después de botar una vez.

REGLAS

Entre canasta y canas el balón debe botar sólo una vez.

Si el balón bota más de una vez o sale fuera del campo, el siguiente jugador ha de lanzar desde el punto de lanzamiento exterior del primer semicírculo.

VARIANTE

AL 21 RESTANDO. Igual que el juego anterior, pero por cada canasta fallada se le resta 1 punto.



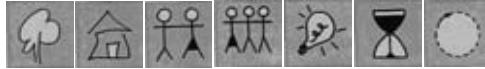
JUEGOS Y DEPORTES DE GUAJES



49. LAS ADIVINANZAS

NOMBRE

LAS ADIVINANZAS



FINALIDAD

Adivinar.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Pareja o grupos.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Reunidos en grupo, cada jugador propone a los demás adivinar una adivinanza.

Ejemplo: ¿Qué es lo primero,
que hace cualquiera,
que entra en una habitación
vacía y oscura,
con una cerilla encendida?
(Sombra)

Quien acierta, dice la siguiente adivinanza.



de guajes

50. EL AMIGO INVISIBLE

NOMBRES

EL AMIGO INVISIBLE



FINALIDAD

Darle una sorpresa a un amigo y hacerle un regalo sin que él lo sepa.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una bolsa, papel y bolígrafo.

DESARROLLO

Cada jugador deposita un papel con su nombre dentro de una bolsa y a continuación se agita bien ésta. Después, cada uno va cogiendo un papel y el nombre de cuyo compañero aparece en él, será su amigo "invisible" al que tendrá que hacer uno o varios regalos, según el juego dure un día o varios.

REGLAS

Ningún compañero debe de descubrir a otro.

Debe acordarse previamente el máximo y mínimo de dinero a invertir.

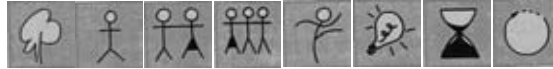
Se puede emplear a otros compañeros como "correos" para dar los regalos.



51. HACER AVIONES DE PAPEL

NOMBRE

HACER AVIONES DE PAPEL



FINALIDAD

Mantener un avión de papel autoconstruido el mayor tiempo posible en el aire.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una hoja de papel.

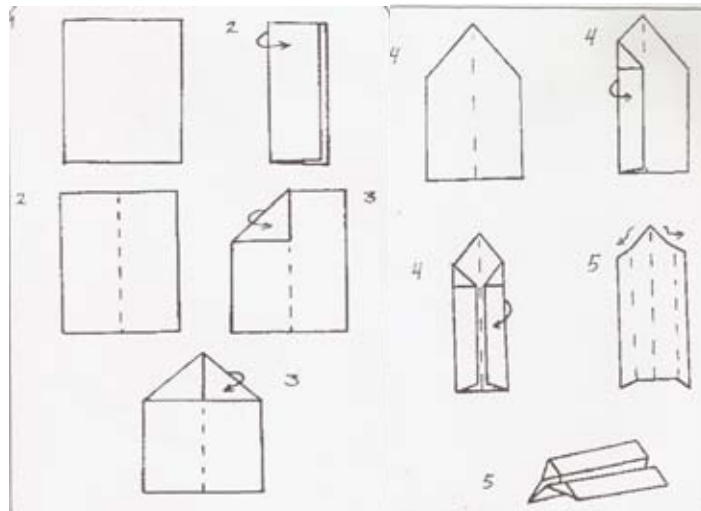
Construcción: Se coge una hoja de papel del tamaño A4 (1) y se dobla por la mitad a lo largo para marcar el centro. Se desdobra. (2). A continuación se doblan las puntas exteriores hacia adentro hasta que coincidan con el centro (3). Se dobla ambos lados hacia fuera, haciendo que coincidan con el centro de la parte externa (4). Por último se levantan las alas, se coge por el centro con el índice u el pulgar y se lanza suavemente por encima de la cabeza (5).

DESARROLLO

Este juego consiste en lanzar el avión al aire, resultando vencedor quien consiga mantenerlo más tiempo volando.

REGLA

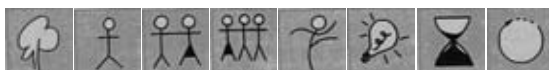
Lanzamiento a la vez de los aviones.



52. HACER BARCOS DE PAPEL

NOMBRE

HACER BARCOS DE PAPEL



FINALIDAD

Hacer navegar un barco de papel autoconstruido.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Juego individual.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una hoja de papel.

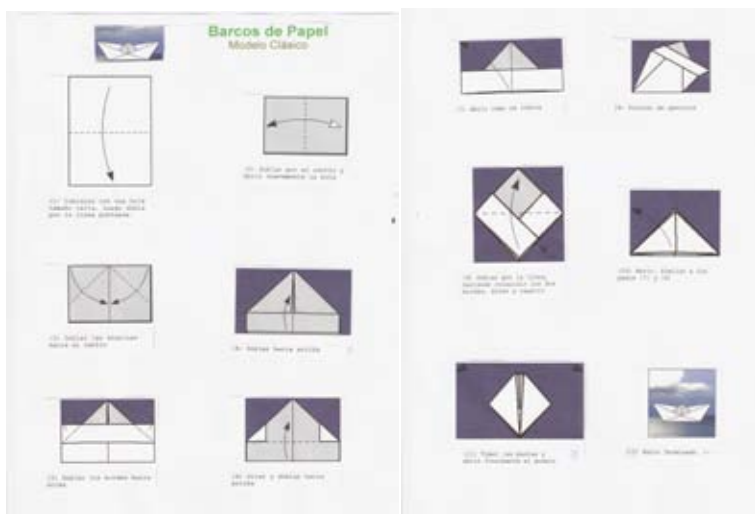
Construcción: Aunque hay muchos modelos de barcos para construir en papel, tales como catamaranes, veleros, lanchas o barcos de vapor, aquí veremos el modelo clásico.

DESARROLLO

Se construye el barco con una hoja de papel y se puede jugar en un río o estanque. Gana el jugador que consiga que su barco llegue primero a un punto predeterminado.

VARIANTE

CON HOJAS O PAJAS. Se pueden hacer carreras con hojas o pajas aprovechando los desniveles del río.



NOMBRES

EL CARPÍN / LA CASTAÑA



FINALIDAD

Encontrar el carpín. Para ello se practica la agudeza visual y la intuición.

ASPECTOS FORMALES

Número de participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un carpín.

DESARROLLO

Se sitúan varios niños sentados en el suelo con las piernas encogidas y las manos metidas por debajo de las piernas, todos en la misma postura y unos a continuación de otros. Mientras estos se van pasando “el carpín”, otro niño, de pie, lo busca e intenta adivinar qué compañero lo tiene. Si acierta intercambian posiciones y si no lo consigue debe comenzar de nuevo.

VARIANTE

LA CASTAÑA. Se utiliza una castaña en lugar de una pelota. Se hace un corro y se coloca un jugador en el centro. Los demás cogen la castaña y se la van pasando hasta que uno de ellos la retiene, aunque simula que continúa pasándola, de manera que sólo quien la tiene sabe realmente dónde está. El jugador que está en medio pregunta a uno de ellos: ¿Dónde está la castaña? y éste le responde que la tiene otro. Si el jugador aludido tiene realmente la castaña debe salir al medio y si no la tiene, contestará que la tiene otro. Así va preguntando a todos los que le indican sus compañeros, salteándolos. Si llega al primero que preguntó y no la encontró se vuelve a cambiar la castaña y se vuelve a empezar. Caso de que la encuentre, el jugador que la tenga debe salir al medio.

VOCABULARIO:

Carpín: pelota pequeña.



54. LA CARRETILLA

NOMBRE

LA CARRETILLA



FINALIDAD

Desplazarse sobre las manos.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Se juega por parejas. Uno de los jugadores se arrodilla en el suelo y el otro lo levanta por las piernas y lo empuja, para que avance con las manos. Luego se cambian de posición. Se pueden realizar competiciones cortas.

VARIANTES

1. CARRERAS A CABALLO. Se juega por parejas. Uno de los jugadores se sube "a caballo" del otro y partiendo de esta situación se puede jugar a :

a) Carreras, cambiando o no, alternativamente, de "caballo".

b) A empujarse, con la finalidad de que el jugador que esté subido a la espalda, de otra pareja, se caiga y toque el suelo, perdiendo.

2. CARRERAS SOBRE LOS HOMBROS. Se trata de mantener el equilibrio llevando a un compañero sobre los hombros.



55. EL CASCAYO

NOMBRES

EL CASCAYO / EL CASCAJO / EL CASCALLO / EL CASCALLÓ / EL CASTRO / EL CIRUPÓN / ELCUADRO
LOS CUADROS/LA CHABANA / LA CHINA / LA PATA COJA / LA PIEDRA /EL PISO / LA RACHA / LA
RULETA / LA SEMANA / LA TÁNGANA



FINALIDAD

Avanzar a la pata coja, sin pisar las rayas.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una piedra plana o teja (racha o chabana) o un cascajo (cascote de ladrillo) o caja redonda metálica pequeña y algo para marcar los cuadros. Se juega sobre tierra, acera, patio o carretera.

DESARROLLO

Se puede jugar sobre tierra o cemento, marcándose en este caso los cuadros con tiza o un pedazo de teja o ladrillo. Se pinta el cascayo en el suelo, enumerando los cuadros del 1 a 10 y se sortea el orden de juego. El jugador que empieza lanza la racha al cuadro nº 1 y seguidamente saltará a la pata coja al cuadro nº 2 y de este al nº 3. En los cuadros números 4 y 5 descansará, posando un pié en cada cuadro, al igual que en los números 7 y 8 y 9 y 10, donde, de un salto, dará la vuelta y regresará de la misma manera, hasta el cuadro nº 2, desde donde tendrá que recoger la chabana, guardando el equilibrio a la pata coja. Si se hace bien el recorrido, continuará tirando la piedra al cuadro nº 2 y así sucesivamente. Gana el primero que logre completar el recorrido de la figura.

REGLAS

Se pierde si, al lanzar la piedra, ésta toca alguna raya o cae fuera del cuadro que le correspondía. Se pierde también cuando el jugador pisa alguna raya o pierde el equilibrio. Hay que acordar antes de empezar el juego, si el que pierde, cuando recupere el turno, continúa en el cuadro que iba o ha de volver a empezar.

VARIANTES

Las reglas son las mismas.

1. AL 6 SIN LEVAR LA PIEDRA. Se pintan seis cuadros y se enumeran. El jugador que comienza, lanza la teja al cuadro nº 1 y hace el recorrido a la pata coja, sin pisar a la ida el cuadro donde está la racha. Al regresar ha de recogerla desde el cuadro anterior y finalizar el recorrido.

EL CASCAYO

2. **AL 6 LLEVANDO LA PIEDRA.** Igual que el anterior, pero el jugador ha de ir pasando la chabana de un cuadro a otro, con el pié a la pata coja y regresar de la misma manera, respetando las reglas. Antes de empezar debe acordarse si se permite dar más de un golpe para pasarla de un cuadro a otro.

3. **CIELO Y TIERRA.** Se pintan nueve cuadros y luego se añaden otros dos, uno antes del nº 1, llamado "Tierra" y otro después del nº 9, "llamado Cielo". Se juega igual que el cascayo. Después de hacer bien todo el recorrido se lanza la piedra al cielo y, antes de recogerla, se bota tres veces a la pata coja, volviendo a hacer todo el recorrido a la inversa. Si se finaliza sin fallos, se tira la racha desde el cielo al infierno y se hace el recorrido, botando otras tres veces a la pata coja en el cuadro anterior, antes de recogerla.

4. **LA ESCALERA.** El recorrido es similar a los anteriores, pero en ninguno de ellos se puede pisar el cuadro del centro.

5. **LANZA Y RECOGE.** Se dibujan los cuadros del 0 al 10. El jugador que va a jugar se coloca en el cuadro nº 0, tira la piedra al cuadro nº 2 y avanza a la pata coja hasta ese cuadro, la recoge y la tira al cuadro nº 6 y avanza hasta ese cuadro y la vuelve a recoger, volviendo a lanzarla al nº 10. Si lo consigue sin cometer fallos, gana. Puede apoyar los pies en los cuadros 4 y 5 y también en los números 7 y 8.

6. **CIRUPÓN.** Se pinta los cuadros del 1 al 7 y a continuación de éste, el cirupón. Se lanza la piedra al cuadro nº 1 y se avanza a la pata coja, sin tocar el lugar donde está la piedra, pudiéndose posar los dos pies en el cirupón y dando la vuelta, para regresar y recoger la racha. Entonces marcará ese cuadro con su nombre, no pudiendo pisar ya en él ningún otro jugador excepto el que lo ha marcado.

7. **EL CUADRO.** Se dibuja el cuadro con corona y se juega arrastrando la chabana por todos los números. Si un jugador hace bien todos los recorridos puede elegir la casilla que quiera y hacerla suya, pudiendo a partir de ese momento descansar en ella, al tiempo que los restantes jugadores no podrán ya pisarla.

8. **SEMANA.** Se ha de hacer el recorrido normal, día a día, a la pata coja, arrastrando la piedra, cuadro a cuadro, de un solo golpe.

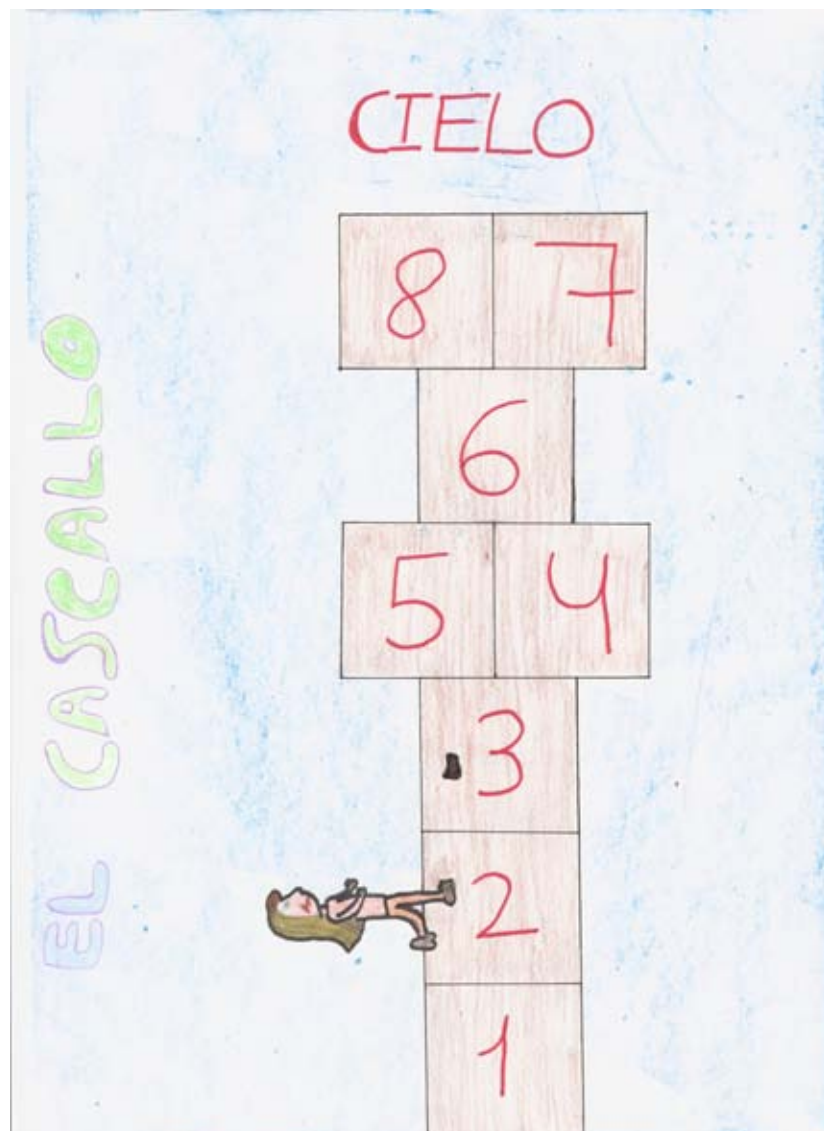
9. **CON LA PIEDRA EN LA CABEZA.** Se dibujan seis cuadros, de lunes a sábado, y el jugador ha de hacer este recorrido a la pata coja y con la piedra sobre la cabeza. Si se cae la piedra o se pisa la raya, pasa el turno al siguiente jugador.

10. **RACHA (Muñalén).** Se juega como el resto de los cascayos, pero éste tiene siete cuadros con los siguientes nombres: suelo, imbo, cachimbo, ganso, descanso, piripi y gloria.

11. **PISANDO.** El recorrido es como los anteriores, pero al regresar se puede pisar el cuadro donde está la piedra, cuando se recoge.

12. **CASCALLÓ.** Se juega arrastrando la piedra, de número en número, del 1 a 8. Cuando se tenga el nº 1 hecho, se lanza la piedra al nº 2, teniendo que saltar a la pata coja directamente.

13. CASCAYO PARA DOS JUGADORES Y DOS PIEDRAS. Se pinta un cascayo con diez cuadros, cinco a cada lado. En el primero de cada lado se coloca una piedra y en la parte exterior de cada uno de ellos, un jugador. Se trata de hacer el recorrido a la pata coja y arrastrando la piedra cuadro a cuadro, antes que el otro compañero.



56. LOS CEROS

NOMBRE

LOS CEROS



FINALIDAD

Ejercitar la habilidad mental.

ASPECTOS FORMALES

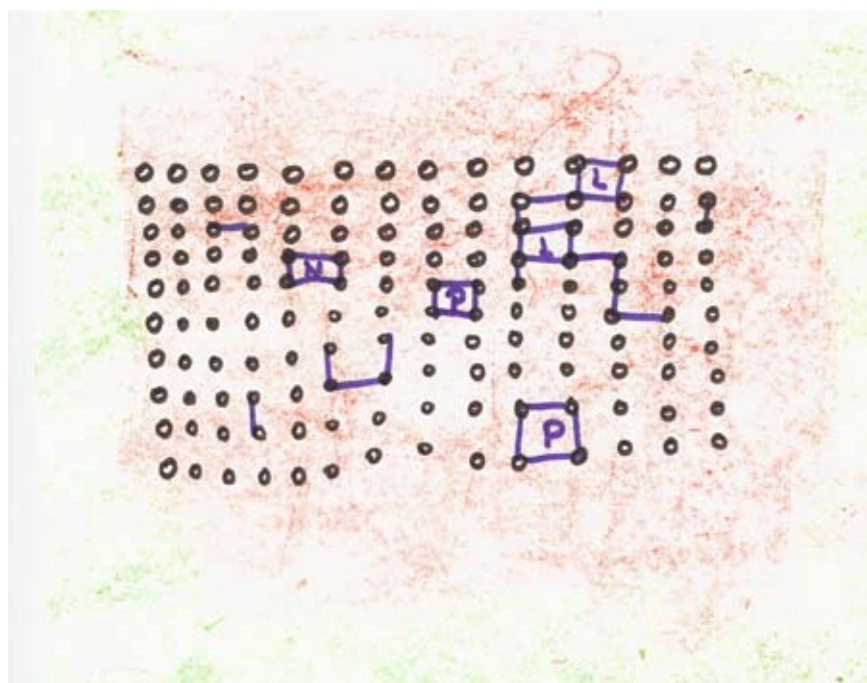
Número de participantes: Parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Se precisa una mesa, una hoja de papel y dos bolígrafos de distintos colores.

DESARROLLO

Se hacen un número indefinido de ceros en línea, con una separación entre ellos de 1-2 centímetros. Cada jugador va trazando rayas con su bolígrafo, intentando formar cuadros (la regla es que sólo se puede marcar una raya de cada vez). El que trace la última raya del cuadro escribe su inicial dentro. El jugador que más iniciales consiga escribir, gana el juego.



57. CINTO CORREA

NOMBRE

CINTO CORREA



FINALIDAD

Encontrar la correa.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una correa.

DESARROLLO

Se sortea entre el grupo de jugadores para determinar quién esconde el cinturón. Una vez que está bien escondido, se grita ¡Ya! y los demás han de buscarlo. El jugador que lo encuentre ha de intentar golpear suavemente a un compañero, siendo éste el próximo en esconder la correa.

REGLA

Si se tarda en encontrarla, se van dando pistas.

VARIANTES

1. LA PIEDRA. Se hace una cerca de un metro cuadrado en el campo y uno de los jugadores esconde dentro una piedra pequeña. Los restantes jugadores tratarán de encontrarla, ganando el juego quien lo consiga.

2. BUSCAR LA PIEDRA. Se trata de buscar en un terreno acotado la piedrita marcada, de manera individual y empleando en ello el menor tiempo posible.

58. LAS COCINITAS

NOMBRES

LAS COCINITAS / LOS CACHARRITOS



FINALIDAD

Habilidad manual y estética. Desarrollar la inventiva y el ingenio.

ASPECTOS FORMALES

Número de participantes: Grupo.

Edad: Desde Infantil.

Material: Tapas de frascos, platitos viejos, ollas pequeñas viejas, hierbas, hojas...

DESARROLLO

Para practicar este juego es necesario que algunos niños hagan de "mamás", "papás" e "hijos". Como cacharritos o utensilios pueden utilizarse tapas de botes, el fondo de botellas, palitos, ollas pequeñas viejas y, si se dispone de ellas, cocinitas de juguete. Los que hacen de padres pueden recoger del campo plantas y hierbas que simulen el arroz, las patatas, las berzas, piedras que hacen de pan, etc. Con estos materiales hacen la comida que luego se comen sus "hijos". Este juego antiguamente se practicaba en el campo, en el corral o en el patio de una casa.

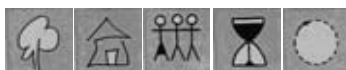
VARIANTE

El reto de la confección de las "comidas" era mostrársela a las madres de los participantes en el juego, resultando "premiadas" las de mejor presentación.

59. EL JUEGO DE LOS COLORES

NOMBRE

EL JUEGO DE LOS COLORES



FINALIDAD

Acertar los colores.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Dos jugadores eligen un color cada uno y el resto ha de adivinar qué colores pensaron. Cada jugador que acierte gana un punto.

REGLA

El primer jugador que acierta cada color pasa luego a escoger color. Los capitanes no dirán quienes acertaron, hasta que hayan dicho los colores todos los jugadores.

VARIANTE

Ambos capitanes dan algunas pistas. Ganará el primer jugador que acierte, pasando a ser el próximo capitán.

60. LA COMBA

NOMBRES

LA COMBA



FINALIDAD

Saltar la cuerda sin que esta nos dé y sin que deje de girar.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde primaria.

Material: Una cuerda larga.

DESARROLLO

Dos jugadores cogen la cuerda por los extremos y la hacen girar por encima de la cabeza y por debajo de los pies de los jugadores que van saltando, procurando estos últimos no tocarla ni perder el ritmo, pues en ese caso se pierde, pasando a reemplazar a uno de los que da o quedando eliminado.

REGLAS

El que tropiece con la cuerda queda eliminado o pasa a dar, cambiando con uno de los compañeros que estén haciendo girar la cuerda.

Hay multitud de canciones para saltar a la comba. Veamos algunas muestras:

1. LA REINA DE LOS MARES

Soy la reina de los mares y asturiana quiero ser.
tiro mi pañuelo al agua y lo vuelvo a escoger.
pañuelito, pañuelito, quien te pudiera tener,
guardadito en un bolsillo,
como un pliego de papel.

2. AL PASAR LA BARCA

Al pasar la barca me dijo el barquero
que las niñas bonitas no pagan dinero.
Yo no soy bonita, ni lo quiero ser,
¡arriba a la barca!
una, dos y tres.

3. EL COCHECITO LERÉ

El cochecito, leré
me dijo anoche, leré
que si quería, leré
montar en coche, leré
y yo le dije, leré
con mucho gusto, leré
que no quería, leré
montar en coche, leré.

En esta canción cuando se dice la palabra “leré” se levanta la comba y se estira por encima de la cabeza.

4. POTRÍN-POTRÓN

La una,
la otra,
la potra,
el potrín,
el potrón;
la que pierda, al rincón.

5. UNA, DOS Y TRES

Una, dos y tres,
pluma, tintero y papel,
para escribir una carta a mi querido Manuel .
En la carta le decía:
recuerdos para tu tía,
que vive en la calle Uría,
número 36: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20,
22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36.

6. PIMIENTO MORRÓN

Una y dos,
pimiento morrón,
que pica que rabia,
que toca la guitarra,
que sale Don Simón,
haciendo colección: colección uno, colección dos, colección . . .

VARIANTES

1. Individualmente. Hacia delante y hacia atrás.

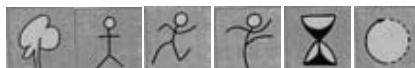
LA COMBA

2. Por parejas en la misma comba. Comienza saltando uno y al poco tiempo entra otro compañero, saltando los dos en la misma comba.
3. A la pata coja. Con un solo pie.
4. Salto cruzado. Cruzando las manos por delante del pecho a la vez que se salta.
5. A aguantar. Se trata de ver quién aguanta más saltando.
6. Doble. Se trata de saltar una sola vez en tanto que la cuerda voltea dos veces.

61. LAS CONSTRUCCIONES DE EDIFICIOS

NOMBRE

LAS CONSTRUCCIONES DE EDIFICIOS



FINALIDAD

Desarrollar la habilidad de construir y el ingenio.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Primaria.

Material: Piedras de distintos tamaños.

DESARROLLO

Las construcciones pueden ser muy variadas. Un castillo, una casa, una cuadra, etc. Se trata de construir el edificio previsto en el menor tiempo posible y que además se asemeje al edificio real, con distintos tamaños de piedras, tierra y palos.

REGLA

Para ganar es imprescindible que el edificio se asemeje a uno real, sea consistente y no se caiga.

62. EL CORRO

NOMBRE

EL CORRO / LOS CORROS



FINALIDAD

Relacionarse, conocerse y cooperar con el resto de compañeros.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Infantil.

DESARROLLO

Consiste en que los jugadores se agarren de la mano formando un corro y vayan girando al ritmo de la canción. Hay muchos juegos que hacen referencia al corro y la mayoría consiste en cantar y representar lo que se está cantando. Cuando se canta “Achupé, achupé” todos tienen que agacharse y cuando se canta “sentadito me quedé” se sientan.

AL CORRO DE LA PATATA

Al corro de la patata
Comeremos ensalada
Lo que comen los señores
Patatitas y limones
¡Achupé, achupé
Sentadito me quedé!

VARIANTES

1. EL CONEJO. Igual, pero un jugador haciendo de conejito bailará alrededor del corro mientras se canta, hasta que entra. Al terminar la canción, éste besa a un compañero y se repite el juego cambiando de rol.

El conejo no está aquí
se ha marchado esta mañana
por las calles de Madrid,
¡uy! Ya está aquí
(el que quedaba fuera, entra en el corro)
haciendo reverencias con cara de vergüenza
tú besarás a quien te guste más.

2. CHIS - PÚN

Desde pequeñita me quedé, me quedé / chis- pún
algo resentida de este pié, de este pié / chis - pún
aunque el andar es una cosa muy bonita,
disimular que soy una cojita
y si lo soy, lo disimulo bien
sal que te sal,
que te doy una patada
con la punta de este pie.

3. A LA ZAPATILLA POR DETRÁS

Todos los participantes, a excepción de uno, se sientan en el suelo con los ojos cerrados y formando un círculo. A la vez que cantan la canción los que estén sentados, otro jugador da vueltas por el exterior del círculo con una zapatilla u otro objeto en la mano y, en un momento dado, posa la zapatilla detrás de un jugador de los que están sentados. Cuando terminen de cantar la canción, todos los miembros del grupo abren los ojos y han de mirar a su espalda para ver quién tiene la zapatilla. El que la tenga debe de esperar a contar las horas y levantarse rápidamente para intentar coger al jugador que se la puso, mientras que éste intentará ocupar el sitio que dejó libre el perseguidor.

A la zapatilla por detrás, tris tras
mirar para arriba
que caen morcillas
mirar para abajo
que caen escarabajos
a dormir, a dormir,
que los reyes van a venir
¿A qué hora?
A las... (el que está fuera responde)

4. AL GATO Y AL RATÓN

Todos los jugadores forman un círculo cogidos de las manos con los brazos en alto, a excepción de dos que serán los encargados de desempeñar los papeles de "gato" y "ratón". El gato se sitúa fuera del círculo y el ratón dentro. A la señal, el corro comenzará a girar. Entonces el gato intentará entrar a coger el ratón y éste deberá escapar y evitar ser cogido. Mientras esto sucede el corro cantará la siguiente canción:

Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
que si no te pilla hoy
mañana te pillaré.

EL CORRO

5. A LA SILLA

Se colocan en círculo una silla menos que jugadores. Todos empiezan a correr alrededor de las sillas. Cuando otro jugador o el profesor apaga la música, los jugadores se sientan en las sillas, quedando eliminado el jugador que no tenga silla para sentarse. A continuación se quita otra silla y así sucesivamente. Gana el último jugador que consiga sentarse cuando únicamente haya una silla.

6. LA ESCOBA

Consiste en colocarse por parejas con una escoba. Cada pareja va pasando la escoba al resto de parejas mientras la música suena. En el momento que se pare la música, pierde la pareja que tiene la escoba en las manos. Al final gana la pareja que no se ha eliminado.

7. ANILLO ESCONDIDO O FLORON

Todos los participantes forman un círculo, excepto uno que se sitúa en el centro, y comienzan a pasar de mano en mano el florón (botón, anillo, piedra, etc.) mientras se canta la canción. El juego consiste en que el jugador del centro debe averiguar quién tiene el florón. Cuando lo encuentre, se realiza un cambio de rol entre ellos.

El florón está en mis manos,
en mis manos está el florón,
si supieras quién lo tiene
no estarías ahí de plantón
pasó por aquí y yo no lo vi.

8. TOMA TOMATE

Todos los niños situados en corro y tocándose, pero de tal manera que la mano derecha siempre tiene que estar sobre la mano izquierda del compañero. Una vez situados así, se comienza a cantar la siguiente canción:

Toma, tomate, tómalo, ia, ia, o
sale el tren de la estación
y hace pin y pon.

Al mismo tiempo que se canta se van palmeando en las manos, con la salvedad de que cuando se canta el "PON" hay que retirar la mano izquierda para evitar ser dado por el compañero. Si algún compañero es golpeado, quedará eliminado. Así irá transcurriendo el juego hasta que solo quede un jugador, el cual será el ganador.

9. BESO, VERDAD O CONSECUENCIA

Se sientan formando corro y se coloca una botella tumbada en el medio. Un jugador que hace de capitán gira con fuerza la botella y le pregunta al jugador que le apunta la boca de la botella: ¿Beso, verdad o consecuencia? Si dice "beso" ha de besar a algún compañero,

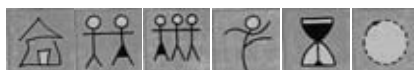
si dice "verdad" se le pregunta ¿Verdad qué...? Y ha de responder "sí" o "no". Si dice "consecuencia", ha de hacer lo que le mande.



63. LOS CROMOS DE LA PALMA

NOMBRE

LOS CROMOS DE LA PALMA



FINALIDAD

Voltear los cromos.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Cromos.

DESARROLLO

Casi siempre se juega con cromos comprados, aunque antes se hacía recortando pequeños dibujos o fotos de revistas. Cada jugador pone en un montón tantos cromos boca abajo como se acuerde. Después se sortea el orden y cada jugador intenta, con la palma de la mano ligeramente ahuecada, que los cromos se den la vuelta, para ganarlos. Con los que no se volteen, se amontonan y se sigue jugando.

REGLA

Se ha de golpear por turnos alternativamente.

VARIANTE

REPETIR JUGADA. Esta variante permite al que volteé algún cromo que repita golpe, mientras no falle.



64. LAS CUATRO ESQUINAS

NOMBRES

LAS CUATRO ESQUINAS / EL ALVIRILÉ / EL ÁRBOL / LOS CARCELEIROS/EL CHUME / EL FUEGO
EL GUARDACULOS



FINALIDAD

Intentar ocupar la posición dejada por otro compañero.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Infantil.

Material: Tiza, balón (según variantes).

DESARROLLO

Se parte de un campo delimitado por cuatro puntos, que pueden ser esquinas, árboles, columnas o señales marcadas con tiza. Las cuatro plazas determinadas serán ocupadas por cuatro jugadores y el quinto quedará libre en el centro del campo. Los jugadores de las esquinas están obligados a cambiar de posición a la voz de “chume” o “fuego”. El jugador libre ha de intentar apropiarse de alguna de las plazas cuando se producen los cambios de posición. Si lo consigue, el jugador que se quede sin esquina pasa a la posición de libre, iniciándose de nuevo todo el proceso.

VARIANTES

1. **ALVIRILÉ.** En esta modalidad se forman dos equipos y puede haber más de un jugador libre en el centro del campo de juego. Los jugadores de las esquinas lanzan el balón a los del centro con la intención de alcanzarlos, momento en el cual quedan eliminados. Si un jugador libre coge el balón con sus manos logra una “vida”. Las vidas se pueden acumular. Cuando hayan sido eliminados todos los jugadores menos uno, éste deberá mantenerse sin ser alcanzado durante al menos diez lanzamientos, pudiendo utilizar las vidas acumuladas. Superada esta prueba, el equipo que ocupaba la posición central resultaría ganador y pasaría a ocupar de nuevo la posición central. En caso de no superar los diez lanzamientos los equipos cambiarían sus posiciones.

2. **CARCELEIROS.** En el centro del terreno de juego se sitúan uno o más “carcelarios” que tienen la misión de interceptar a los jugadores que se van cruzando de esquina a esquina. Aquellos que son capturados quedan retenidos dentro de un cuadrado, previamente delimitado en el centro del campo de juego. Los “presos” pueden ser liberados cuando alguno de los jugadores de las esquinas llega hasta el cuadrado, lo pisa y grita “salid”.

65. CUCHILLO, TIJERA, OJO DE BUEY

NOMBRES

CUCHILLO, TIJERA, OJO DE BUEY (CUCHI, TEJE, OJO) / AGUJA, TIJERA O CLAVO / EL BURRO
EL CHURRO / MANGA, MEDIA MANGA O MANGA ENTERA / LA MONTA / TIJERITAS



FINALIDAD

Conseguir que un equipo salte encima del otro y que no le adivine el símbolo que su capitán esté mostrando.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: pared o silla (para apoyarse la “madre”).

DESARROLLO

Uno hace de madre y se coloca apoyado con la espalda en una pared o sentado en una silla. Los jugadores de uno de los equipos se agachan colocándose en fila, de modo que el primero apoya la cabeza en el vientre de la “madre” y el resto colocan sus cabezas entre las piernas del jugador que tienen delante. Los jugadores del segundo equipo saltarán sobre los del primer grupo y cuando estén todos encima, el primero que saltó preguntará: ¿cuchillo, tijera, ojo de buey? y con una mano hará el gesto de lo que esté representando para que lo vea la “madre”, que hace de árbitro. El primero de los que están agachados tendrá que responder y si acierta (sin mirar) el gesto representado, su equipo pasará a saltar y si no, seguirán agachados.

REGLAS

Los que saltan una vez encima de los contrarios no podrán tocar el suelo con ninguna parte de su cuerpo.

Si se desploman o no aguantan los de abajo, se volverá a repetir.

Los dos grupos deberán ser de igual número de integrantes.

Los capitanes serán los primeros de cada grupo y por lo tanto los encargados de realizar la pregunta y de responder

VARIANTES

1. EL POTRO/ PIES PASANTES/ LA CATALINA. Todos los participantes se agachan (flexionando el tronco y ligeramente las rodillas) apoyando los codos sobre las rodillas, quedando separados a una distancia más o menos de 1 metro o 1,5 metros. El primero irá saltando a todos los que están agachados, apoyando sus manos sobre las espaldas de los agachados y cuando termine, se colocará como los demás y así irán haciendo todos sucesivamente.
2. EL BURRO. Igual que el anterior, pero subiendo progresivamente las alturas hasta apoyar

las manos en las rodillas.

3. LA PICA LA MULA/ LA UNA ANDA LA MULA. Igual que el juego anterior, pero se va diciendo una frase según van saltando: “La una anda la mula”, “la dos, la coza”, “La tres, otra vez”,...

4. LA REMONTA. Se coloca uno agachado y a continuación una colchoneta, para que todos los jugadores salten al jugador agachado. Posteriormente se van incrementando el número de jugadores agachados a los que hay que saltar, hasta que no consigan superar la distancia. Todas las caídas se realizan sobre una colchoneta.



66. LA CULEBRA

NOMBRE

LA CULEBRA



FINALIDAD

Caminar en fila, agarrándose al compañero de delante, sin soltarse.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Se colocan los jugadores en fila, agarrándose por la cintura con las dos manos. Una vez que todos están bien sujetos, el primero comienza a moverse al tiempo que arrastra a los demás, haciendo giros bruscos con objeto de intentar que alguno se suelte. Al que le ocurra esto, pasa al último lugar. A estos jugadores se les llama "camisa", porque mudan o cambian de lugar.

REGLA

El jugador que se suelte intencionadamente, queda eliminado.

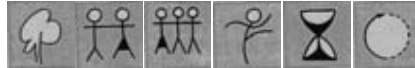
VARIANTE

A ELIMINAR. El jugador que se suelte de la fila, queda eliminado.

67. LAS CHAPAS

NOMBRE

LAS CHAPAS



FINALIDAD

Recorrer las pistas dibujadas en el suelo con las chapas sin salirse.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas/Grupos.

Edad: Desde Primaria.

Material: Tizas, chapas, cromos y cristal.

DESARROLLO

Lo primero que hay que hacer es seleccionar la chapa y prepararla. Para ello se frota contra el cemento del suelo o una piedra con objeto de que se deslice mejor, se reviste por dentro con un cromo de ciclista y se recubre con un cristal bien ajustado con plastilina. Después se dibuja el tipo de circuito deseado, bien de velocidad, con largas rectas y curvas cerradas, bien circuitos de dificultad variable, con grandes curvas dobles, estrechamientos y otros obstáculos.

Los jugadores deben lanzar las chapas con toques secos, soltando el dedo índice o corazón, que previamente formaba un círculo con el dedo pulgar.

REGLAS

La chapa que "pique" raya por dentro o por fuera es válida y la que se sale ha de ser lanzada de nuevo, desde el último lugar desde el que se lanzó.

VARIANTES

1. **CIRCUITO DISCONTINUO.** Se incluyen tramos discontinuos en el circuito, con el fin de aumentar du dificultad.
2. **CARRERAS CON OBSTÁCULOS.** Se establece en el recorrido zonas donde el jugador pierde turno (pinchazu), zonas donde se vuelve a empezar y otras desde las cuales se sube o baja de una zona a otra.
3. **CARRERAS CONTRA CRONÓMETRO.** Gana el jugador que hace el recorrido en menos tiempo.

LAS CHAPAS

4. AL QUE LLEGUE PRIMERO. Empieza un jugador por cada lado del circuito y gana el que primero llega al otro lado.

5. PARTIDO DE FÚTBOL. Se pinta el campo y cada jugador dispone de 11 chapas situadas dentro del mismo, sin ningún orden preestablecido. Cada jugador dispone de 2/3 tiradas seguidas para meter gol. Las chapas que resultan desplazadas en el turno de un jugador, en la siguiente tirada partirán desde donde quedaron desplazadas y las que hayan salido del campo desde la línea por la que salieron. Gana el jugador que consiga meter más goles.



68. LOS CHINOS

NOMBRES

LOS CHINOS / EL EMBRUNU



FINALIDAD

Adivinar la cantidad de fichas del contrario.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupo.

Edad: Desde Infantil.

Material: piedrecillas, monedas, granos de maíz, etc., en número de tres por jugador.

DESARROLLO

El jugador coge tres monedas que guarda en las manos, manteniendo éstas detrás de la espalda. Después saca al frente una mano cerrada, en la que habrá "escondido" un número indeterminado de ellas, que ha de ser adivinado por los contrincantes.

REGLAS

El número de piedrecillas que puede haber en el puño oscilará entre cero y el número máximo escogido al principio (en este caso concreto, tres). La diferencia entre el número de piedrecillas que diga un jugador y las que realmente haya en el puño del otro, será la cantidad de piedrecillas que deberá entregar el que falló al que consiguió engañarle. Si se acierta el número de piedrecillas escondidas en el puño, éstas deberán ser entregadas en su totalidad al que acertó. Un jugador pierde cuando se queda sin piedrecillas para poder seguir jugando.

VARIANTES

1. LA FANECA. Primero se selecciona el número de piedrecillas con las que se va a jugar. Después, de uno en uno, deberán adivinar qué número de piedrecillas tienen los demás escondidas dentro de la mano que deben mostrar al frente.

2. Se esconde un objeto en una mano y hay que adivinar en qué mano está escondida. El que lo adivine pasa a esconder el objeto.

69. EL ESCARABAJO

NOMBRE

EL ESCARABAJO



FINALIDAD

Caminar en cuclillas sin caerse.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Los jugadores se colocan en fila, en posición de cuclillas, unos detrás de otros. A continuación cada jugador coge por detrás al compañero que tiene delante y comienzan a caminar, manteniendo la posición en cuclillas, sin caerse ni soltarse.

REGLA

El jugador que se suelte, caiga o apoye la mano en el suelo, queda eliminado.

VARIANTE

1. CAMINAR COMO LAS RANAS. Igual que el juego anterior, pero caminando hacia atrás.



70. EL ESCONDITE

NOMBRE

EL ESCONDITE / LA MAYA



FINALIDAD

Buscar a los compañeros.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Este juego consiste en seleccionar a un jugador para que cuente hasta un número (por ejemplo 50), mientras el resto de compañeros se esconden. Cuando el jugador que "se queda" termina de contar tiene que encontrar al resto de jugadores y, cada vez que encuentre a uno, debe tocar la pared donde contó y decir "por ...". Cuando haya conseguido encontrar a todos, "se quedaría" el jugador que fue descubierto en primer lugar.

Si alguno de los jugadores descubiertos consigue tocar la pared y decir "por mí", antes que el jugador que lo descubrió, estaría salvado. De este modo si todos consiguieran salvarse, en la siguiente partida vuelve a contar el mismo niño que en la partida anterior. El último niño escondido tiene también la posibilidad de salvar a los compañeros si al tocar la pared dice "por mí y por todos mis compañeros", obligando de este modo a quedarse al mismo niño del principio de la partida.

VARIANTES

1. LA MAYA. La dinámica de juego es la misma, con la novedad de que en este caso los compañeros encontrados pueden orientar a los que permanecen escondidos acerca de los movimientos del jugador que "se queda". También el último jugador que está escondido puede salvar al resto de compañeros descubiertos si al tocar la pared dice "alzo la maya", con lo que todos se vuelven a esconder y vuelve a contar el mismo jugador.

2. TRES MARINOS A LA MAR. En este caso la mitad de los compañeros se quedan a contar y la otra mitad se esconden. Los que se esconden gritan "tres marinos a la mar" y los que se quedan gritan "otros tres os buscarán". La dinámica del juego es la misma: los que se quedan buscan a los otros tres y estos intentan salvarse.

3. TRES NAVIOS EN EL MAR. Es igual que el anterior pero en este caso los que se esconden gritan "tres navíos en el mar" y los que se quedan gritan "otros tres en busca van". La dinámica del juego es la misma: los que se quedan buscan a los otros tres y estos intentan salvarse.

EL ESCONDITE

4. LA LUNA Y EL SOL. Es exactamente igual que el escondite con la particularidad de que el compañero que se queda, al terminar de contar dice en voz alta: "Luna" y los que están escondidos le responden también en voz alta "Sol".

5. BOTE BOTERO. Esta variante consiste en tener un bote en el suelo al que se le dan tres patadas al comenzar a contar. Después el jugador que "se queda" cuenta y los otros se esconden. Cada vez que el primero localiza a uno de los compañeros escondidos tiene que decir "Bote botero por...", así hasta que consigue descubrir a todos. Si alguno de los compañeros que estaban escondidos consigue llegar al bote y darle una patada, entonces salva a todos.

6. EL CACHIBOTE. Con un bote colocado en el suelo, el jugador que "se queda" cuenta mientras los demás se esconden. Cada vez que el primero descubre algún jugador escondido, éste tiene que ayudarlo a encontrar al resto de compañeros. Pero si algún compañero de los que están escondidos tira el bote, se salvan todos los del principio y debe comenzar el juego de nuevo. Es similar al Bote Botero, con la peculiaridad de que en este caso los niños descubiertos ayudan al que tiene que buscar a los escondidos.

7. LA MAYA DEL BOTE. Se coge un bote vacío, se le introducen algunas piedras pequeñas y luego se aplasta la boca del bote para que no se caigan. A continuación se hace una marca en el suelo, que será la meta (maya). Se echa a suertes quién tira el bote y quién se queda. El jugador al que le tocó lanzar el bote se colocará en la malla y procurará arrojarlo lo más lejos posible, al tiempo que se esconden todos los jugadores excepto el que "se queda", quien debe ir a recoger el bote, colocarlo de nuevo en la maya y comenzar a buscar a los que se han escondido.

Cada vez que descubre a uno deberá ir corriendo a la "maya del bote" para llegar antes que el jugador descubierto y hacer sonar el bote agitándolo y diciendo: "Bote por... (el nombre del jugador descubierto)". Si alguno de los escondidos consigue llegar a la maya del bote antes que el jugador que los busca y dice: "Bote por mí y por todos mis compañeros", todos los que habían sido descubiertos son liberados y podrán volver a esconderse, comenzando de nuevo el juego y volviendo a tirar el bote lo más lejos posible para dar tiempo a esconderse. El juego se acaba cuando el jugador que se queda encuentra a todos los jugadores escondidos.

8. A PUN Y MATA. En esta variante se hacen dos equipos. Los dos equipos se esconden y tienen que encontrarse. Cada vez que un jugador de un equipo ve a otro del equipo contrario dice "pun y mata José", momento en el que el jugador llamado "José" resulta eliminado. Así sucesivamente hasta que pierde el equipo que se queda sin jugadores.

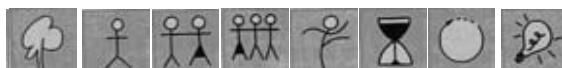
9. EL PLANO O RASTREO. Se forman dos equipos, uno de los cuales se esconde y el otro debe buscar a los escondidos. El capitán del grupo escondido elabora un plano aproximado del lugar en que están sus compañeros y se lo da al otro grupo, que debe iniciar la búsqueda siguiendo las indicaciones del plano, hasta encontrar a todos los jugadores escondidos.



71. LA GALLINITA CIEGA

NOMBRE

LA GALLINITA CIEGA / LA PITA CIEGA



FINALIDAD

Localizar algún compañero con los ojos tapados y adivinar de quién se trata, tocándolo. Si acierta, cambiará el rol.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un pañuelo, trapo o cualquier otra prenda para tapar los ojos.

DESARROLLO

El espacio de juego será un prado o superficie blanda y plana que amortigüe posibles caídas. Se comienza con un sorteo para decidir a qué jugador le toca ser la "pita ciega". A continuación se le tapan los ojos con un pañuelo y se le dan un par de vueltas, mientras los demás forman un círculo a su alrededor al tiempo que todos juntos entonan la siguiente canción :

- ¿Dónde vas pita ciega?
- ¡Al mercado!
- ¿A qué vas?
- ¡A vender un pollo asado!
- ¿A cómo lo cobras?
- ¡A peseta y a bocado!
- ¡Pues a buscarlo!

A partir de aquí la "pita ciega" debe coger a uno de los restantes jugadores sin quitarse el pañuelo de los ojos y adivinar de quién se trata. Si acierta, éste jugador pasa a ser la nueva "pita ciega" y empieza otra vez el juego desde el círculo inicial. Si no lo consigue, seguirá intentando coger a otro y adivinar quien es. Cuando la pita ciega se acerca a un jugador se le grita: ¡CALIENTE, CALIENTE!. Si por el contrario no tiene a ningún jugador cerca se le grita: ¡FRÍO, FRÍO !.

REGLAS

No se puede empujar, ni poner en peligro de caída, a la pita ciega.

En jugadores más pequeños y en las primeras fases de aprendizaje del juego, debe procurarse mantener en todo momento el círculo inicial.

72. LA GOMA

NOMBRE

LA GOMA



FINALIDAD

Saltar o pisar una goma a diferentes alturas.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde primaria.

Material: Una goma elástica de mercería y se atan los extremos.

DESARROLLO

Se colocan dos participantes, uno frente a otro, poniendo la goma a la altura de lo tobillos y estirándola para que quede bien recta. Un tercer participante tendrá que saltar pisando la goma rápidamente de un lado a otro, pasando por el medio. Si lo consigue se le irán subiendo alturas.

REGLAS

El participante sigue jugando mientras no falle y se le irá subiendo la goma progresivamente a diferentes alturas: primeras (tobillo), segundas (rodilla), terceras (cadera), cuartas (cintura), quintas (axila), sextas (cuello), séptimas (frente), nubes (brazos en alto). Gana el primer jugador que consiga superar todas las alturas.



73. LA GOMA PARA MANOS

NOMBRE

LA GOMA PARA MANOS



FINALIDAD

Hacer distintas figuras.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individualo parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una goma o cuerda fina.

DESARROLLO

Se trata de hacer figuras con la goma colocada por detrás de los pulgares y los meñiques, de forma que cruce por delante de las palmas. Partiendo de la posición inicial, se mete el dedo índice derecho bajo la goma palmar izquierda, el índice izquierdo bajo la goma palmar derecha y luego se separan las manos.

REGLA

Las palmas se han de colocar una frente a otra después de cada movimiento.

VARIANTES

1. LA CUERDA ENTRE LAS MANOS.

El mismo juego anterior, pero en vez de utilizar goma se usa una cuerda fina.

2. CON DOS JUGADORES.

Una vez que uno de los jugadores realiza una figura, otro compañero mete sus dedos por entre las cuerdas, haciéndose con ellas para intentar realizar una nueva figura.

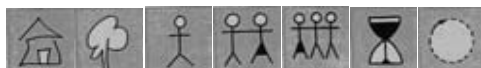


de guajes

74. A LOS INDIOS Y A LOS VAQUEROS

NOMBRE

A LOS INDIOS Y A LOS VAQUEROS



FINALIDAD

Representar escenas de películas.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individua, parejas o grupos.

Edad: Desde Infantil.

Material: Indios y vaqueros.

DESARROLLO

Se trata de representar episodios de películas o escenas inventados.

El montaje puede ir acompañado de piedras o palos, para esconder detrás a los personajes.

VARIANTE

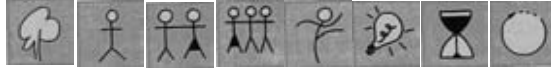
Si el juego se desarrolla en pareja, uno puede mover a los indios y el otro a los vaqueros.



75. EL JARDIN DE LA ALEGRÍA

NOMBRE

EL JARDÍN DE LA ALEGRÍA



FINALIDAD

Intercambiar los jugadores de fila.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual, parejas o grupo.

Edad: Desde Infantil.

DESARROLLO

Se forman dos grupos de jugadores enfrentados, entre los que se sitúa un jugador libre que circula entre ambos grupos, bien paseando, bien bailando, al tiempo que todos cantan:

Al jardín de la alegría
quiere mi madre que vaya,
para ver si me encuentro un novio
lo más bonito de España.
Vamos los dos, los dos, los dos.
Vamos los dos al jardín,
en compañía de la alegría.

Al finalizar la canción se “casa” a otro jugador que será quien ocupe el lugar del anterior, iniciando de nuevo la canción.

VARIANTES

Con un desarrollo muy semejante al anterior, las variantes se articulan en torno a otras canciones.

1. LA CANTINERITA

Cantinerita niña bonita,
si yo pudiera lograr tu amor,
una semana de buena gana
allá en el rancho estaría yo.
Yo soy la cantinerita,
niña bonita de nacimiento,
que cuando los soldados pasan,
saludan y vuelven a cantar.

75. EL JARDIN DE LA ALEGRIA

2. AL PASAR EL PUENTE

Se forman dos grupos de seis jugadores, quedando un jugador libre entre ambos grupos. Todos juntos cantan:

Al pasar el puente,
me cayó un botón
y vino un coronel
a pegarme un bofetón.
Qué bofetón que me dio el cacho animal,
que estuve siete días sin poderme levantar.
Las niñas bonitas no van al cuartel,
porque los soldados les pisan el pie.
Soldado valiente, no me pise usted,
que soy chiquita y me puedo caer.
Si eres chiquitina y te puedes caer,
cómprate un vestido de color café,
cortito por delante, larguito por detrás,
los cuatro volantes y la vuelta te darás.

En el segundo verso hay que agacharse a coger un botón (piedra). En el cuarto, cualquier miembro de los dos equipos puede dar un cachete al jugador libre. En el séptimo puede ser pisado por cualquier jugador y, en el último, el jugador libre tiene que girar sobre sí mismo.

3. "EL MATARILE": ¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

Se forman dos grupos, uno de niñas y otro de niños. El de los niños siempre ha de tener un miembro más. Las niñas se cogerán por las manos y empezarán a bailar moviéndose acompasadamente hacia delante y hacia atrás, a la vez que cantan:

¿Dónde están las llaves?
Matarilerilerile.
¿Dónde están las llaves?
Matarilerilerón.
En el fondo del mar
Matarilerilerile,
en el fondo el mar
matarilerilerón.
¿Quién irá a por ellas?

En este momento de la canción cuando alguien de los dos grupos nombraba a una niña y acto seguido a un niño. La niña podía aceptar el emparejamiento o rechazarlo. Si lo aceptaba eran "casados" y si lo rechazaba continuaba el proceso hasta que aceptase a uno de los niños. De este modo se iban formando parejas hasta que al final quedaba un niño solo, que era eliminado.

76. LAS MARIQUITAS

NOMBRE

LAS MARIQUITAS



FINALIDAD

Construir muñecas con vestidos y complementos.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Primaria.

Material: Papel, colores y tijeras.

DESARROLLO

Se dibujan muñecas en un papel, se colorean y se recortan. Después se dibuja la ropa y los complementos, dejándoles unos enganches para fijarlos a las muñecas. A continuación se pintan y se recortan.



de guajes

77. MÍMICA

NOMBRES

MÍMICA / LAS PELÍCULAS



FINALIDAD

Representar escenas de películas con mímica.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual o grupos.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Se trata de representar un película conocida, utilizando únicamente la mímica. Un jugador o grupo de jugadores lleva a cabo la representación y otro jugador o grupo de jugadores debe adivinar el título de la película. Cuando se acierta, se cambia la asignación de papeles.



78. EL MOSCARDÓN

NOMBRE

EL MOSCARDÓN



FINALIDAD

Se trata de que un jugador con los ojos vendados intente adivinar quién le ha golpeado en la mano.

ASPECTOS FORMALES

Número de Participantes: Grupo.

Edad: Desde Infantil.

DESAROLLO

Uno de los jugadores se coloca de espaldas a los demás. Con su mano izquierda se tapa los ojos, de manera que no vea al resto de sus compañeros, y cruza la mano derecha por debajo de ésta, colocándola bajo la axila y dejándola visible por detrás de su espalda. En este momento uno de sus compañeros de juego golpea en su mano, mientras el resto hacen con la boca el ruido del vuelo de un moscardón.

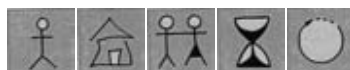
El que tiene los ojos tapados debe intentar adivinar quién la ha golpeado en la mano. Si consigue acertar, el jugador que ha golpeado pasa a ocupar su lugar.



79. LAS MUÑECAS DE TRAPO

NOMBRE

LAS MUÑECAS DE TRAPO



FINALIDAD

Representar escenas familiares.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Infantil.

Material: Trapos, aguja e hilo.

DESARROLLO

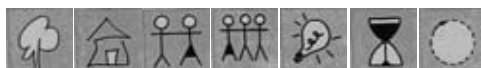
Las hacían las madres o abuelas, al igual que los vestidos, utilizando recortes de trapos. Eran muy apreciadas por su total movilidad a la hora de cambiarles la ropa.



80. LAS PALABRAS ENCADENADAS

NOMBRE

LAS PALABRAS ENCADENADAS



FINALIDAD

Desarrollar la inteligencia.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Un jugador dice una palabra cualquiera y el siguiente jugador debe decir otra que comience por la última letra de la palabra dicha. A continuación repetiría idéntico proceso el siguiente jugador y así sucesivamente.

REGLA

Pierde el jugador que no continúa la cadena con rapidez.

VARIANTE

Igual que el juego anterior, pero utilizando la última sílaba en lugar de la última letra.



81. RELLENAR PALABRAS

NOMBRES:

RELLENAR PALABRAS



FINALIDAD

Desarrollar la inteligencia intentando adivinar palabras.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una hoja y un lápiz.

DESARROLLO

Uno de los jugadores piensa una palabra larga y difícil. Como pistas para el compañero de juego escribe la primera y la última letra, así como una raya por cada una de las letras intermedias. Éste debe intentar adivinarla, disponiendo para ello de tantos intentos como número de letras haya entre la primera y la última. Las letras acertadas se van escribiendo en la primera línea hasta completar la palabra, en tanto las falladas se escriben en la segunda línea.

Ej: T _ A _ _ A _ _ A _ _ _ _ O (Se ponen los aciertos)

TE U M B _ _ _ _ _ _ _ O (Se ponen los fallos)

REGLAS

Si se dice una letra que aparece más de una vez en la palabra, se ha de escribir en todas las posiciones que ocupa.

Se pierde cuando se completan todas las letras falladas.

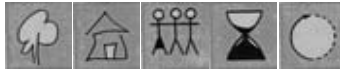
Cuando se acierta la palabra, se invierten los papeles en la pareja de jugadores.



82. LA PALMA-LA MANO

NOMBRES

LA PALMA - LA MANO



FINALIDAD

Escapar del contrario tras haberle tocado la mano.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

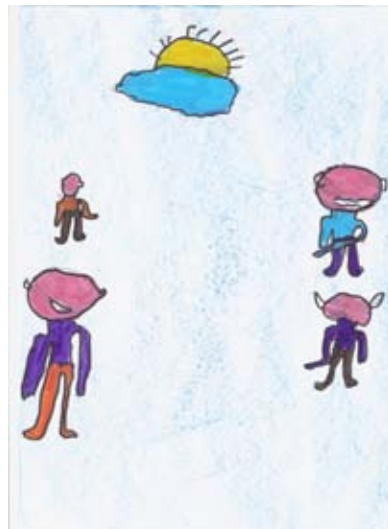
Se colocan los dos grupos en fila, uno frente a otro, a una distancia al menos de 6 metros. Van saliendo de uno en uno hacia el equipo contrario que deberá tener la palma mostrada hacia delante. El jugador del equipo contrario que se acerca tendrá que tocar la palma del jugador que elija y escapar rápidamente hacia su zona para evitar ser cogido por el jugador que tocó. Si escapa, hará prisionero a ese jugador en su equipo, pero si es alcanzado tendrá que ir prisionero para el bando contrario.

REGLAS

No hace falta coger; con tocar es suficiente.

Los jugadores que van a ser tocados en la palma, no podrán esconderla y deberán mostrarla con el brazo bien extendido.

Gana el equipo que consiga finalmente hacer prisionero a todo el equipo contrario.



83. EL PAÑUELO

NOMBRE

EL PAÑUELO



FINALIDAD

Se trata de intentar coger un pañuelo antes que lo haga el jugador del equipo contrario y llevarlo de vuelta a “casa” sin ser pillado por dicho adversario en el camino de vuelta.

ASPECTOS FORMALES

Número de Participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un pañuelo y una zona de juego delimitada.

DESARROLLO

Entre los jugadores participantes se escogen dos equipos y un jugador que portará el pañuelo. Este jugador será el encargado de asignar, de forma confidencial, un número a cada miembro de uno de los equipos. Posteriormente debe repetir el proceso con la misma secuencia de números entre los miembros del otro equipo, de manera que cada jugador de cada equipo quedará emparejado, sin saberlo, a otro de los miembros integrantes del equipo contrario. A continuación los jugadores de ambos equipos se disponen en hilera, de manera que cada jugador de un equipo siempre tenga enfrente a otro jugador del equipo contrario, a una distancia aproximada de ocho o diez metros. Detrás de la zona que ocupa cada equipo y fuera de la zona de juego, estarán las respectivas “casas” de cada equipo. El portador del pañuelo se sitúa sobre una línea pintada en el medio del terreno de juego, entre ambos equipos. Con todos los participantes en silencio, inmóvil, con el brazo extendido y el pañuelo ondeando en el aire, el jugador que hace de portador comienza la partida diciendo uno de los números que anteriormente asignó a cada equipo. Los dos jugadores de ambos equipos que poseen dicho número salen corriendo con la intención de quitarle el pañuelo de la mano al portador (que se permanecerá inmóvil) antes que su oponente. El que primero llegue a cogerlo debe intentar regresar a su “casa” sin que el oponente le “pille”. Si consigue llegar, obtendrá un punto para su equipo y si resulta cogido por el jugador del otro equipo, el punto será para el equipo contrario. También puede quedar eliminado el jugador que pierda, pasando un compañero a tener dos o más números.

Otra regla importante a observar es que ninguno de los jugadores puede rebasar la línea de medio campo e invadir el campo del equipo contrario, sin que alguno de los jugadores tenga en su poder el pañuelo. Dicho de otra manera, hasta que uno de los dos jugadores tenga el pañuelo en su poder, el otro no podrá pasar al campo del rival. Esta regla da pie a que los jugadores con más experiencia, llegando parejos a la altura del portador del pañuelo, “amaguen” y hagan como que lo cogen para forzar que el oponente pase al campo contrario, siendo penalizado por ello con un punto para el equipo contrario.

Gana el equipo que alcance antes la puntuación fijada o elimine a todos los adversarios.

84. A LOS PALOS

NOMBRE

A LOS PALOS



FINALIDAD

Correr lo más rápido posible.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Dos grupos de siete jugadores.

Edad: Desde Primaria.

Material: Cinco palos de unos 20 centímetros o cinco gorras.

DESARROLLO

Se marcan en el suelo cinco señales separadas unos 2 metros y sobre cada una de ellos se pone un palo de unos 20 centímetros o bien una gorra u otro objeto cualquiera. Después se colocan en fila los dos equipos, formados por siete jugadores, a unos 10 metros de la primera marca. A una señal dada irán saliendo de uno en uno, el primero recogiendo, el segundo poniendo y así sucesivamente.

REGLA

Ningún jugador podrá salir sin que su compañero haya rebasado la raya de salida y entregado el testigo, o bien le haya dado una palmada en su mano.



85. UNA, DOS, TRES ,PALOMITA BLANCA

NOMBRE

UNA, DOS, TRES, PALOMITA BLANCA ES / UNA, DOS, TRES, PICO, PALOMA ES / UN, DOS, TRES, JUAN, PERICO Y ANDRÉS / AL ESCONDITE INGLÉS.



FINALIDAD

Llegar a la pared sin ser visto ejecutando el movimiento.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Un jugador se coloca de cara a una pared y de espaldas al resto de compañeros. Este jugador tiene que decir en alto "un, dos, tres palomita blanca es". En ese momento se da la vuelta y tiene que intentar ver a algún compañero moviéndose. Si consigue ver a uno, éste vuelve a empezar o queda eliminado. Mientras tanto, el resto de compañeros tiene que aprovechar para avanzar hacia la pared cada vez que el jugador que "se queda" dice la frase mencionada, y permanecer estáticos cuando se gira. Gana el primer jugador que consigue tocar la pared.

VARIANTES

1. PAJARITO INGLÉS. Es igual que el anterior pero en este caso el jugador que está en la pared dice "un, dos, tres pajarito inglés".

2. 1,2,3, SIN MOVER LOS PIES. Es igual que el anterior pero en este caso el jugador que está en la pared dice "un, dos, tres, sin mover los pies".

3. ESCONDITE INGLÉS. Es igual que el anterior pero en este caso el jugador que se está en la pared dice "un, dos, tres, escondite inglés, sin mover las manos ni los pies".

4. LA ABUELITA - ABUELITA ¿QUÉ HORA ES?

Un jugador -la abuelita- se coloca mirando hacia el lado contrario de los otros jugadores y a una distancia de unos 8-10 metros. Cada jugador, por turno, le pregunta a la abuelita la hora que es y ésta le responde con un número y un paso. Hay pasos de pulga y de gigante, pudiendo "la abuela" combinarlos a su antojo, por ejemplo: "tres de pulga y un gigante". Después de dar la orden la abuela gira y, si ve a alguno de los jugadores en movimiento, éste pierde y tiene que volver al principio. El primero que llegue hasta la abuelita es el ganador y ocupa su lugar.

86. PASO MISÍ PASE MISÍ

NOMBRE

PASO MISÍ / PASE MISÍ



FINALIDAD

Tirar, sin soltarse, más que el equipo contrario.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Dos jugadores se cogen de las manos y las alzan por encima de sus cabezas, haciendo forma de puente. Los restantes jugadores deben ir pasando en fila por debajo de este puente, cogidos de la cintura, mientras todos cantan:

Al paso misí,
al paso misá,
por la calle de Alcalá.
Los de alante corren mucho,
el de atrás se quedará.

El que pase entre los jugadores puente en el momento de cantar "...se quedará", quedará preso, puesto que los jugadores que forman el puente bajarán los brazos al llegar a esta parte de la canción. Estos dos jugadores han de tener elegido un nombre cada uno, que pueden ser de países, mares o frutas y dan a elegir al que tienen atrapado, entre las dos opciones (Países: España o Brasil). Si elige España, se pondrá detrás del jugador puente que es España y si elige Brasil, detrás del que es Brasil.

Cuando se terminan todos los jugadores, quienes hacen la función de "jugadores puente" se cogen fuerte por las manos y los demás, cada uno en su fila, por las cinturas, y tiran fuerte en direcciones opuestas, resultando ganador el equipo que consiga arrastrar al equipo contrario.

REGLA

Los jugadores que ya están en la fila no pueden dar pistas del país que es cada jugador puente.

87. EL PINO

NOMBRE

EL PINO



FINALIDAD

Mantener el equilibrio.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Se trata de colocarse cabeza abajo, apoyándose únicamente en las manos, y mantener el equilibrio sin ninguna otra ayuda. Se pueden desplazar las manos ("caminar con las manos"), para equilibrarse mejor.

VARIANTES

1. CON APOYO

Se pueden apoyar los pies en la pared.

2. SIN MOVER LAS MANOS

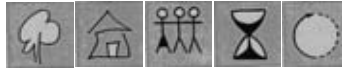
No se permite mover las manos para favorecer el equilibrio, por lo que hay que intentar mantenerlo, equilibrándose con las piernas.



88. LAS PRENDAS

NOMBRE

LAS PRENDAS



FINALIDAD

Fomentar la confianza.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Prendas (chaqueta, jersey, pañuelo, etc.).

DESARROLLO

Al jugador que "se queda", que hará de madre, se le vendan los ojos mientras el resto de los jugadores deposita cada uno una prenda (cualquier objeto personal) en el suelo, formando un montón. A continuación la madre va cogiendo una a una cada prenda y manda a su dueño hacer algo simpático, al tiempo que dice: "De quién sea esta prenda (...) que de un beso a (...)".

VARIANTE

ANTÓN PIRULERO ó LOS OFICIOS

Se coloca un grupo de niños en corro y cada uno elige un oficio. En el centro se coloca un jugador que hará de "madre. A continuación todos los participantes en el juego cantan la canción:

Antón, Antón pirulero,
cada cual, cada cual,
que atienda a su juego.
Y el que no lo atienda,
pagará una prenda...

Mientras tanto, el jugador que está en el centro del corro baila moviendo sus brazos y los demás imitan una acción del oficio que ha escogido. Cuando la madre decide imitar a uno de los jugadores, éste tiene que pasar a hacer lo que hacía aquella. Si se equivoca tiene que poner algo suyo como prenda. Los jugadores que lleguen al final del juego sin haber perdido ninguna prenda, serán los ganadores.

89. PUÑIN PUÑON

NOMBRE

PUÑÍN-PUÑÓN



FINALIDAD

Se trata de conseguir que el jugador adversario se ría antes que él.

ASPECTOS FORMALES

Número de Participantes: Parejas.

Edad: Desde Infantil.

DESARROLLO

Ambos jugadores sacan al frente un puño cada uno y sitúan uno encima del otro. En ese momento comienzan a recitar el siguiente diálogo:

Ambos: "Puñín puñón".

Jugador A: "¿Qué hay aquí?..."

Jugador B: "Masa amasada"

Jugador A: "¿Quién la amasó?"

Jugador B: "La gata sin rabo"

Ambos: "Dijeron el rey y la reina que el primero que se ría... un estirón de orejas recibía".

Entonces los dos jugadores comienzan a girar los puños rítmicamente, sin separarlos, mientras hacen ruidos con la boca (se puede decidir previamente qué tipo de ruidos están permitidos, por ejemplo: animales, máquinas, etc.). El primero que consiga que el oponente se ría gana y le tira suavemente de las orejas al compañero.

VARIANTES

1. Taran-taina:

El juego es como el anterior, pero con este diálogo:

- Taran-taina ¿qué hay arriba?

- Oro y plata, el primero que se ría lleva el gato al agua.

2. ¿Hay fuego?

Un jugador coloca un puño encima de otro y otro jugador va recorriendo cada dedo del puño del primero y le va preguntando "¿hay fuego?", a lo que deberá responder "sí". Cuando llega al último dedo, le pregunta "¿está el perro en casa?". Si le responde que sí, tendrá que meter el dedo en el puño y sacarlo, lo más rápidamente posible, sin que el otro jugador se lo atrape.

90. LA QUEDA

NOMBRES

LA QUEDA / LA PILLA / LA AGARRADIELLA / LA PESCA / YO PESCO



FINALIDAD

Se trata de intentar “pillar” a los compañeros de juego que, a su vez, tratan de escapar del compañero que “pilla”.

ASPECTOS FORMALES

Número de Participantes: Grupo.

Edad: Desde Infantil.

Material: Terreno de juego amplio y convenientemente delimitado.

DESARROLLO

Se escoge a un jugador que será el encargado de intentar agarrar o “pillar” al resto de sus compañeros de juego. Se acuerda un tiempo para que estos escapen (el que “pilla” cuenta hasta 10, por ejemplo) y, acto seguido, el que “pilla” comienza el juego hasta que consigue agarrar o “pillar” a uno de sus compañeros. En este momento el recién pillado, pasa a ser perseguidor y así sucesivamente.

VARIANTES

1. LA CHOLA O QUEDA. No es necesario agarrar a los que escapan; basta con tocarles diciendo “Te la quedas” o “Chola”.

2. LA CHOLA O LA PESCA EN ALTO. En este caso, el que “se queda” no puede pillar al compañero que va corriendo delante de él si se sube a cualquier objeto que constituya una elevación sobre el terreno (escalera, bordillo, ventana, etc.), ya que constaría como si fuera “casa”. Si consigue pillarlo antes de llegar a este tipo de espacios “se queda” y el que perseguía se escapa. En esta variante cuando se coge al compañero hay que decir “chola”. Al principio del juego se ha de acordar si valen “punteras” y “talones”, es decir, si se considera o no “casa”, cuando subido en algún tipo de elevación, sobresalgan dichas partes del cuerpo.

3. EL PARAO O PILLA-STOP. Los jugadores que escapan pueden librarse de ser pillados, quedándose quietos de pie con las piernas abiertas al tiempo que dicen “parao” o “stop”. Cualquiera de los compañeros de juego que están escapando puede liberar a los otros de esta situación pasando agachados por debajo de las piernas del “parao”.

90. LA QUEDA

4. DAO-AGACHAO. Igual que en el juego del "parao", pero para librarse de ser pillados hay que agacharse en cuclillas y decir "Dao-agachao". Cualquiera de los compañeros de juego que están escapando, puede liberar a los otros de esta situación saltando por encima de los que están en cuclillas

5. TRES MARINOS A LA MAR. Se hacen dos grupos de jugadores, los que "agarran" y los que escapan. El juego finaliza cuando todos los que escapan son agarrados. Cambio de roles.

6. EL MARRU O PILLA-CADENA. Esta variante introduce un elemento cooperativo muy motivante, al obligar al perseguidor a formar una cadena (cogidos de la mano) con los compañeros de juego que vaya agarrando, para poder seguir pillando al resto de los que escapan.

7. EL LOBO-LUBEIRO O LOBO. Esta variante tiene una connotación corporal interesante, ya que el juego se presenta de manera que el perseguidor "es el lobo-lubeiru" que tratará de agarrar al resto de sus compañeros de juego que "son ovejas".

8. EL LOBO, EL PERRO Y LAS OVEJAS. Varios jugadores, unos forman un rebaño de ovejas, otro hace de pastor, otro de perro y otro de lobo. Este último se esconde y cuando el pastor y el perro estén distraídos deberá comer el mayor número posible de ovejas. El pastor y el perro deberán de ahuyentarlo o pillarlo. Cuando se le capture, los jugadores invierten los papeles.

9. CAZADORES, POLICÍAS Y LADRONES. Se localiza un prado donde poder correr y esconderse, que hará las veces de espacio de juego. A continuación se divide el grupo en dos, siendo unos los policías y otros los ladrones. Los policías cuentan hasta un número determinado acordado previamente, mientras los ladrones se esconden. Después los policías deben descubrirlos y perseguirlos, de manera que cuando localicen a uno tratarán de pillarlo y llevarlo a un lugar previamente establecido (la cárcel). Pero si otro de los ladrones consigue entrar en la cárcel y tocar a su compañero, éste quedará libre. El juego acaba cuando los policías cogen a todos los ladrones, momento en que se invierte el rol de cada grupo.

10. LA MANCHA O PESTE. Variante en que el jugador que "pilla", al tocar a uno de los que escapa, le pasa "la mancha" o "peste". El jugador pillado debe continuar pillando a los demás con la mano puesta en el lugar de su cuerpo donde le pasaron "la mancha" o "peste".

11. ACEITERA. En este juego uno hace de madre y otro es el que se la queda. Éste último se pone de rodillas encima de la madre, que permanece sentada. Comienza el juego todos cantando y dando palmadas en la espalda del compañero que se la queda "Aceitera, vinagrera, cascarreal, amargar y no dar. Dar sin duelo que se ha muerto mi abuelo, mirando para el cielo, dar sin reír, dar sin hablar, un pellizquito en el culo y echar a volar". Mientras se canta tienen que ir haciendo todos lo que dice la canción. Luego la madre dice por ejemplo: "Tenéis que ir a buscar un palo". Todos tienen que traer uno y el que se la queda tiene que ir detrás de ellos y pillar a uno, antes de que sus compañeros logren el objetivo. Al que pille se la queda.

12. EL MILANO. Se colocan todos los jugadores en fila, cogidos por detrás, unos a otros, excepto un compañero libre. Éste ha de intentar coger al último del grupo, tratando de impedirse los de la fila, siempre sin soltarse.

13. LA COLA DEL BURRO. Consiste en que un niño se pone una cuerda en el pantalón y los demás tienen que pillársela.

14. PIO CAMPO. Se hacen dos equipos que se colocan detrás de una línea, uno frente a otro. En el medio está la zona (tiene que ser amplia) donde se tienen que coger unos a otros. Cuando se coge a un compañero del otro equipo se le lleva a tu zona del campo establecida previamente con una línea. Este compañero podrá ser salvado por otro jugador de su equipo, con cuidado de no ser pillado el también. Al mismo tiempo, el equipo contrario hace lo mismo. Gana el equipo que coja a todos los compañeros del equipo contrario.

15. POLICÍAS Y LADRONES. En este juego se forman dos equipos, unos son los policías y otros los ladrones. Los policías persiguen a los ladrones y cuando los cogen los llevan a un lugar previamente establecido que es la "cárcel". Los ladrones pueden salvar a los compañeros que están en la cárcel y los policías pueden custodiar también la cárcel. El juego se termina cuando los policías cogen a todos los ladrones.

16. RESCATE. En este caso los jugadores que son pillados por el que "persigue" deben permanecer inmóviles hasta que otro compañero consigue tocarlos, momento en el que se consideran rescatados.

17. LOS CAZADORES. Unos niños son CAZADORES, otros son PERROS y otros ANIMALES SALVAJES. Se sortean dos equipos con una relación de 1/3. El primer equipo son cazadores y perros (el menos numeroso) y el otro animales salvajes. Los animales salvajes se esconden, mientras los cazadores (que llevan escopeta) cuentan hasta un número acordado previamente. Al finalizar la cuenta deberán ir a cazarlos, ayudados por sus perros. Cuando el cazador ve un animal, le dispara y manda a uno de sus perros a cogerlo. El animal salvaje corre y el perro lo persigue. Cuando lo captura lo lleva hasta el cazador.

18. EL PERRO PASTOR. Varios jugadores hacen de rebaño, uno de ellos de pastor y otro de perro pastor. Pastor y perro han de llevar al rebaño al monte, es decir, han de ir "pillando" a los jugadores que hacen de rebaño y llevarlos a un lugar acordado previamente.

91. ¿QUIÉN ROBO PAN EN LA FIESTA DE SAN JUAN?

NOMBRE

¿QUIÉN ROBO PAN EN LA FIESTA DE SAN JUAN?



FINALIDAD

Que todos los jugadores mantenga la atención.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Juego muy apropiado para poner en práctica en excursiones o viajes.

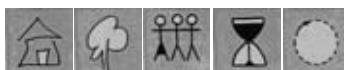
- Unos niños cantan: "¿Quién robó pan en la fiesta de San Juan?"
- Responden otros: (por ejemplo) ¡Fue Julia!
- Julia: "No, no, yo no fui".
- ¿Entonces quién?
- ¡Fue Adrián!
- Adrián robó pan en la fiesta de San Juan... (se vuelve a repetir).



92. A LA SILLA DE LA REINA

NOMBRE

A LA SILLA DE LA REINA



FINALIDAD

Cotejar la fuerza y destreza.

ASPECTOS FORMALES:

Número de participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Dos niños entrelazan los brazos con fuerza y otro se sienta en este improvisado asiento que es "la silla de la reina", al tiempo que cantan:

"A la silla de la reina, que nunca se peina. Un día se peinó, cuatro pelos se arrancó y la silla se rompió".

Los que hacen de silla intentan saltar y tirar al que está sentado. Por su parte, éste tiene que agarrarse fuerte a los otros dos niños porque si cae pierde.

VARIANTE

Dos niños agarran por los brazos a un tercero, lo balancean y cantan la canción ya descrita. Después lo posan en el suelo y lo mismo con el siguiente niño.



de guajes

93. SOPLAR

NOMBRE

SOPLAR



FINALIDAD

Hacer retirar la cara al contrario.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Se colocan dos jugadores frente a frente y, soplando, se intenta conseguir que el rival retire la cara.

REGLA

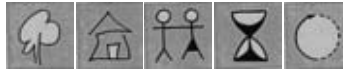
Las caras han de estar separadas unos 20 centímetros.



94. EL TELÉFONO

NOMBRE

EL TELÉFONO



FINALIDAD

Comunicarse.

ASPECTOS FORMALES:

Nº participantes: Parejas.

Edad: Desde Primaria.

Material: Dos botes, una cuerda, una tijera para recortar las tapas y un taladro.

DESARROLLO

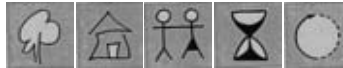
Se cogen dos botes de conservas un poco largos y se recortan las tapas superiores. Después se hace un pequeño agujero en el centro de cada tapa inferior, pasando por cada uno de ellos, de fuera hacia a dentro, el extremo de una cuerda de un metro de larga. Después de traspasar los agujeros con la cuerda se hace un nudo en cada extremo para que no se salga. Una vez construido este singular “teléfono”, un jugador habla colocando el bote delante de su boca y el otro escucha colocándolo en su oído, alternando posteriormente los papeles de emisor y receptor.



95. EL TELÉFONO ESTROPEADO

NOMBRE

EL TELÉFONO ESTROPEADO



FINALIDAD

Desarrollar la atención y la discriminación auditiva.

ASPECTOS FORMALES

Número de participantes: Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Los jugadores se colocan en círculo. El primero dice al oído del siguiente una palabra o frase y así sucesivamente se van pasando el mensaje hasta llegar al último jugador. Éste dice en voz alta lo que ha entendido y el primer jugador dirá si es correcto o no.

VARIANTE

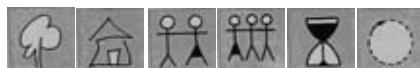
El primer jugador hace una pregunta al oído al siguiente jugador y éste le contesta también al oído. Se continúa pasando la pregunta y obteniendo las respuestas hasta llegar al último jugador y en ese momento cada uno dice en voz alta la pregunta que le hizo el jugador anterior y la respuesta que obtuvo del jugador siguiente.



96. LOS TRABALENGUAS

NOMBRE

LOS TRABALENGUAS



FINALIDAD

Decirlo sin equivocarse.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Pareja o Grupo.

Edad: Desde Primaria.

DESARROLLO

Se reúnen varios jugadores y establecen un turno para ir diciendo trabalenguas que sepan o inventados, como por ejemplo:

- Madre e hija van a misa. La madre pisa paja y la hija, paja pisa.
- ¿Por qué se le llama bota a la bota y no al balón, si lo que bota es el balón y no la bota?
- A Pepe Cuesta le cuesta subir la cuesta y en mitad de la cuesta, va y se acuesta.



97. JUGAR A LOS TRACTORES

NOMBRE

JUGAR A LOS TRACTORES



FINALIDAD

Construir un tractor y jugar con él.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Primaria.

Material: Una lata de conservas larga.

DESARROLLO

Primero se construyen los tractores. Para ello se coge una lata larga de conservas y se le dobla la tapa, asemejando la cabina.

Una vez contruidos se emplean como maquinaria para hacer las carreteras, las entradas de las casas, para transportar materiales y también como talleres.



98. EL TREN

NOMBRE

EL TREN



FINALIDAD

Desplazarse todos cogidos por el espacio.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Grupo.

Edad: Desde Infantil.

DESARROLLO

Se cogen los niños unos a otros por la cintura, como si fueran vagones, y se desplazan por el espacio siguiendo al jugador situado en primer lugar, que adopta el papel de máquina del tren.

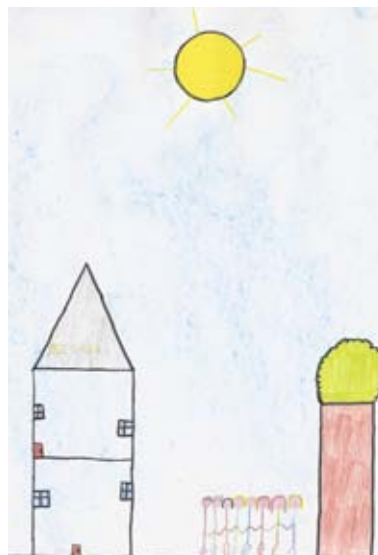
VARIANTES

1. EL TREN CANTOR

Se cogen los niños unos a otros por la cintura como si fueran vagones y van cantando diferentes canciones.

2. IMITANDO

Los jugadores repetirán los mismos movimientos que efectúe el jugador situado en primer lugar, de manera que si por ejemplo éste hace ademán de fintar, el resto de los compañeros o imitarán.



99. EL TRES EN RAYA

NOMBRE

EL TRES EN RAYA / LA PIEDRINQUINA



FINALIDAD

Colocar a los compañeros en línea.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Tiza y, en caso de ser dos jugadores, piedras.

DESARROLLO

Se hace un dibujo en el suelo (1). A continuación se hacen dos equipos de cuatro personas cada uno. Uno es el que mueve a los otros tres compañeros, tratando de colocarlos en línea. Empieza un equipo colocando a un compañero, luego lo hace el otro equipo y así sucesivamente hasta que estén todos colocados. Luego se van ocupando los vértices vacíos con la finalidad de colocar a los compañeros en línea. El primero de los equipos que logre colocarse en línea gana la partida.

VARIANTE

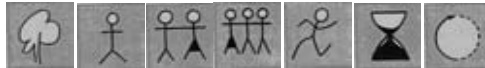
Si sólo son dos jugadores, se juega colocando piedras en vez de personas. Cada jugador dispone de tres piedras y la finalidad es la misma: colocarlas en línea. Se respetan los turnos igual que si se jugase con personas como se explicó anteriormente. Gana el jugador que antes coloque las tres piedras en línea.



100. LAS CARRERAS DE VELAS

NOMBRE

LAS CARRERAS DE VELAS



FINALIDAD

Realizar un determinado recorrido con una vela encendida en la mano, evitando que se apague hasta finalizar el mismo.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual, parejas o grupo.

Edad: Desde Primaria.

Material: Globos y velas.

DESARROLLO

Se colocan en la línea de meta tantos globos atados a una cuerda como jugadores participantes. Se trata de hacer el recorrido lo más rápido posible, llevando cada participante una vela encendida sin que se apague y al llegar a la meta haga explotar uno de los globos con la llama.

REGLAS

No vale proteger la llama con la mano.

Si se apaga la vela, ha de volver a la línea de salida y encenderla.



de guajes

101. VEO - VEO

NOMBRE

VEO - VEO / VIS - VEO



FINALIDAD

Descubrir el objeto pensado.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Pareja o grupo.

Edad: Desde primaria.

DESARROLLO

Uno de los jugadores se fija en un objeto y dice:

- Veo-veo.
- ¿Qué ves? (responde el otro jugador)
- Una cosita.
- ¿De qué color?
- Color, color... (mira hacia distintos lugares y responde con el nombre de un color, por ejemplo: ¡verde!).

El otro jugador va nombrando objetos que se vean, que tengan dicho color. Si acierta, ambos jugadores deben invertir sus papeles en el juego.

REGLAS

El objeto pensado se tiene que ver desde donde están los jugadores.
No se puede cambiar el objeto pensado.

VARIANTE

VIS-VEO CON LA PRIMERA LETRITA:

Igual que el anterior, pero sustituyendo la pregunta relativa al color por otra diferente que dice:

- "Dinos la primera letra".



NOMBRE

EL YO-YO



FINALIDAD

Ser hábil en enroscar y desenroscar el yo-yo.

ASPECTOS FORMALES

Nº participantes: Individual.

Edad: Desde Primaria.

Material: Un yo-yo.

DESARROLLO

Se enrolla la cuerda alrededor del yo-yo y se introduce el dedo en el lazo superior, sujetando los costados con los dedos de la misma mano. Se suelta y se deja que descienda a lo largo del cordel para inmediatamente elevar ligeramente el brazo con objeto de que el yo-yo no toque el suelo. Cuando esté a punto de llegar al extremo, se da un tirón con el dedo para que retorne a la mano.

En el momento en que se adquiere cierta habilidad, ya no hace falta retener el yo-yo cuando llegue arriba.

VARIANTE

EL DORMIDO

Se lanza el yo-yo, se deja girar libremente al final de la cuerda (el dormido) y partiendo de esta situación y manipulando la cuerda, se pueden hacer figuras como el péndulo, la cuna o el perrito.



ÁLVAREZ COLUNGA, E. y PRADO PÉREZ, A. (1977): Juegos de ayer... para niños de hoy. SGEL, Madrid.

GARCÍA LÓPEZ, A. y otros (1998): Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. Editorial INDE, Barcelona.

GONZÁLEZ QUEVEDO, R. (1994): La Asturias popular. Nº 38: "Juegos Infantiles". La Voz de Asturias.

RUIZ ALONSO, J. G. (2005): Los asturianos. Raíces culturales y sociales de una identidad. Juegos y deportes tradicionales de Asturias. Editorial Prensa Asturiana, Oviedo.

En el trabajo de campo de la presente obra colaboraron activamente alumnos y familiares de los centros educativos que a continuación se relacionan, así como otras muchas personas de la zona interesadas en esta temática:

C.R.A. SIERRA (Cangas del Narcea):

Robledo de Tainás, Mieldes, Tebongo, La Nisal, Bornazal, Biescas, Carceda y San Pedro de Culiema.

C.R.A. RIO CIBEA (Cangas del Narcea):

Limés, Carballo, Las Cuadriellas de Villalález y La LLamera.

C.R.A. SANTANA (Cangas del Narcea):

Adralés, Llano, Corias, Trones e Irrondo.

C.R.A. COTO NARCEA (Cangas del Narcea):

La Regla de Perandones, Agüera del Coto, Agüera de Castañedo, Cibuyo, Posada de Rengos, Moal y Gedrez.

C.P. OBANCA (Cangas del Narcea).

C.P. DEGAÑA (Degaña).

C.P.E.B. JOSÉ MARÍA SUÁREZ (Cerredo - Degaña).

C.P.E.B. AURELIO MENÉNDEZ (San Antolín de Ibias - Ibias).

C.P.E.B. POLA DE ALLANDE (Pola de Allade - Allande).

C.P. BERDUCEDO (Berducedo - Allande).