



## CENTRO DE PROFESORES Y RECURSOS DE LAS BROZAS

Esta publicación es el fruto del Seminario de Monitores de Actividades Formativas Complementarias del CPR de Brozas, que se estructuró en torno a la idea de intentar recuperar, con el objetivo de su preservación, aquellos elementos de la cultura tradicional que conforman la identidad vital de los pueblos de la comarca de Alcántara.

El libro recoge alrededor de 30 juegos infantiles de la comarca de Alcántara y junto a cada uno de ellos, se ha elaborado una pequeña clasificación del material en función de diversos criterios como son: elementos que se utilizan para llevar a cabo el juego, o bien, si éstos se ejecutan con materiales o sin materiales.

Del material aquí recopilado se pueden extrapolar intervenciones didácticas vinculadas a diversas áreas curriculares (Educación Física, Lenguaje, Conocimiento del Medio...) y temáticas de transversalidad asociadas a cuestiones de género (quienes juegan: niños o niñas, qué valores se asocian a cada juego y a sus canciones, qué instrumentos se utilizan, juegos de niños y juegos de niñas, roles simbólicos de los participantes...etc.).

## JUEGOS TRADICIONALES DE LA COMARCA DE ALCÁNTARA



### JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación  
Dirección General de Política Educativa  
Dirección Provincial de Educación  
Unidad de Programas Educativos  
CÁ CERES

Centro de Profesores y Recursos  
de la Provincia de Cáceres

# **JUEGOS TRADICIONALES DE LA COMARCA DE ALCÁNTARA**

**CENTRO DE PROFESORES Y RECURSOS DE LA  
PROVINCIA DE CÁCERES.**

I.S.B.N.:  
689-3644-8

Depósito Legal:  
CC-194-2005

Imprime: **Gráficas Luengo**  
C/. Río Miño, s/n  
Telf. y Fax: 927 53 29 28  
Pol. Ind. Campo Arañuelo, Calle D  
Telf. y Fax: 927 53 81 06  
10300 Navalmoral de la Mata  
(Cáceres)

## MIEMBROS DEL SEMINARIO:

- Mercedes Hernández Santano
- Petra Borrega Hernández
- Mercedes Gundín Escalante
- M.<sup>ª</sup> Antonia Pavón Sandoval
- M.<sup>ª</sup> Luz Cabeza Carrero
- Antonio Domínguez Ruano
- Ana M.<sup>ª</sup> Durán Santiago
- M.<sup>ª</sup> del Carmen García Jiménez
- M.<sup>ª</sup> Esther Gutiérrez Morán
- Víctor Manuel
- Cambero Ruiz

---

C.P.R. DE BROZAS



## PRESENTACIÓN

El libro que ahora tiene en sus manos forma parte de una serie de publicaciones que poseen un denominador común: han sido concebidas como expresión y muestra de las experiencias realizadas por profesores de centros educativos de nuestra Comunidad Autónoma.

Son fruto del trabajo desarrollado por estos docentes en el seno de grupos de trabajo, seminarios, proyectos de formación en centros y otras actividades de formación en las que participan, dependientes de los Centros de Profesores y Recursos (CPR,s) de la provincia de Cáceres.

Esta serie de publicaciones intenta dar a conocer a la comunidad educativa en general, y a los profesores en particular, el contenido de algunas experiencias significativas como aportación cercana del profesorado hacia sus propios compañeros.

Con ellas se pretende difundir las innovaciones, investigaciones y experiencias que se desarrollan en los centros educativos, fomentadas y asesoradas desde los Centros de Profesores y Recursos.

Sirvan estos materiales como reconocimiento a todos los maestros y profesores que han contribuido con

su esfuerzo, trabajo y dedicación a que la apuesta por la divulgación de materiales educativos surgidos de la práctica diaria se convierta en una realidad.

Septiembre de 2005

Los Centros de Profesores y Recursos de la provincia de Cáceres

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo parte de la idea de intentar "recuperar" con el objetivo de su preservación, aquellos elementos de la cultura tradicional que conforman la identidad vital de los pueblos de la comarca de Alcántara. El marco global del proyecto sobre la investigación de la cultura de las localidades que conforman el ámbito de la comarca de Alcántara incluía aspectos relacionados con las formas de vida, los oficios tradicionales, la cultura mobiliaria, los modelos constructivos de la cultura inmobiliaria, los usos y costumbres, los ciclos festivos y sus rituales, la cultura medicinal y sus remedios, los elementos simbólicos asociados al ciclo de la vida, la gastronomía, la tradición oral y los juegos.

De entre todos los elementos del proyecto presentado, dada su complejidad, y el escaso tiempo disponible, por pertenecer los componentes del seminario a diferentes localidades de la zona se decidió abordar el momento actual del juego infantil (en el que se están perdiendo múltiples juegos por falta de ponerlos en acción) y considerando la necesidad de recuperación de esa parte de la cultura tradicional para su preservación, antes de que caigan en el olvido y desaparezcan.



Con este planteamiento pretendíamos, por tanto, lograr tres objetivos esenciales:

- ◆ Poner en valor elementos de la cultura tradicional pertenecientes a las vivencias de padres de los alumnos y que son parte del patrimonio inmaterial de su cultura.
- ◆ Intentar actualizar los roles de juego de nuestros alumnos desde las diversas actividades que se llevan a cabo dentro de las actividades formativas complementarias.
- ◆ Establecer entre nuestros alumnos una dinámica de investigación como procedimiento didáctico que cumpliera el doble objetivo de actualización didáctica y recuperación del patrimonio oral de la comunidad.

Para llevar a cabo la recogida de información se diseñó una ficha para el trabajo de campo que permitiera, a los alumnos, recabar la información sobre los juegos infantiles. La fuente esencial de esa información serían los padres y madres, abuelos y abuelas de los niños, a los que éstos se tendrían que dirigir para la confección de las fichas sobre los juegos.

Con los datos recogidos se ha elaborado, por parte del grupo, una pequeña clasificación del material en función de diversos criterios como son: elementos que se utilizan para llevar a cabo el juego, o bien, si éstos se ejecutan con materiales o sin materiales.

Es evidente que otras clasificaciones podrían ser posibles tales como establecer la clasificación por ciclos

estacionales o por capacidades que desarrollan, o lugar en el que se desarrollan (de mesa, de campo, de calles o patios de colegios....etc.).

Somos conscientes que parte de los juegos recogidos no son exclusivos ni idiosincrásicos de la comarca de Alcántara y que se encontrarán en otras comarcas de Extremadura de modo idéntico o con pequeñas variaciones pero, no es menos cierto, que la comarca de Alcántara está enmarcada en otra circunscripción territorial mayor que es nuestra región en la que elementos culturales significativos son comunes a todos nosotros y que son precisamente los que conforman las señas identitarias que nos identifican como extremeños.

Del material aquí recopilado se pueden extrapolar intervenciones didácticas vinculadas a diversas áreas curriculares (Educación Física, Lenguaje, Conocimiento del Medio....) y temáticas de transversalidad asociadas a cuestiones de género (quienes juegan: niños o niñas, qué valores se asocian a cada juego y a sus canciones, qué instrumentos se utilizan, juegos de niños y juegos de niñas, roles simbólicos de los participantes...etc). Pero no era este el objetivo de este trabajo por lo que dejamos a la creatividad de los posibles lectores el uso didáctico de tal material.

En cualquier caso, como resultado final de nuestra pequeña investigación en este aspecto puntual de la cultura popular de tradición oral como son los juegos

infantiles, y con el objetivo de documentarlos como vía principal para su preservación, plasmándolos por escrito, y de poner de manifiesto la necesidad de recopilación de la cultura de los pueblos en todas sus dimensiones ofrecemos la recopilación de estos treinta juegos que los ascendientes de nuestros alumnos, y nosotros mismos, jugamos en calles y plazas de nuestros pueblos y que conforman, en parte, el recuerdo de la infancia vivida, del compartir nuestro tiempo de ocio y nuestras vidas en los espacios públicos que nos servían de escenario para poner en juego la convivencia y la alegría, mientras aprendíamos a vivir.

# -ÍNDICE-

## JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMARCA DE ALCÁNTARA

1. <u>JUEGOS TRADICIONALES DE CUERDA</u>	N.º pag.
- La comba	13
2. <u>JUEGOS TRADICIONALES DE PIEDRA</u>	
- La cuarteta	17
3. <u>JUEGOS TRADICIONALES DE PELOTA</u>	
- A la pelota bota	19
- A la portería	20
- A atrapar la pelota	20
- A dar	21
- Pelota en la pared	21
- Brilé	22
- Aire, tierra y mar	23
4. <u>JUEGOS SIN MATERIALES</u>	
- Las cuatro esquinas	25
- El rabín	27
- El rescate	28
- Al escondite	29
- Pies quietos	30
- El cortahilo	30

## 5. JUEGOS DE FILA

- La Chata merengüela 33
- Al pasar por el cuartel 34
- Soy capitán 35
- Han puesto una librería 36
- Estaba el señor don gato 37
- El jardín de la alegría 38
- Ratón que te pillá el gato 39

## 6. JUEGOS CON MATERIALES

- La goma 41
- La peona 41
- El clavo o cerropicu 42
- Muñecas de trapo 43
- Los alfileres 44
- Los Santos 44
- El bote 45
- El cachindai o tango moranto 45
- Carrera de sacos 46

## 1. JUEGOS TRADICIONALES DE CUERDA

NOMBRE DEL JUEGO: "LA COMBA"

N.º DE PARTICIPANTES: a partir de 3 personas.

EDAD APROXIMADA: a partir de 8 años.

MATERIALES: cuerda de pita.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Dos participantes cogen la cuerda por sus extremos, éstos mueven la cuerda según la canción que vayan a interpretar, los demás participantes tienen que entrar en el interior de la cuerda y saltar al ritmo de la canción.

CANCIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO:

### "EL CARTERO"

Cuando vendrá el cartero que carta traerá.

Traiga la que traiga, se recibirá.

"Tan, tan" quién es, el cartero, "hay carta",  
no, no, pues hasta luego, caballero.

### "LA REINA DE LOS MARES"

Soy la reina de los mares  
y ustedes lo van a ver  
tiro mi pañuelo al agua

y lo vuelvo a recoger.  
Pañuelito, pañuelito,  
quién te pudiera tener  
metidito en mi bolsillo  
y que una, que dos, y que tres.

### "AL REBUJÓN PELOTÓN"

Al rebujón pelotón, pelotón  
que me falta una, que me falta una de veintiuna  
que me faltan dos, de veintidós  
que me faltan tres, de veintitrés

### "EN LA HUERTA DE MI TÍO ANTONIO"

Ayer fui a la huerta, de mi tío Antonio,  
cogí un pepinillo, me dio un bofetón,  
por más que corría, mi tío volaba,  
carai con mi tío que palos me daba.

### "AL PASAR LA BARCA"

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

### "AL COCHERITO LERÉ"

Al cocherito leré,  
me dijo anoche leré,  
que si quería leré,  
montar en coche leré,  
y yo le dije leré,  
con gran salero leré,  
no quiero coche leré,  
que me mareo leré.

### "A LA MAR Y A LA DAR"

A la mar y a la dar,  
sin perder comba,  
que tu ganaste la victoria,  
que tu la debes de ganar,  
roja, amarilla y roja,  
el color de la bandera nacional.

### PAN, VINO Y TOCINO

Pan, vino y tocino (dando despacio con la cuerda, se va incrementando la velocidad dando las vueltas cada vez más rápidas hasta que alguien rompe con el salto).



## IMPLICACIONES DIDÁCTICAS:

En este tipo de juegos, como en todos los infantiles, se desarrollan múltiples capacidades que abarcan desde las estrictamente motoras tanto en el ámbito de la coordinación corporal de movimientos cinéticos gruesos, como de motricidad fina y otros aspectos relacionados con el ritmo tanto corporal como lingüístico dado que los movimientos y su coordinación están mediados por una secuencia lingüística que marca el ritmo a seguir. Sin olvidar el carácter socializador del juego así como su capacidad para facilitar la asunción de estructuras normativas básicas a través de las normas que rigen cada juego.

Como elementos didácticos susceptibles de trabajar con los juegos de cuerda cabría indicar:

- Desarrollo de la coordinación gruesa.
- Coordinación espacio- temporal.
- Adecuación del ritmo y movimiento a una melodía.
- Desarrollo de la expresión corporal.
- Desarrollo de la expresión oral.

## 2. JUEGOS TRADICIONALES DE PIEDRA

NOMBRE DEL JUEGO: "LA CUARTETA"

DISTINTAS DENOMINACIONES DEL JUEGO:

"Piquena", "truco", "rayuela".

JUGADORES: a partir de 2.

EDAD APROXIMADA: a partir de 7 años.

MATERIALES: piedra de pizarra.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se dibuja en el suelo un rectángulo, dividiéndolo en subrectángulos o subcuadrados, numerados del 1 al 6 o del 1 al 8, cada jugador tira una piedra al primer rectángulo o cuadrado, luego saltando a la pata coja, hay que tratar de llevar golpeándola con el pie al cuadrado siguiente y al siguiente y así sucesivamente. Cada jugador gana un punto si completa el rectángulo.

Primero se realizan todos los números con el pie derecho y después con el pie izquierdo.

REGLAS:

- ◆ Obligatorio tirar la piedra desde la línea establecida.
- ◆ Si la piedra o piquena cae fuera del rectángulo pierde el turno.
- ◆ Si la piedra cae en línea se repite tirada.
- ◆ Si no se completa el recorrido, en la siguiente tirada se lanza al número en el que se quedó.

- ◆ Si completa el recorrido, tiene un punto, y vuelve a realizar el recorrido tirando la piedra al número siguiente.
- ◆ Si pisa la línea con el pie o con la piedra durante el recorrido pierde el turno y vuelve a tirar en el número que se quedó cuando llegue su turno.

#### IMPLICACIONES DIDÁCTICAS:

- Desarrollo de la motricidad gruesa.
- Coordinación óculo-manual y óculo-pédica.
- Desarrollo de la percepción espacio-temporal.

### 3. JUEGOS TRADICIONALES DE PELOTA

NOMBRE DEL JUEGO: "A LA PELOTA BOTA"

N.º DE JUGADORES: En pareja por pelota.

EDAD APROXIMADA: A partir de 6 años.

MATERIALES: Pelota.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se botaba la pelota mientras se cantaba, y al mismo tiempo, se iba cambiando de postura:

1. Pasando la pelota por una u otra pierna.
2. Pasando la pelota por la dos a la vez.
3. Pasando la pelota sin moverse.
4. Pasando la pelota sin reírse y sin hablar.

CANCIONES DEL JUEGO:

Trico, triquita, pi.

Dame la maleta pa.

Tu padre capuchino pi.

Tu madre castañuela pa . —————> sin mover

Bis —————> sin hablar

Bis —————> con un pie

Bis —————> con el otro

Bis —————> con una mano

Bis —————> con la otra mano

Pepi pepineli esté.

Dame la maneli esté.

Prepare el carruseli esté.

Que yo me quedaré con el teli te.

Que cuantos añitos.  
Me manda usted.  
Señorita de la e, e, e.

Regular, singular, sin mover, sin reír  
Con la mano rosa, con la dolorosa  
Con el pie presente, con el transparente  
Puntilla, talones, cuclillas, rodillones  
Media vuelta, y la vuelta entera.

---

### NOMBRE DEL JUEGO: "A LA PORTERÍA"

N.º DE PARTICIPANTES: de 3 en adelante.

EDAD APROXIMADA: a partir de 5 años.

MATERIALES: balón.

#### DESARROLLO DEL JUEGO:

Para este juego puede servir la puerta de un local. Se elegía a un portero de forma voluntaria o por turno. Éste lanza la pelota sin darle ventaja a ninguno de los jugadores. Se forman dos grupos de jugadores, bien por mitad o repartidos de agilidad o destrezas. Se intentará meter el balón en la portería. Se contarán los goles de uno y otro equipo. Ganará quien meta más goles.

---

### NOMBRE DEL JUEGO: "A ATRAPAR LA PELOTA"

N.º DE JUGADORES: A partir de 4.

EDAD APROXIMADA: De 5 en adelante.

MATERIALES: Pelota o balón.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se forman dos equipos de 2 o más jugadores.

Para saber quién se la quedaba, se tiraba la pelota al aire. Una vez cogida, ésta se la pasaba al compañero/a hasta que el contrario/a se la pudiera quitar, y así sucesivamente.

---

### **NOMBRE DEL JUEGO: "A DAR"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** De 2 en adelante.

**EDAD APROXIMADA:** 5 años.

**MATERIALES:** pelota o balón.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Para empezar, se tiraba la pelota al aire para ver quien la cogía. El que se quedara con ella, tiraría la pelota al compañero/a. Al que le tocara se la quedaría para tirársela a otro compañero/a. Así sucesivamente.

---

### **NOMBRE DEL JUEGO: "PELOTA EN LA PARED"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** 2 como mínimo.

**EDAD APROXIMADA:** 8 años.

**MATERIALES:** una pelota y una pared.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Se lanza la pelota a la pared con las dos manos y se dan palmas. A continuación con la mano izquierda, luego con la derecha, alrededor de la

cintura, por debajo de la pierna derecha, por debajo de la pierna izquierda y con la cabeza.

Al final volvías a lanzar y dabas media vuelta, vuelta entera, y saltabas sobre ella.

Si se caía la pelota en algún momento le tocaba al siguiente y tenías que repetir el juego otra vez.

---

### NOMBRE DEL JUEGO: "BRILÉ"

**N.º DE PARTICIPANTES:** 2 grupos de participantes iguales (mayor n.º posible 6, 8, 10...)

**EDAD APROXIMADA:** 8-12 años.

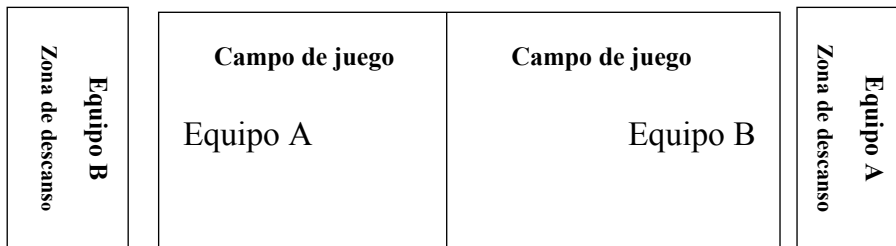
**MATERIALES:** una pelota o balón pequeño.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Se formaban dos equipos de número igual de participantes. Se dibujaba un campo rectangular dividido en dos partes iguales. Cada equipo se situaba en un campo. Se comenzaba el juego tirando la pelota al aire entre dos participantes (uno de cada equipo). Una vez establecido el turno, el juego consistía en tirar de un campo a otro tratando de dar a los componentes del equipo contrario.

### **REGLAS:**

1. Obligatorio tirar la pelota desde la línea establecida.
2. Si la pelota daba a algún jugador se "mataba" y pasaba a la parte posterior del campo contrario.
3. Si la pelota lanzada daba a algún jugador, éste estaba eliminado y si éste o alguno del equipo la cogía se "salvaba".

4. Un equipo podía combinar al jugador que estaba en la zona de descanso o de muerte y si le daba a alguno del equipo contrario pasaba a su zona de juego.



**NOMBRE DEL JUEGO:** "AIRE, TIERRA, MAR"

**N.º DE PARTICIPANTES:** Unos 20 participantes.

**EDAD APROXIMADA:** 8 años.

**MATERIALES:** una pelota.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Los jugadores, sentados en círculo. Se lanza la pelota diciendo "aire, tierra o mar". El que la recibe tiene que decir al mismo tiempo el nombre de un animal que viva en el medio que el lanzador ha indicado.

Si el lanzador dice "Tierra", el que la recibe contesta: Oso, perro, hormiga...

Si un jugador se equivoca o no contesta antes de que el monitor cuente cinco, realiza una prueba o se la queda.



### **REGLAS DEL JUEGO:**

- Responder dentro de un tiempo establecido por todos.
- Asociar el animal con el medio que se ha indicado.

### **IMPLICACIONES DIDÁCTICAS:**

- Desarrollo de la motricidad gruesa y óculo-manual.
- Coordinación de ritmo-movimiento.
- Coordinación melódica con el movimiento.
- Desarrollo del lanzamiento y percepción.
- Precisión y fuerza.
- Desarrollo de la velocidad y capacidad de reacción.
- Juegos predeportivos (brilé).

#### 4. JUEGOS SIN MATERIALES

##### NOMBRE DE JUEGO: "LAS CUATRO ESQUINAS"

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:** Se colocan 4 niños en cuatro sitios predeterminados (casa), generalmente en los ángulos de una habitación, procurando que haya un jugador más que los puntos designados; de forma que todos tengan casa menos uno (elegido por sorteo). Este jugador debe ir recorriendo los ángulos ocupados, preguntando:

¿Hay casita casquilla ?

El que ocupa el ángulo responde:

A otro lugar que está "ocupá".

También puede ser el diálogo del siguiente modo:

-¿Hay candela?

A la otra escuela.

¿Hay candela?

Por allí "jumea".

El juego consiste en que los ocupantes de los ángulos, deben cambiarse continuamente, aprovechando los momentos en los que aquel que pregunta se aleja. Éste a su vez, procura aprovechar un descuido de los otros jugadores para apoderarse de uno de los ángulos, en cuyo caso, el que se queda fuera es el encargado de pedir candela o buscar casa.

## JUGADORES:

- 1.- SEXO: Ambos.
- 2.- EDAD: 6 ó 7 años.
- 3.- Nº MÁXIMO JUGADORES: 5 jugadores.
- 4.- ESTRUCTURA DEL JUEGO: Se ponen 4 niños en cuatro sitios predeterminados como casa, generalmente los ángulos de una habitación, procurando que haya un jugador más que los puntos designados, de forma que todos tengan casa menos uno (elegido por sorteo).

**REGLAS DEL JUEGO:** Este jugador debe ir recorriendo los ángulos ocupados, preguntando:

¿Hay casita casquilla?

El que ocupa el ángulo responde:

Al otro lugar que está ocupa.

También puede ser el diálogo del siguiente modo:

- ¿Hay candela?
- A la otra escuela.
- ¿Hay candela?
- Por allí "jumea".

El juego consiste en que los ocupantes de los ángulos, deben cambiarse continuamente, aprovechando los momentos en los que aquél que pregunta se aleja. Este a su vez, procura aprovechar un descuido de los otros jugadores para apoderarse de uno de los ángulos, en cuyo caso, el que se queda fuera es el encargado de pedir candela o buscar casa.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:** Los ocupantes de los ángulos deben ir cambiándose continuamente, aprovechando los momentos en los que aquel que pregunta se aleja.

### **PRÁCTICA DEL JUEGO:**

- 1.- LUGAR: A cubierto o al aire libre.
  - 2.- MOMENTO: Por la tarde.
  - 3.- DURACIÓN: 15 ó 20 minutos.
  - 4.- ÉPOCA DEL AÑO: Cualquiera.
  - 5.- TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 ó 10 minutos.
- 

### **NOMBRE DEL JUEGO: "EL RABÍN"**

#### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:**

Uno es la madre y otro el Rabín. La madre pone en secreto nombres de frutas y animales a los demás participantes, colocándose todos enfrente. La madre se coloca sentada y el Rabín encima tapándole los ojos. Al decir la madre: "que venga, que venga (un nombre de fruta o animal)", salía muy sigilosamente y les daba un pellizquito, a continuación volvía éste a su lugar y se cantaba:

"Sácame a mí que yo fui...bis"

El Rabín elige a uno y lo presenta a la madre, éste le pregunta: "qué me traes: leña verde o seca". Éste contestaba: "verde" y si adivinaba, se quedaba de Rabín, en caso contrario, éste le decía: "yo la quiero seca" y volvía a su lugar.

### **JUGADORES:**

- SEXO: Ambos sexos.
- EDAD: A partir de 8 años.
- N.º MÁXIMO Y MINÍMO DE JUGADORES: De 8 a 10.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** Averiguar quién le ha pellizado en el "culo".

### **PRÁCTICA DEL JUEGO:**

- LUGAR: Pista polideportiva o un espacio abierto
  - MOMENTO: Por la tarde.
  - DURACIÓN: 15 ó 20 minutos.
  - ÉPOCA DEL AÑO: Primavera- Verano.
  - TIEMPO DE PREPARACIÓN: 7 minutos.
- 

### **NOMBRE DEL JUEGO: "EL RESCATE"**

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:** Hay dos madres y una base. Las dos madres persiguen a los demás jugadores y cuando atrapan a uno, lo llevan a la base y lo colocan apoyando una mano en la pared o en el árbol; y el otro brazo lo extienden para que pueda tocarle otro compañero y recuperar así su libertad al grito de: "Rescatado". Para que esto no suceda se procura que una madre se quede vigilando, para que no rescaten a nadie e incluso ésta puede atrapar a alguien. El juego termina cuando todos los jugadores son capturados.

### JUGADORES:

- SEXO: Ambos
- EDAD: A partir de los 8 años
- N.º MÁXIMO Y MÍNIMO DE JUGADORES: 10 a 15.
- ESTRUCTURA DEL JUEGO: Hay dos madres y una base.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** Capturar a todos los contrincantes o evitar ser cogidos. Distensión e integración grupal.

### PRÁCTICA DEL JUEGO:

- LUGAR: Espacios abiertos, por la mañana.
  - DURACIÓN: De 20 a 30 minutos.
  - ÉPOCA DEL AÑO: Primavera-Verano.
  - TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 ó 6 minutos.
- 

**NOMBRE DEL JUEGO: "AL ESCONDITE"**

**N.º PARTICIPANTES:** A partir de 2.

**EDAD APROXIMADA:** 5 años en adelante.

**MATERIALES:** Sin material.

### DESARROLLO DEL JUEGO:

Se iniciaba el juego con un voluntario, que era el que se quedaba.

Con la mano tapando los ojos y de frente a la pared, contaba hasta treinta y los demás se escondían. Se decía

después de acabar de contar "1, 2 y 3 el que no se haya escondido que se esconda bien". El voluntario intentaba buscar a sus compañeros y cuando los descubría tenía que decir "por .....". El/la niño/a descubierto/a se "la quedaba".

Se tenía que encontrar a todos los participantes. Si algún niño/a llegaba a la base antes que el voluntario decía: "Alzo la mano por mi primero/a y por todos/as mis compañeros/as", consiguiendo así salvar a todos los participantes.

---

### NOMBRE DEL JUEGO: "PIES QUIETOS"

N.º DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 15.

EDAD APROXIMADA: 8 años.

MATERIALES: sin material.

### DESARROLLO DEL JUEGO:

Uno de los participantes "se la queda" e intenta coger a los demás participantes. Estos para salvarse dicen "pies quietos", quedando inmóviles hasta que alguno de los que están moviéndose con una palmada haga que recobre el movimiento.

---

### NOMBRE DEL JUEGO: "EL CORTAHILO"

N.º DE PARTICIPANTES: A partir de 3.

EDAD: 8 años.

**MATERIALES:** sin materiales.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Un niño/a corre para atrapar a otro. Cuando otro participante se cruza en la trayectoria descrita por los anteriores, pasa a ser perseguido por el primero, librándose el segundo de la persecución.

**IMPLICACIONES DIDÁCTICAS:**

- Capacidad de reacción.
- Coordinación dinámico- general.
- Coordinación espacio- temporal.
- Coordinación y colaboración con sus iguales.
- Coordinación óculo-pédica.
- Coordinación óculo-manual.
- Trabajo en equipo.
- Representación de los diferentes roles.
- Desarrollo de la atención y del ingenio.
- Desarrollo de la velocidad y el equilibrio.
- Desarrollo de la no discriminación y respeto a los demás.
- Agudeza mental.





## 5. JUEGOS DE FILA

NOMBRE DEL JUEGO: "LA CHATA MERENGÜELA"

N.º DE PARTICIPANTES: indefinido.

EDAD APROXIMADA: entre 6 y 12 años.

MATERIALES: Sin material.

DESARROLLO DEL JUEGO: Los participantes se dividen en dos grupos, se colocan en dos filas y una persona va cantando entre las dos filas con las manos en la cintura.

CANCIÓN DEL JUEGO:

La chata merengüela, güi, güi, güi,  
como es tan fina, trico, trico, tri.

Como es tan fina, lairón, lairón,  
lairón, lairón, lairón, lairón.

Se pinta los colores, güi, güi, güi,  
con gasolina, trico, trico, tri.

Con gasolina, lairón, lairón,  
lairón, lairón, lairón, lairón.

Y su madre le dice, güi, güi, güi,  
quítate eso, trico, trico, tri.

Quítate eso, lairón, lairón,  
lairón, lairón, lairón, lairón.

Que va a venir tu novio, güi, güi, güi,  
A darte un beso trico, trico, tri.  
A darte un beso lairón, lairón,  
Lairón, lairón, lairón, lairón.  
Mi novio ya ha venido, güi, güi, güi  
Ya me lo ha dado trico, trico, tri  
Ya me lo ha dado lairón, lairón  
Lairón, lairón, lairón, lairón  
Y me ha puesto el carrillo, güi, güi, güi,  
Muy colorado trico, trico, tri,  
Muy colorado lairón, lairón,  
Chaqueta y pantalón.

---

**NOMBRE DEL JUEGO: "AL PASAR POR EL CUARTEL"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**EDAD APROXIMADA:** Entre 6 y 12 años.

**MATERIALES:** Sin material.

**DESARROLLO DEL JUEGOS:** Los jugadores se dividen en dos grupos, se colocan en dos filas y una persona va cantando entre las dos filas con las manos en la cintura.

**CANCIÓN DEL JUEGO:**

Al pasar por el cuartel,  
Se me calló un botón  
Y vino el coronel  
A pegarle un bofetón

¡Qué bofetón me dio  
el cacho animal!  
¡Qué estuve siete días  
sin poderme levantar!.

---

**NOMBRE DEL JUEGO: "SOY CAPITÁN"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**EDAD APROXIMADA:** Entre 6 y 12 años.

**MATERIALES:** Sin material.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Los jugadores se dividen en dos grupos, se colocan en dos filas y una persona va cantando entre las dos filas con las manos en la cintura.

**CANCIÓN DEL JUEGO:**

Soy capitán (bis)  
De un barco inglés (bis)  
En cada puerto, tengo una mujer  
La rubia es (bis),  
Fenomenal (bis),  
Y la morena tampoco está mal  
Si alguna vez (bis)  
Me he de casar (bis)  
Me casaría con la que me guste más.

---

**NOMBRE DEL JUEGO:**  
**"HAN PUESTO UNA LIBRERÍA"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**EDAD:** Entre 6 y 12.

**MATERIAL:** Sin material.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Los jugadores se dividen en dos grupos, se colocan en dos filas y una persona va cantando entre las dos filas con las manos en la cintura, los participantes van escenificando la canción, en la estrofa "... a mi me mata una chica...de un hombre que quería ser torero" (moviendo las caderas).

**CANCIÓN DEL JUEGO:**

Han puesto una librería,  
Con los libros muy baratos (bis)  
Con un letrero que dice  
Aquí se venden baratos (bis)  
Dame la capa Morena  
Que me voy a torear (bis)  
Hay un letrero que dice  
Que el toro me va a matar  
A mi no me mata el toro  
Ni tampoco los toreros (bis)  
A mi me mata una chica  
Que tenga los ojos negros (bis)  
Y tú como no los tienes  
Morenita no te quiero (bis)  
Y tú como si los tienes

Morenita a ti te llevo (bis)  
Aquí se acaba la historia  
de un hombre que quería ser torero.

---

**NOMBRE DEL JUEGO:**  
**"ESTABA EL SEÑOR DON GATO"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**EDAD:** Entre 6 y 12.

**MATERIAL:** Sin material.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Se dividen los jugadores en dos grupos, se colocan en dos filas y una persona va cantando entre las dos filas con las manos en la cintura, los participantes van escenificando el verso, " ... maranmamiu, miu, miu" (con movimiento de cadera).

**CANCIÓN DEL JUEGO:**

Estaba el señor don gato  
Sentadito en su tejado  
Maranmamiu, miu, miu  
Sentadito en su tejado  
Ha recibido una carta  
Que si quiere ser casado  
Maranmamiu, miu, miu  
Que si quiere ser casado,  
Con una gatita parda

Sobre una gatita parda  
Maranmamiu, miau, miau  
Sobrina de un gato pardo  
De contento que se ha puesto  
Se ha caído del tejado  
Maranmamiu, miau, miau,  
Se ha caído del tejado  
Se ha roto cuatro costillas  
El espinazo y el rabo.  
Ya lo llevan a enterrar  
Por la calle del mercado  
Maranmamiu, miau, miau  
Por la calle del mercado  
Y al olor de la sardina  
El gato ha resucitado  
Maranmamiu, miau, miau  
El gato ha resucitado  
Por eso dice la gente  
Siete vidas tiene un gato  
Maranmamiu, miau, miau  
Siete vidas tiene un gato.

---

**NOMBRE DEL JUEGO: "EL JARDÍN DE LA ALEGRÍA"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**EDAD:** Entre 6 y 12.

**MATERIAL:** Sin material.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Se dividen los participantes en dos grupos, se colocan en dos filas y una persona va cantando entre las dos filas con las manos en la cintura.

**CANCIÓN DEL JUEGO:**

Al jardín de la alegría  
Quiere mi madre que vaya  
A ver si me sale un novio  
De los más guapos de España  
Vamos los dos, los dos  
Vamos los dos, en compañía  
Vamos los dos, los dos  
Al jardín de la alegría.

---

**NOMBRE DEL JUEGO:**  
**"RATÓN QUE TE PILLA EL GATO"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**EDAD:** Entre 6 y 12.

**MATERIAL:** Sin material.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Se forma una especie de círculo con grupos de dos personas como mínimo una tras otra. Tiene que haber un ratón y un gato, el ratón sale corriendo y el gato tras él para pillarle, cuando está cansado o se siente a punto de ser atrapado se coloca en su grupo y el primero del mismo se hace ratón, el gato debe seguir pillando a éste último y así sucesivamente.



## CANCIÓN DEL JUEGO:

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

## 6. JUEGOS CON MATERIALES

NOMBRE DEL JUEGO: "LA GOMA"

N.º DE PARTICIPANTES: 2, 3 ó 4 según que tipo de juego.

EDAD DE LOS PARTICIPANTES: 12 años.

MATERIALES: Goma elástica.

DESARROLLO DEL JUEGO: Había un juego con dos niñas, otro de tres (triángulo) y de cuatro.

*En el de dos niñas: se ponían la goma a distinta altura (desde el tobillo hasta el brazo estirado hacia arriba). La niña debía superar cada altura, haciendo en cada una de ellas un juego diferente. Si perdía tenía que coger la goma.*

---

NOMBRE DEL JUEGO: "LA PEONA"

N.º DE PARTICIPANTES: Varios.

EDAD DE LOS PARTICIPANTES: Niños de 8 años en adelante.

MATERIALES: Peona, cuerda y antiguamente una moneda de dos reales.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Hay varios juegos:

- 1º) Tirar la pelota para ver quién resiste más. Preparadas las peonas con la cuerda enrollada a la señal dada por uno del grupo, se lanzan las peonas, ganando el niño que tenga la peona girando más tiempo. Se pueden hacer grupos para hacer competiciones.
  - 2º) Se forma un círculo y dentro de él se meten chapas. El juego consiste en sacar previamente las chapas del círculo señalado en el suelo. Se juega por turno. El que saca más chapas gana el juego. Se juega hasta que se sacan todas las chapas del círculo.
  - 3º) Consiste en tirar las peonas y el adversario debe de derribar la peona del compañero, dejando ésta de dar vueltas. Puede organizarse por grupos. Gana aquel que derribe la peona del contrario.
- 

**NOMBRE DEL JUEGO:** "EL CLAVO O EL CERROPICU"

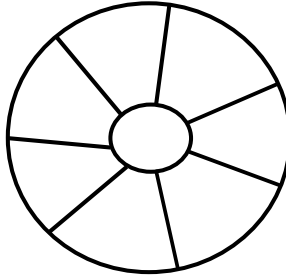
**N.º DE PARTICIPANTES:** Varios.

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** Niños y niñas 6 a 10 años.

**MATERIALES:** Un clavo.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Se hace un dibujo en el suelo (ver figura). El clavo se va lanzando en los diversos cuadros del dibujo y se va "anexionando" el terreno de

alrededor donde se ha clavado el clavo. Si el clavo no se clava en la tierra pasa el turno al siguiente participante.



---

**NOMBRE DEL JUEGO: "MUÑECAS DE TRAPO"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** Varios.

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** Niñas de 5 a 10 años.

**MATERIALES:** Trapos, serrín, hilo y palos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Se utilizan dos palos en los brazos y dos en las piernas; el cuerpo se rellena de trapos y la cabeza de serrín. Los ojos se cosen con un hilo negro lo mismo que la nariz y la boca.

**CANCIÓN DEL JUEGO:**

Tengo una muñeca vestida de azul,  
con su camisita y su camesú.

La saqué a paseo se me constipó,  
la tengo en la cama con mucho dolor.

Dos y dos son cuatro, cuatro y dos son seis  
seis y dos son ocho y ocho dieciséis

y ocho veinticuatro y ocho treinta y dos  
a mi niña bonita la quiero yo.

---

**NOMBRE DEL JUEGO: "LOS ALFILERES"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** Mínimo dos.

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** Niñas de 6 años.

**MATERIALES:** Alfileres de costura.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Cada participante tiene un alfiler de colores. Todos los participantes los ponen en la mesa y mediante pequeños golpes tienen que montar el alfiler encima de los demás y se gana dicho alfiler. Los alfileres montados quedan en poder de quien ha logrado poner el suyo encima de los otros.

---

**NOMBRE DEL JUEGO: "LOS SANTOS"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** A partir de dos.

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** Niñas de 6 a 10 años.

**MATERIALES:** Cajas antiguas de cerillas.

Posteriormente con las diversas colecciones de "cromos" que salían al mercado como regalo en diversos productos de marcas comerciales (chocolates, galletas...).

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Se recortan las dos partes más anchas de la caja y se colocan en un lugar plano. Se da un lengüetazo (dar saliva en la palma de la mano) en la mano y si se pegan los "santos" se ganan.

Otra variante era intentar darles la vuelta mediante un golpe seco dado encima del "santo" con la palma de la mano.

---

**NOMBRE DEL JUEGO: "EL BOTE"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** 6 ó 7 personas.

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** De 7 a 10 años.

**MATERIALES:** Un bote y piedras.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Con la piedra se trataba de tirar el bote lo más lejos posible.

---

**NOMBRE DEL JUEGO:  
"EL CACHINDAI O TANGO MORANTO"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** 6 ó 7 personas.

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** De 3 en adelante.

**MATERIALES:** Un palo para cada jugador y una lata de metal.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Se trazarán dos líneas perpendiculares en el suelo, bien con un palo o con una tiza; la distancia entre ellas dependerá de la edad de los participantes pero es preferible que no exceda de los 5 metros.

Se situarán todos detrás de una de las líneas, y el que hace de madre se colocará al lado del bote (no muy cerca), con su palo también en la mano. Seguidamente

uno de los que están detrás de la línea lanzará su palo, preferiblemente a ras de suelo para no correr peligro de golpear a nadie. Si consigue darle a la lata y sacarla del círculo en el que está, saldrá corriendo hasta la otra línea y se colocará tras ésta o con las piernas abiertas. Si la madre coge el bote y lo coloca en su círculo debe tratar de darle con su palo al que corre, si le "pica" se la quedará.

---

**NOMBRE DEL JUEGO: "CARRERA DE SACOS"**

**N.º DE PARTICIPANTES:** Varios.

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** A partir de 10 años.

**MATERIALES:** Sacos de "ango".

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Cada jugador se mete en un saco hasta la cintura, atándose o agarrándose con las dos manos al saco. Se colocan en una línea de salida y a la orden de "ya" o "una, dos y tres" se inicia la carrera. El primero que llegue gana.

---

## FICHA DE RECOGIDA DE JUEGOS

Nombre del Juego: \_\_\_\_\_

Lugar de recogida: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

### DATOS DEL INFORMANTE:

◆ Edad: \_\_\_\_\_

◆ Sexo: \_\_\_\_\_

◆ Profesión: \_\_\_\_\_

◆ Cómo lo aprendió: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### DATOS SOBRE EL JUEGO:

Época de juego: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Lugar donde se juega: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
N.º de Participantes: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Materiales empleados para el juego: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Descripción/Normas del juego: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Canciones u otros elementos orales con los que se  
acompaña: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Estado de vigencia del juego: \_\_\_\_\_

---

---

---

**ESQUEMAS / MAPAS / CROQUIS EXPLICATIVOS/  
DESCRIPCIÓN PICTÓRICA DE UTENSILIOS:**

