

Juegos Tradicionales

1. LAS CUATRO ESQUINAS

Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores: -¿Qué hay en la casita que alquilar? -A otro lugar que esta está ocupar. En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse.

2. CORRE CALLES

Uno de los niños se inclina por la cintura. El siguiente los salta y se inclina también. El tercero salta los otros dos y se inclina. Así sucesivamente. Cuando han terminado todos, el primero se levanta y salta a los demás comenzando una nueva ronda de saltos.

3. AJUTATUT. (Canadá, Estados Unidos)

Los jugadores forman un círculo, de pie o de rodillas, y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que la pelota vaya pasando de un jugador al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo. Lógicamente no está permitido agarrar la pelota en ningún momento. A veces los jugadores cuentan el número de vueltas que la pelota da antes de caer al suelo.

4. PALO SECO.

Un jugador se la queda y hace de lanzador. El resto se sitúan en cadena, tocándose. El último de la cadena toca un palo situado en el suelo. El primero de la cadena toma el bate y golpea la pelota lanzada por el que se la queda. Para ello tiene tres intentos. Si falla pasa a ayudar al que se la queda. Si acierta corre de base en base mientras el que se la queda recupera la pelota y toca con ella el palo depositado en el suelo; si en ese momento hay algún jugador fuera de las bases, dicho jugador se une al que se la queda. Cuando una persona recorre todas las bases se coloca al final de la cadena. El juego finaliza cuando no quedan personas para batear.

5. SALTO DE VARA:

Tomaban dos hombres una vara larga, uno por un cabo y otro por el otro cabo, y alzaban los brazos con la vara, lo más alto que podían; y el que lo saltaba, tenían por más ligero. Y así dos y tres en hilera, y había hombre que los saltaba en tres saltos, sin parar».

6. LA CARRETILLA:

Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo. ¡Cuidado con esto, que puede haber lesiones de "narices"!

7. MATA: (Portugal)

Los jugadores dispuestos en círculo se pasan la pelota a la vez que van contando hasta 5. La quinta persona que recibe la pelota tratará de dar con ella a los demás que aprovechan para escapar en el intervalo desde que el cuarto pasa la pelota.

8. "SEBA TIZA": (Líbano)

Se apilan varias latas a unos 7m de distancia de una línea. Divididos en dos equipos (atacantes y defensores). El 1º de los atacantes, lanza la pelota para derribar al menos una de las latas apiladas. Si no lo consigue lanza el 1º del otro equipo y así sucesivamente hasta que todos hayan fallado. Pero si lo logra, los jugadores se pasan la pelota para tratar de dar a alguno de los del otro equipo que mientras estará intentado reconstruir la torre de latas.

9. JAILE (China)

Se colocan los jugadores (un grupo) sentados frente a frente en dos filas. Cada alumno tiene un palo. Forman pareja con el jugador de enfrente agarrando su palo. Con ritmo, van juntando y separando las manos, por parejas y todos a la vez.

El resto de los jugadores deben cruzar “a la pata coja” aprovechando el momento en que los palos están separados. Los que se tropiecen se van eliminando.

10. CARA Y CRUZ:

Se dibuja una línea y otras dos a unos diez de metros de la central. Los participantes que eligen cara se colocan a un lado y los que eligen cruz a otro. Cuando el árbitro del juego dice cara, los participantes de este equipo cogen el pañuelo y corren hacia su línea del fondo. Si los del equipo contrario los cogen, pierden y, si no, ocurre lo contrario.

11. EL PAÑUELO

Se asigna un número a los participantes de cada equipo. El árbitro del juego dice uno de los números y los participantes que lo tengan asignado corren hacia él para tratar de coger el pañuelo y volver hacia el lugar donde está su equipo sin que el contrario le coja. Si lo coge se le descalifica y si no su equipo suma un punto.

12. TIRO DE SOGA

Se coloca una soga en el suelo con un pañuelo para señalar el medio, los dos equipos se ponen agarrando la soga en los dos extremos y cuando tocan el pito los dos equipos tienen que lograr que el pañuelo pase el límite estirando.

13. CARRERA DE SACOS

todos y cada uno de los participantes se coloca en la línea de salida dentro de un saco, que les llega mínimo hasta la cintura, cuando dan la salida consiste en empezar a saltar, sin caerse, dentro del saco.

14. IITOTI

En este juego hay dos equipos. Un equipo tendrá que comenzar a colocar los diferentes escalones para construir una pirámide. Mientras el primer equipo trata de construirla, los miembros del otro equipo tratan de impedirlo pegándole con una pelota que el primer equipo ha de evitar. Si el constructor es pegado por la pelota, tienen que dejar de construir y otro miembro del equipo continuará. El otro equipo tiene que recuperar su pelota y entonces intentar pegar al próximo constructor.

Se elige una parte del pueblo. Uno esconde un trapo y los demás se tapan los ojos. Cuando está escondido, el resto trata de encontrarlo. El que lo encuentra se la queda para la siguiente partida.

15. LOS ALFILERES

Se hacía un montón de arena y se escondía un alfiler por persona. Con una piedra plana se tiraba al montón para sacar los alfileres. El que más alfileres conseguía, ganaba el juego.

16. TRES NAVÍOS

Como comienzo, los cabecillas "echaban pies" y así se formaban los dos grupos. Después había que echar a suertes qué grupo se la quedaba; a cara o cruz o a cerillas. Esto se hacía comúnmente en la plaza. El grupo al que le habla tocado quedársela tenía que estar en la plaza hasta que los otros, después de haber salido corriendo, y ya a una distancia que les permitía no ser vistos, gritaban: "Tres navíos en el mar". "Otros tres en busca van", contestaban los de la Plaza, y salían tras de ellos.

El asunto consistía en volver a la plaza, o a donde se hubiese comenzado el juego, sin ser vistos por el otro grupo. Si se conseguía, el grito ritual era "En tierra pararemos". Por el contrario, si el grupo que se la quedaba vela a sus adversarios el grito era de "Tierra descubierta". Y se cambiaban las tomas.

17. CARRERA DE LAS TRES PIERNAS:

Entre todos los niños que quieran participar, se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un cordel, pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro. Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras, sino se quiere dejar el resultado en una carrera simple.

18. EL RELOJ:

Mínimo 6 jugadores, es un juego de pillar que se juega en una cancha de baloncesto (o dimensiones similares) en cuyo interior se dibuja un círculo con conos o piedras. La originalidad reside en que los perseguidos sólo se pueden desplazar en un sentido alrededor del círculo (nadie puede pisar su interior) y no pueden retroceder en ningún momento, mientras que el perseguidor (a medida que va “pillando” a otros, perseguidores) se desplaza en el otro sentido y tampoco puede retroceder. De este modo perseguidor y perseguidos se cruzan obligatoriamente cada cierto tiempo. A medida que el perseguidor “pilla” a otros jugadores éstos se le unen formando una cadena.

19. EL CALIENTA MANOS:

Se juega por parejas, que se colocan uno frente al otro. Un jugador coloca las manos hacia arriba y el otro coloca las suyas encima de las manos del otro jugador, hacia abajo. El juego consiste en que el jugador que tiene las manos debajo intentará golpear con una de sus manos el dorso de alguna de las manos del otro jugador. La mano con la que puede intentarlo será de su elección. El jugador que tiene las manos arriba deberá evitar que le golpeen alguna o las dos manos. Si lo consigue, se cambian los papeles en el juego.

20. LA BARCA:

Dos jugadores le dan a la comba.

Los demás jugadores se ponen en una fila, el primero de ella, que se le llama "el rey" y que es quien controla el ritmo del juego, al lado del que da a la comba.

Juego:

En este juego la comba se balancea de un lado a otro, sin dar la vuelta completa.

Los jugadores entran por turnos a la comba, saltan para esquivar la comba y salen

En el juego, al pasar a la ronda siguiente, los jugadores que están dando a la comba suben un poquito más la cuerda del suelo, lo que obliga a los jugadores a saltar cada vez más alto. Así se irá subiendo hasta que sólo quede un jugador saltando.

Los jugadores que "hacen mala", es decir, enganchan o detienen la comba, van dejando de saltar hasta que se quede uno sólo, que será el rey en el siguiente juego.

21. LA PUCHERA:

Entre 3 y 12 jugadores, este juego se practica en un terreno llano donde marcaremos una línea en el suelo a 1 m aproximadamente de una pared alta donde se dibuja una línea horizontal a unos 75-80 cm del suelo. Se necesita, además, un balón.

Uno tras otro todos los jugadores golpearán al balón con el pie, tratando de que de en la pared por encima de la línea marcada. Cuando un participante no logre que el balón por él golpeado toque por encima de la línea de la pared irá a "La puchera" (espacio de suelo entre la pared y la línea del suelo marcada a 1 m. aprox. de la pared). Los demás volverán a golpear al balón hacia la pared no siendo ya necesario que éste incida por encima de la línea marcada en la pared, pero si el niño/a que está en "La puchera" coge el balón sin salirse de ella (puede sacar un pie, pero el otro debe permanecer dentro), dirá: "¡¡pies quietos!!", y todos los participantes deberán quedarse inmóviles. Quien tiene el balón lo lanzará hacia "las estatuas" (pueden mover su cuerpo, no sus pies) tratando de dar a uno, dos, tres o a todos los que pueda. Quien/es sea/n dado/s irá/n a "La puchera" y así hasta que sólo quede un participante fuera de "La puchera", que adquirirá una vida para la próxima partida.

22. LA ZORRA Y LA GALLINA.

Se echa a suertes para ver quien se la queda y los demás participantes se sientan en el suelo formando un círculo y mirando hacia dentro, a una distancia los unos de los otros de unos dos metros.

Juego:

El que se la queda va andando alrededor del círculo, procurando ocultar con su mano y su cuerpo la posesión de la correa, cinto, o cuerda. Disimuladamente deja el cinto tras uno de los muchachos y sigue andando. Pueden suceder dos cosas:

1- Que se percate el jugador que está sentado de que le dejó tras él el cinturón, en cuyo caso lo cogerá, se levantará y tratará de darle al que se la quedaba, que correrá lo más aprisa posible a sentarse al espacio dejado por el otro, donde estará a salvo.

2- Que no se percate de que lo dejó tras él, en cuyo caso, cuando el que se la queda llega a su altura tras dar una vuelta completa, lo coge y le perseguirá durante una vuelta intentando atraparlo con el cinto antes de que el perseguido pueda ocupar el sitio libre.

En ambos casos será el perseguidor quien tendrá de nuevo la posesión del cinto para volver a colocarlo detrás de quien quiera.

23. EL LÁTIGO:

Se disponen en fila y se sujetan fuertemente de las manos. Quien inicia el juego suele ser la persona de mayor fuerza corporal, y quien ocupa la última plaza, por lo general, es la menos corpulenta. Una vez colocadas, correrán todas sujetas de las manos y, en un momento inesperado, la primera tirará con fuerza de la del compañero o compañera, ésta o este del siguiente, y así sucesivamente hasta que llegue el tirón al último participante, como si de una corriente eléctrica se tratase. El último deberá agarrarse a quien le precede con mayor fuerza que los demás, porque recibirá toda la fuerza que se ha concentrado a lo largo de la fila. Es lo que se conoce como látigo. A veces, el impulso es tan grande que, aun sujetándose con las dos manos del brazo de su compañera o compañero, se acaba por caer al suelo. Si desean jugar de nuevo, las jugadoras y los jugadores pueden conservar sus posiciones o cambiarse con otras u otros.

24. LA PARED:

Todos los jugadores empiezan el juego con tres puntos cada uno.

Comienza el juego cuando un jugador golpeando la pelota (sirve cualquier parte del cuerpo) para que toque la pared por encima de la línea. El jugador siguiente deberá golpear la pelota a continuación, pero sólo podrá tocar la pelota una vez, que será para enviarla hacia la pared y deberá tocar por encima de la línea. Si el jugador que golpea la pelota la toca dos o más veces hace mala y se le quita un punto. Así mismo, si una vez golpeada la pelota con un sólo toque, ésta toca la pared por debajo de la línea, hace mala y se le resta un punto. Si la pelota toca la línea o por encima de ella, el jugador siguiente deberá repetir la operación correctamente, y así sucesivamente hasta que terminen todos los jugadores. Cuando el último jugador golpea bien, el siguiente jugador debe de ser el primero que lanzó la pelota hacia la pared. Así se repetirá hasta que algún jugador hace mala.

El juego termina cuando sólo queda un jugador con algún punto.