



JUEGOS TRADICIONALES

ANDALUCES

Al Alba Empresa de Servicios Educativos

JUEGOS DE CORRER

EL ARO

PARTICIPANTES: individual

MATERIAL: Un aro metálico y un alambre fuerte

REGLAS: El juego consiste en rodar el aro a mucha velocidad pudiendo establecerse una competición con otros niños de velocidad o de habilidad



LAS CUATRO ESQUINAS

PARTICIPANTES: cinco

MATERIAL: un lugar que tenga cuatro esquinas. Si no lo hay, se dibuja un cuadrado en el suelo.

REGLAS: 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 ocupá

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

CARA Y CRUZ



PARTICIPANTES: Más de cuatro

MATERIAL: Una moneda

REGLAS: Se dibuja una línea y otras dos a unos diez de metros de la central.. Los participantes que eligen cara se colocan a una 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, es al contrario

GUARDIAS Y LADRONES

PARTICIPANTES: Dos grupos con varios miembros

REGLAS: El equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel

EL PAÑUELO

PARTICIPANTES: Más de cuatro

MATERIAL: Un pañuelo

REGLAS: 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 se le descalifica a él.

CORRE CALLES

PARTICIPANTES: ilimitado

MATERIAL: ninguno

REGLAS: 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.



LOS BORRICOS

PARTICIPANTES: ilimitado pero siempre número par

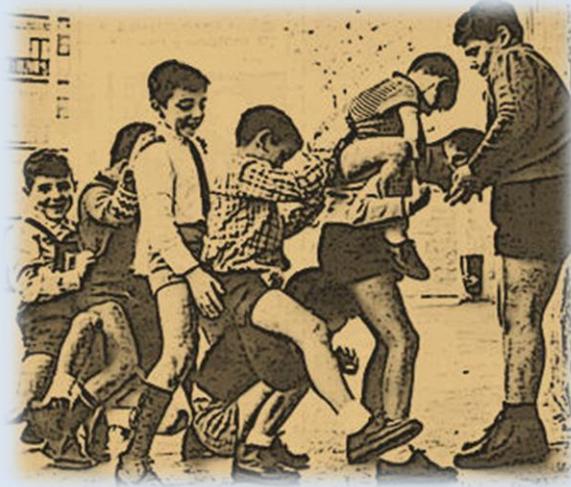
MATERIAL: ninguno

REGLAS: Los jugadores se dividen en dos grupos y cada grupo forma parejas. Un niño hace de burro y su compañero/a se sube a él. A una señal, comienzan a empujarse y derribarse. Cuando lo consiguen, la pareja queda eliminada del juego. Vence el equipo al que le quede alguna pareja en pie.

PICO, ZORRO O ZAHINA

PARTICIPANTES: Varios

REGLAS: Los jugadores se repartían en dos bandos y sorteaban para ver qué grupo tenía que saltar y cuál debía "hacer de burro". Un chico de los del grupo que habría de soportar el peso se sentaba en el suelo, procurando quedar un poco alto, por lo que buscaba un poyo, un escalón, un madero, etc. A continuación, un chico de



su mismo grupo colocaba la cabeza en las piernas del que se había sentado y se "espatarraba" para que el siguiente pudiera meter la cabeza y abrir también las piernas para que hicieran lo mismo cada uno de los chicos que formaban ese grupo. Los chicos del grupo contrario iban saltando de uno en uno sobre los que estaban agachados, procurando hacerlo por orden de destreza y habilidad, con el fin de que los que más saltasen lo hicieran los primeros y consiguieran colocarse en la cabecera para dejar sitio a los que habrían de saltar detrás. Ocurría con frecuencia que los primeros no saltaban lo suficiente, y, cuando iban a saltar los últimos, se las veían y se las deseaban, de forma que a veces hasta tenían que hacerlo los unos sobre los otros. En estos casos, solían empezar a caerse antes de que hubieran conseguido saltar todos entonces, perdían y debían ocupar el lugar de "burro" para que saltase sobre ellos el grupo contrario. Si conseguían mantenerse todos sobre el "burro", uno de ellos, preguntaba: "¿qué es: pico, zorro o zahina (cruz, bollo o panario)?". Uno de los chicos que soportaba la carga, es decir, de los de abajo, debía contestar y procurar adivinar la seña que con las manos hacía el de arriba. Si esto ocurría, hablan ganado, y los grupos cambiaban sus posiciones. El chico que estaba sentado vigilaba que no se hicieran trampas (las señas que se hacían eran las siguientes: Pico (cruz): se hacía una cruz con los dedos índices de ambas manos; Zorro (bollo): se colocaban los dos puños cerrados y uno frente a otro; Zahina (campanario): los dos puños cerrados se colocaban uno sobre otro.

LA PIDOLA

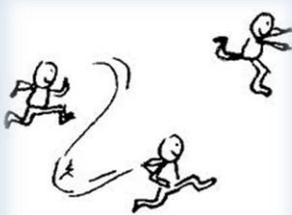
PARTICIPANTES: Varios

REGLAS: Consistía este juego en saltar un grupo de muchachos, uno tras otro, sobre un chico que se colocaba encorvado, con los codos en las rodillas y la cabeza para adentro con el fin de evitar que los que saltaban le pudieran dar una patada en la "mollera". Se procedía a un sorteo para ver quién debía ponerse encorvado, se hacía una raya en el suelo y el resto del grupo, después de coger carrerilla, comenzaba a saltar procurando evitar el pisar dicha raya. Si alguno de los chicos pisaba la raya, había perdido, y tenía que sustituir al que estaba agachado y éste se ponía a la cola del grupo de los que saltaban. Si todos habían saltado en su debida forma y no había perdido ninguno de ellos, el muchacho que estaba agachado se separaba de la raya la distancia que se acordara, por ejemplo, un paso; o bien un pie a lo largo y otro atravesado.



A continuación comenzaba el segundé turno de saltos. El primero en saltar decía: "¡pidola!" y acto seguido saltaba de una forma determinada, por ejemplo, con los dos pies juntos. Y a continuación todo el grupo debía imitar el salto del primero, evitando siempre pisar la raya. Si se había superado esta segunda prueba con éxito, el primero del grupo comenzaba una nueva ronda con un tipo de salto diferente. Por ejemplo, saltando con las piernas abiertas, colocando las dos manos sobre la espalda del encorvado y evitando al mismo tiempo pisar la raya y rozar con los pies la cabeza o el culo del que estaba agachado. En cada turno se iban añadiendo nuevas dificultades y, quien no era capaz de superarlas, perdía y tenía que hacer las veces de "burro", es decir, colocarse para que los demás saltasen por encima de él. Otra de las habilidades era que el primero dijera: "¡media!", al comenzar la ronda. Esta prueba consistía en dar medio paso y, sin apoyar el otro pie en el suelo, saltar sin rozar a quien estaba agachado. Las diferentes formas de salto dependían de la imaginación e inventiva que tuviera el primero del grupo.

EL CORTAHILOS



REGLAS: Se designan un perseguido y un perseguidor. El resto del grupo se distribuye por todo el patio. El perseguidor intenta tocar al perseguido hasta lograrlo o hasta que otro jugador "cruce" entre ambos y

"corte el hilo", momento en que éste jugador pasa a ser el perseguido. Si el perseguidor logra tocar al perseguido, se intercambian los papeles.

TULA

También es conocido por Pilla-Pilla o A Pillar.

ORGANIZACIÓN: Se echa a suertes quién es el jugador que se la queda.

JUEGO: Una vez que se sabe quién es el que se la queda, el resto de jugadores salen corriendo y el que se la queda deberá tocar a uno de ellos. Cuando lo hace, tiene que decirle en voz alta "Tula" , "tu la llevas" , "la llevas" o "pillao" (todas estas formas varían según la zona geográfica donde se juega a este juego).El jugador tocado pasa a ser el que se la queda y deberá pillar a otro jugador.

El juego concluye cuando todos los jugadores están cansados de tanto correr.

VARIANTES: En vez de pillar al jugador, deberemos pisar su sombra (en un día soleado). Se deberá tocar una determinada zona del cuerpo (p. ej. la mano derecha) del jugador pillado.

A LA SILLITA DE LA REINA

ORGANIZACIÓN: Este juego es por equipos. Cada equipo lo componen tres jugadores, dos que forman la silla agarrándose el brazo izquierdo con su brazo derecho y con su brazo izquierdo coge el brazo derecho del compañero y un tercero que será la reina (se suele coger el que menos pesa o al más pequeño), sentado en la silla y con los pies colgando por delante, mientras que se agarra con sus brazos a los hombros de los que forman la silla.

JUEGO: Se trata de un juego de carreras por equipos, de tal forma que se puede pactar antes de empezar la forma en la que se harán las carreras:

a una sola carrera, sobre una distancia acordada.

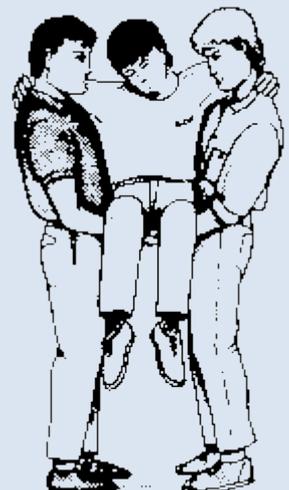
con cambio de reina a mitad de carrera

con cambio de reina a tres carreras...

Mientras se corre, se canta una de estas canciones:

Canción 1

A la sillita de la reina
que nunca se peina.
Un día se peinó,
cuatro pelos se quitó
y al suelo se cayó.
uno, dos, tres, cuatro...



LAS SILLAS

PARTICIPANTES: Entre 4 y 12 jugadores.

MATERIALES: Tantas sillas como jugadores hay menos una. Si es posible, música y si no se dispone de ella, alguien que cante una canción y que actúe de "madre".

REGLAS: Se colocan en círculo tantas sillas como jugadores hay menos una. Cuando suena la música o alguna canción cantada por la "madre", todos los jugadores se mueven alrededor de las sillas, sin tocarlas, sin empujones y sin adelantarse los unos a los otros.

Cuando la madre para la música o la canción, los jugadores tendrán que sentarse cada uno en una silla.

Aquel jugador que no consiga sentarse en una silla quedará eliminado, pasando a cantar la canción con la "madre".

Cada vez que se inicia el juego se quita una silla, hasta que sólo queda una silla y dos jugadores.

Gana el jugador que consigue sentarse en la última silla.

ESTATUAS



PARTICIPANTES: Grupo grande.

REGLAS: Se echa a suertes quién "se la queda". Este debe pillar a alguno de los demás jugadores tocándolo.

Para no ser pillado, el jugador gritará "estatua" y se quedará inmóvil en una posición "graciosa" hasta que sea rescatado por otro jugador libre que lo toque.

Cuando el que se la queda pilla a alguien antes de que diga "estatua", se cambian los papeles.

RELOJ RELOJ, LA UNA Y LAS DOS

PARTICIPANTES: Un alumno de espaldas, pegado a una pared y todos los demás detrás de una línea a cierta distancia.

REGLAS: El que está de espaldas y sin mirar dice: "reloj, reloj, la una y las dos" mientras hace girar su brazo como si fuera la aguja de un reloj.

Mientras, los demás tratan de acercarse al que está de espaldas.

Cuando el que está de espaldas ha terminado de decir la frase se vuelve rápidamente y al que vea en movimiento lo manda regresar a la línea de partida. Los jugadores que avanzan se deben de quedar parados cuando se vuelve el que cuenta.

El que consiga llegar hasta el que cuenta le toca el hombro y este sale corriendo y persigue a los demás. Al que toque se queda y volvemos a empezar el juego.

VARIANTE: Este juego también es conocido como Escondite Inglés. Sólo cambia la frase por: "Una, dos y tres al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies!".

CARRETILLAS

PARTICIPANTES: Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.

REGLAS: 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"!

ESCONDITE

PARTICIPANTES: Se echa a suertes quien se la queda. Pueden jugar muchos niños, pero tendremos cuidado de no alargar mucho el juego, porque puede resultar aburrido para los que se cogen primeros o se salvan primeros. Una forma de acortarlo es dar un tiempo para que la mano termine, por ejemplo diez minutos.

Si al cabo de la misma no están todos cogidos o salvados, se la queda el primero que fue cogido. Si antes de que terminen los diez minutos algún jugador salva a todos sus compañeros, el juego vuelve a comenzar y se la queda el mismo jugador que la llevaba.

REGLAS: "El que la lleva" se coloca sobre un lugar determinado, que se llama casa (banco, árbol, esquina, piedra, farola, papelera, etc), con los ojos tapados y contará hasta 50 (el número a contar dependerá de la edad de los jugadores; también se puede hacer recitando el abecedario). Mientras este jugador cuenta, el resto de los jugadores correrán, por separado, a esconderse lo mejor que puedan y sepan, para que el que la lleva no los vea.



Cuando "el que la lleva" termina su cuenta, cantará una de estas canciones en voz alta:

Canción 1:

Ronda, ronda
 el que no se haya
 escondido,
 que se esconda.
 Una, dos y tres,
 a buscarlo es.

A continuación sale a buscar al resto de jugadores. Cuando vea a alguno o descubra su escondite, correrá hasta la casa y gritará: "¡Por fulanico!", tocando la casa y diciendo el nombre del jugador que ha visto. Puede ocurrir que el descubierto corra más que el que se la queda y llegue antes a la casa que éste. En este caso el jugador gritará: "¡Salva por mí!" y queda a salvo. Así sucederá con todos los jugadores hasta que quede sólo un jugador por pillar; si éste se salva, en vez de gritar "¡Salva por mí!", grita "¡Salva por mí, por todos mis compañeros y por mí el primero!". En este caso, todos quedan a salvo y correrán de nuevo a esconderse, quedándose de nuevo el mismo jugador que la llevaba al principio, que irá a casa lo más rápido posible y empezará a contar de nuevo.

El juego continúa hasta que todos los jugadores estén a salvo o sean cogidos. Para empezar un nuevo juego, se la queda el primero que fue cogido en el juego anterior.

LÁTIGO

PARTICIPANTES: Podrán jugar todos los jugadores que queramos. Se necesitará un espacio amplio (patio, plaza).

Se eligen dos jugadores que serán los perseguidores al inicio del juego. El resto de jugadores se distribuyen por el espacio de juego.

REGLAS: Con los jugadores distribuidos por la zona de juego, los dos jugadores que persiguen, cogidos de la mano, intentarán atrapar al resto de jugadores. Conforme los van cogiendo, se van metiendo entre los dos primeros perseguidores de tal



forma que se va formando una cadena (o látigo), que irá atrapando al resto de jugadores. Solo los jugadores del extremo pueden agarrar a los jugadores libres, que podrán pasar por debajo de la cadena para así evitar ser cogidos.

El juego continúa hasta que todos los jugadores son cogidos. Si en algún momento, la cadena se rompe, el último jugador cogido queda libre.

VARIANTE:

PARTICIPANTES: Se forman grupos de 8-10 jugadores y se agarran de las manos y formando una fila lateral.

REGLAS: Colocados formando una fila lateral, el más fuerte se coloca en un extremo y queda fijado como ancla de la fila, rotando sobre sí mismo. Los demás jugadores se van desplazando describiendo circunferencias concéntricas con centro en el jugador que queda fijo, que será el más fuerte. Pierde el jugador que se suelta o rompe la cadena. Si se hace por grupos, gana un punto el equipo que dura más sin romperse la cadena.

JUEGOS DE LANZAR

CANICAS

MATERIAL: varias canicas

PARTICIPANTES: ilimitado

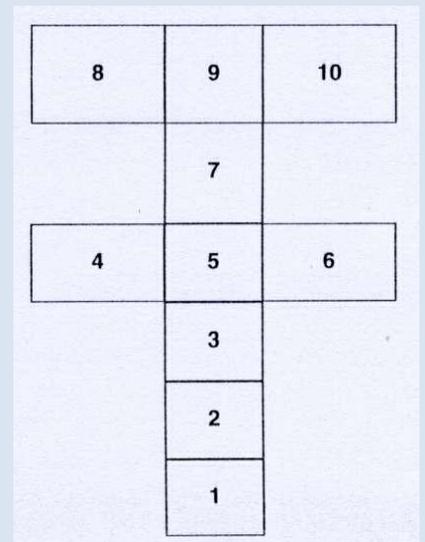
REGLAS: Se hacia un hoyo en el suelo y se lanzaban las canicas con el dedo corazón desde un lugar acordado intentando meterlas en el agujero. El que lo conseguía se quedaba con las canicas de los demás. Se jugaba durante todo el año.

EL AVIÓN

PARTICIPANTES: ilimitado

MATERIAL: una piedra

REGLAS: Un jugador lanza su piedra al cuadro primero. Salta a la pata coja ese cuadro, después pasa al tercero y continúa así hasta el final. En las casillas cinco y nueve descansa apoyando los dos pies. Para regresar se da la media vuelta y avanza recogiendo la piedra al llegar al lugar donde está. Después lanza la piedra a la segunda casilla y repite el proceso. Si en algún momento falla por no lanzar la piedra al lugar que corresponde o por pisar mal, vuelve a empezar. Si consigue completar el cuadro completo, marca una casilla en la que los demás jugadores no pueden pisar pero el sí.

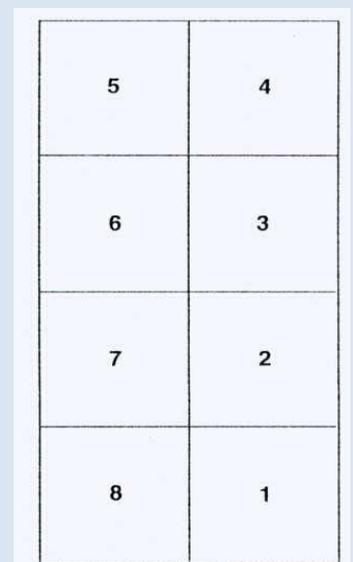


EL CHUMBO O PATI

PARTICIPANTES: ilimitado

MATERIAL: una piedra

REGLAS: Se tira la piedra al primer cuadro y se va empujando la piedra a la pata coja hasta llegar al último. Allí se da la vuelta y se hace el recorrido inverso. Después se lanza al segundo y se repite la acción. Del mismo modo se hace con el resto de las divisiones.



LAS CHAPAS



PARTICIPANTES: Por parejas, tríos, hasta gran grupo.

MATERIAL: cartulina, rotulador para el circuito, chapas de botella para los coches de carreras

REGLAS: Se dibuja un circuito, bien en el suelo o sobre una cartulina, y cada jugador debe desplazar su chapa por este circuito, desde la salida hasta la meta, tirando alternativamente entre todos los jugadores. Si se sale del recorrido, la siguiente vez se vuelve a tirar desde donde se tiró la última vez.

AL BOTE PELOTA

PARTICIPANTES: Se colocan los jugadores formando una fila frente a una pared. El primer jugador tiene una pelota entre las manos.

MATERIAL: Una pared más bien alta. Una pelota

REGLAS: Se colocan todos los jugadores formando una fila frente a una pared. El primero de la fila lleva una pelota entre las manos. El juego comienza cuando el primer jugador lanza la pelota contra la pared, ésta rebota y el jugador deja que dé un bote y luego salta por encima de la pelota para que ésta pase por entre sus piernas abiertas. El siguiente jugador deja que dé otro bote y recoge la pelota para volver a repetir la acción. Así lo tienen que hacer todos los jugadores. Es bueno que el juego sea fluido, para que todos estén atentos. El jugador que no salte bien, toque la pelota con alguna parte de su cuerpo o no coja la pelota tras un sólo bote, queda eliminado del juego. Gana el último jugador que queda sin eliminar.

LA RAYUELA

PARTICIPANTES: Se dibuja con tiza en el suelo una figura como la del dibujo.

MATERIALES: Una tiza para pintar la rayuela. Un pedazo de teja, ladrillo o piedra plana

REGLAS: El cuadro frente a la casilla nº 1 es la tierra y el semicírculo de la parte superior es el cielo.

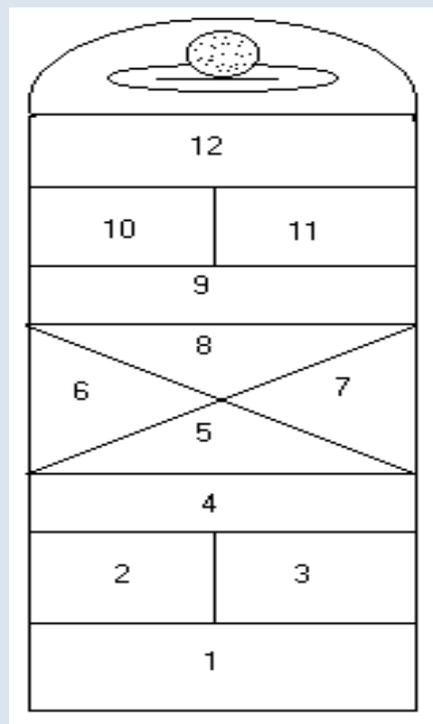
El primer jugador lanza un pedazo de teja o ladrillo desde la tierra a la casilla nº 1. Si se queda en ella deberá ir a recogerla. Si cae fuera o toca raya, cede el turno.

Para ir a recoger la teja, primero pasará a la pata coja de casilla en casilla sin pisar la casilla ocupada por la teja. Las casillas emparejadas -5/8 y 6/7 - deben pisarse cada una con un pie al mismo tiempo.

Cuando el jugador llega al cielo, descansa antes de realizar el camino inverso. Al llegar a la casilla previa a la ocupada por la teja la recoge y vuelve a la tierra.

Cada vez que se completa un recorrido se repite tirando la teja a la casilla siguiente. Si se falla, en la siguiente ronda se continúa desde donde se quedó.

Al realizar el recorrido del 1 al 11, el jugador tira la piedra por encima del hombro. La casilla en la que cae pasa a ser de su propiedad. Cuando no quedan casillas libres finaliza el juego.



JUEGOS DE SALTAR

LA GOMA

MATERIAL: Una cámara de neumático cortada

PARTICIPANTES: ilimitados

REGLAS: Dos niños estiraban la goma y los demás tenían que intentar saltar por encima de ella. Se iba colocando en el suelo, la rodilla, la cintura, el pecho, el cuello y la cabeza. En las tres primeras posiciones había que saltar sin tocarla. En las tres últimas. Como se pudiera. Si alguien no lo conseguía, tenía que coger la goma y estirarla para continuar el juego.

AL PASAR LA BARCA

Se trata de otro juego de la comba.

MATERIALES: Una cuerda para hacer de comba de unos 5 metros de larga.

REGLAS: El juego consiste en hacer oscilar la comba de un lado a otro con un suave balanceo. El primer jugador entra en la comba y salta mientras cantan la canción. Cuando la acaba, se sale de la comba y entra el siguiente jugador, todo esto sin dejar de dar a la comba y sin dejar de saltar. Comienza a cantar y cuando acaba la canción sale de la comba y entra el siguiente jugador. Así hasta que se acaba la fila de jugadores o algún jugador de los que saltan detiene la comba. Si hace esto, el jugador sustituye a alguno de los jugadores que daban a la comba.



La canción es:

Al pasar la barca,
me dijo el barquero:
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita,
ni lo quiero ser,
que si eres bonita
te echas a perder.

EL COCHERITO LERÉ

PARTICIPANTES: 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.

MATERIAL: Una cuerda larga.

REGLAS: El rey salta dentro de la comba, canta una canción y se sale de la comba.

El siguiente jugador de la fila hará lo mismo que el rey y así sucesivamente con toda la fila de jugadores.

Si algún jugador falla (tropieza con la comba y la detiene, o bien se equivoca en la canción), queda eliminado y cambiará su lugar por uno de los dos jugadores que daban a la comba, que irán saliendo por turnos.

El jugador que está dentro de la comba irá saltando y agachándose, esquivando la comba, al ritmo que marca la canción:



Canción:

El 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 el coche leré,
 que me mareo leré.

Cada vez que se pronuncia la palabra "leré", los dos jugadores que están dando la comba levantan la cuerda y hacen con ella una vuelta pequeña en el aire y el jugador que está saltando deberá de agacharse para no enredarse con la cuerda. El resto de la canción pasa la comba saltando sobre ella para esquivarla.

EL RELOJ

PARTICIPANTES: Un sólo jugador le da a la comba. Los demás jugadores se ponen en un círculo, como si fuera las horas de un reloj, cada jugador en una hora distinta.

MATERIAL: Una cuerda larga.

REGLAS: El jugador que está en el centro con la cuerda empieza a girar con la cuerda a la altura del suelo y cada vez irá aumentando la velocidad de giro.

Los jugadores del círculo deben saltar al paso de la cuerda.

Si tocan o detienen la cuerda, dejan de saltar y se salen del círculo hasta que sólo quede un jugador saltando, que será el rey en el siguiente juego.

Variante: al mismo tiempo que se aumenta la velocidad de giro, también se puede cambiar la altura de la cuerda con respecto al suelo, lo que hará que los jugadores tengan que saltar cada vez más alto.

JUEGOS DE CANCIONES

ANTON PIRULERO

PARTICIPANTES: Más de cuatro

REGLAS: El denominado Antón Pirulero era un juego de pagar prendas. Este juego lo practicaban juntos chicos y chicas, sobre todo durante las tardes de los domingos y fiestas de guardar en la época que hacía buen tiempo. Se colocaban todos los jugadores en corro, sentados en el suelo, y cada uno de ellos elegía un oficio; por ejemplo: el uno segador, la otra costurera, el siguiente barbero, la que iba a continuación planchadora, etc.. Uno de los chicos o chicas hacía las veces de director del juego. Todo el grupo comenzaba a cantar: "Antón, Antón, Antón pirulero; cada cual, cada cual, atiende a su juego". Hasta ese momento todos coreaban la canción acompañándola con palmas. Cuando se llegaba al "atiende su juego" cada cual tenía que reproducir mediante mímica el oficio que había elegido. Si no lo hacía a su debido tiempo, el chico o chica que hacían de director, que estaba al tanto de cuanto sucedía en el corro, le hacía pagar una prenda. La canción continuaba como sigue: "y el que no lo atiende, pagará una prenda". En este momento se dejaba de representar el oficio y se volvía a comenzar la canción acompañada de palmas. Los jugadores se iban retirando del juego cuando habían acumulado tres prendas. Cuando todos habían sido eliminados se procedía a imponer un castigo para recuperar cada una de las prendas. Quien había hecho de director recogía todas las prendas y mandaba a uno de los jugadores que se escondiera en un lugar desde donde no las pudiera ver. A continuación, cogiendo una de las prendas preguntaba a gritos al chico que se había escondido: "esta prenda qué tiene que hacer". Y el otro respondía aquello que se le ocurría en aquel momento. Por ejemplo: ir a dar las buenas noches a casa de la señora Margarita; o bailar, o cantar, etc.. Generalmente se ocupaba de la función de



indicar el tipo de castigo aquel chico o chica que se considerase más ocurrente, es decir, aquel al que se le podían ocurrir ideas más originales o atrevidas.

DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES

PARTICIPANTES: Se forman dos grupos, de entre 5 y 10 jugadores cada uno. Luego se colocan ambos equipos enfrentados, formando una línea, con los jugadores de un mismo equipo cogidos de las manos y separados los equipos entre sí por unos 4-5 metros.

Se sortea el equipo que comienza a jugar.

REGLAS: Se trata de un juego en el que se produce un diálogo cantado entre ambos equipos, que irá acompañado por una serie de pasos siguiendo el ritmo de la canción.

Durante las dos primeras frases los jugadores del equipo A avanzan hacia los jugadores del otro equipo y en las dos últimas frases, los jugadores del mismo equipo vuelven de espaldas al sitio donde empezaron el juego.

La segunda estrofa de la canción la "juegan" los jugadores del equipo B, que realizan los mismos movimientos que antes hicieron los jugadores del otro equipo, es decir, dos frases hacia delante, dos frases hacia atrás.

Así, se irán alternando los dos equipos hasta acabar con la canción.



Canción:			
Movimientos del Equipo A		Movimientos del Equipo B	
1.- ¿Dónde están las llaves?,			
matarilerilerile.			
	2.- ¿Dónde están las		

	llaves?		
	matarilerilerón. Chimpón.		
			3.- En el fondo del mar,
			matarilerilerile.
		4.- En el fondo del mar,	
		matarilerilerón. Chimpón.	
5.- ¿Quién irá a buscarlas?,			
matarilerilerile.			
	6.- ¿Quién irá a buscarlas?,		
	matarilerilerón. Chimpón.		
			7.- La señorita...
			matarilerilerile.
		8.- La señorita...	
		matarilerilerón. Chimpón.	
9.- ¿Qué nombre le han de poner?			
matarilerilerile.			
	10.- ¿Qué nombre le han de poner?,		
	matarilerilerón. Chimpón.		
			11.- Le pondremos...
			matarilerilerile.
		12.- Le pondremos...	
		matarilerilerón. Chimpón.	
13.- Ése sí le gusta /ése no le gusta,			
matarilerilerile.			

	14.- Ése sí le gusta / ése no le gusta,		
	matarilerilerón. Chimpón.		
			15.- ¿Qué le van a regalar?,
			matarilerilerile.
		16.- ¿Qué le van a regalar?,	
		matarilerilerón. Chimpón.	
17.-Eso sí le gusta /eso no le gusta,			
matarilerilerile.			
	18.- Eso sí le gusta / eso no le gusta		
	matarilerilerón. Chimpón.		

DIRECTOR DE ORQUESTA

Se trata de una variante del juego Antón Pirulero.

PARTICIPANTES: Pueden participar tantos jugadores como se desee.

Uno de los jugadores deberá apartarse lo suficiente de los demás como para no escuchar lo que se esté diciendo. Éstos, que se habrán sentado en el suelo haciendo un círculo, elegirán quién es el director de la orquesta.

REGLAS: El director, al ritmo de una canción, irá haciendo gestos como si tocara diferentes instrumentos de música, y los irá cambiando constantemente.

El resto de los jugadores le imitarán y cambiarán de instrumento musical cuando lo haga el director de orquesta, lo más rápidamente, para dificultar la identificación de éste.

A una señal, el jugador que había sido separado del grupo se coloca en el centro del círculo y deberá identificar quién es el director de la orquesta.

Si lo hace, el que hacía de director de orquesta pasa a ser el jugador separado del grupo, que deberá elegir un nuevo director de orquesta.

RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

PARTICIPANTES: Pequeños grupos

REGLAS: Se eligen el "ratón" y el "gato". El resto se cogen de las manos y forman un corro.

El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.

Después entra el gato y dice : "¿por dónde salió el ratón?". Los del corro contestan "por la puerta" y señalan por donde salió el ratón.

Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa.

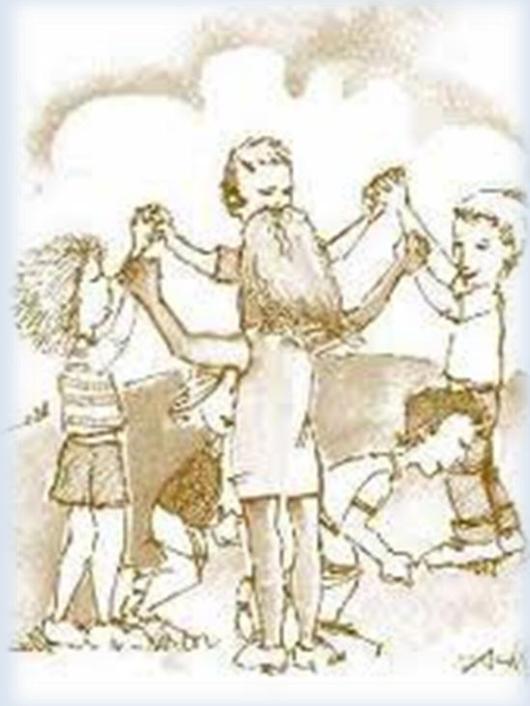
Los demás cantan la canción :

Canción:

Ratón que te pilla el gato,
 ratón que te va a pillar,
 Si no te pilla esta noche,
 mañana te ha de pillar.

Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre ellos.

VARIANTE: Para que el gato y el ratón no se cansen mucho, estos pueden dejar su puesto a otro compañero, siempre que se pongan delante de alguno de los del corro y diga "gato" o "ratón" fuerte para que todos lo oigan.



A LA RUEDA DEL CHURUMBER

PARTICIPANTES: Todos los jugadores se colocan en corro cogidos de las manos.

REGLAS: Colocados en corro y cogidos de las manos van girando mientras cantan la canción. Cuando esta llega a "que se ponga..." se dice el nombre de algún jugador y a continuación "de culo". Entonces ese jugador nombrado se gira y se coloca de espaldas a los demás jugadores.

El juego continúa y cada vez que se canta la canción, un jugador, al ser nombrado, se irá girando hasta que todos los jugadores terminan mirando hacia fuera del corro, momento en el que el juego se acaba.

Canción:
A la rueda del Chuchurumber
quién se ría val al cuartel.
Una vieja se rió
y al cuartel se la llevó.

AL CORRO DE LA PATATA

PARTICIPANTES: Todos los jugadores se agarran de las manos formando un círculo o corro. Podrán jugar todos los jugadores que se quiera.



REGLAS: Todos cogidos por las manos, cantan una canción. Al cantar "¡achupé!" todos los jugadores se agacharán, y cuando cantan "¡sentadita me quedé!", todos los jugadores se sientan en el suelo.

Canción:
Al corro de la patata
comeremos ensalada,
lo que comen los señores,
naranjitas y limones.
¡Achupé!, ¡achupé!
¡Sentadita me quedé!

EL PATIO DE MI CASA

PARTICIPANTES: Podrán jugar tantos jugadores como queramos. Todos se agarran de las manos y forman un corro o círculo amplio, con los brazos extirados. Dentro del corro hay un jugador, que será el que haga de cojita al final del juego.

REGLAS: Los jugadores, con las manos unidas y formando un corro, irán girando y haciendo gestos y movimientos cantando la letra de la canción. Cuando cantan "¡Agáchate, y vuélvete a agachar!" se agachan dos veces seguidas.

Cuando cantan "chocolate, molinillo, corre, corre, que te pillo", el corro se detiene y cuando dicen "la" de la palabra chocolate, "ni" de la palabra molinillo, "co" del segundo corre y "pi" de la palabra pillo estiran la sílaba mientras hacen un gesto de ir hacia el centro del corro, con las manos hacia delante y a la altura de la cabeza.

Cuando cantan "a estirar, a estirar", se abre el corro todo lo que se pueda, estirando los brazos, pero sin soltar las manos.

A continuación, el jugador que está en el centro del corro comienza a andar a la pata coja mientras los demás jugadores le cantan "disimular que soy una cojita y si lo soy lo disimulo bien, ¡ay, ay!". Luego, el jugador que hace de cojita, al cantar los demás "que te doy un puntapié con la punta de este pie", le da a otro jugador un puntapie (flojo) y ese será el jugador que haga de cojita en el siguiente juego.

Canción 1:

El patio de mi casa
El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
como los demás.

¡Agáchate!
¡Y vuélvete a agachar!
¡Que los agachaditos,
no saben bailar.

H,I,J,K,
L,M,N,A,
que si tú no me quieres
otro niño me querrá.

iChocolate!, imolinillo!
 ¡Corre, corre,
 que te pilló!
 ¡A estirar, a estirar!
 Que el demonio va a pasar.

TERESA LA MARQUESA

PARTICIPANTES: Por parejas, con las manos agarradas entrecruzadas y con los brazos por delante del cuerpo.

REGLAS: Es un juego de parejas, que se agarran las manos de forma cruzada (derecha con derecha e izquierda con izquierda) y por delante del cuerpo. Queda la pareja un jugador al lado del otro.

De esta forma van corriendo mientras cantan la canción :

Canción:

Teresa la marquesa,
 tipití, tipitesa,
 tenía una corona,
 tipití, tipitona,
 con cuatro monaguillos,
 tipití, tipitillos,
 y un cura sacristán,
 tipi, tipi, tipi, tan.

Cuando llegan a la parte "tipití, tipitesa" se paran y cada jugador salta dando media vuelta sin soltarse de las manos hasta quedar enfrente al otro jugador "tipití"; cuando cantan "tipitesa" saltan hacia el lado contrario y quedan otra vez colocados para continuar la carrera y seguir cantando el resto de la canción hasta llegar a "tipití, tipitona", en donde vuelven a pararse y saltar con el medio giro. Así se juega hasta llegar al final de la canción.



JUEGOS VARIOS

LA TROMPA

MATERIAL: Peonzas

PARTICIPANTES: Varios

REGLAS: Se tiraba la trompa de tres modos: a lo bajo o a lo chica, al poder y a clavillazo. Había algunos tan hábiles que la lanzaban al aire y la cogían en la mano bailando. Lo normal era que la trompa bailase en el suelo y que con la mano extendida y abriendo los dedos la hicieses pasar a la palma de la mano para después volverla a dejar bailando otra vez. Eso decíamos que era coger la trompa. Para ello se necesitaba, o era mucho mejor que la trompa girase tan rápidamente que apenas se moviera del sitio; se duerme, decíamos. Si recorría mucho trecho, escarabajaba, y si saltaba, repicaba. El mero hecho de que bailara y durase más que las de los otros constituía una de los juegos que se hacían con ellas..Otro consistía en coger la trompa en la palma y volverla a dejar bailando. Un tercero le añadía la dificultad de mover perras gordas entre unas rayas que se pintaban en el frontón cuando devolvías la trompa al suelo después de haberla cogido, y que ganaba el que antes las atravesaba. El último juego- que no sé si lo era- lo llamábamos a abrir trompas. Los que jugaban lanzaban sus trompas y la primera que dejaba de bailar era la que había que abrir. La volvía a lanzar cuando los demás estaban ya con las suyas preparadas, y una vez que estaba bailando, los demás jugadores lanzaban las suyas a clavillazo intentando que diera a la otra con la idea de romperla. Aquí jugaban un buen papel los trompos, que con su mayor peso y dureza eran capaces de romper las trompas de otros y aguantar los clavillazos de los demás.





UN, DOS, TRES

REGLAS: Se pone un niño de espaldas, con un brazo contra la pared, y esconde la cara. Los otros se colocan detrás, a cierta distancia, y van avanzando a pasitos o corriendo, según. El que tiene los ojos tapados dice: "Una, dos y tres, al escondite inglés", también deprisa o despacio, en eso está el engaño, cada vez de una manera, y después de decirlo, se vuelve de repente, por ver si

sorprende a los otros en movimiento; al que pilla moviéndose, pierde. Pero casi siempre los ve quietos, se los encuentra un poco más cerca de su espalda, pero quietos, han avanzado sin que se dé cuenta. Para nosotros no era "un, dos tres, al escondite inglés", sino "un, dos tres, carabí". No sé si con b o con y, porque nunca lo he visto escrito. Pero sí, el, o la que se la quedaba, -después de haber donado- ponía el brazo en el poyo de Portales y echaba la cabeza sobre él.

Los demás se ponían de pie en la piedra de las escaleras que dan a la Plaza. El avance había que hacerlo sin levantar los pies del suelo, arrastrándolos, y mientras que el que se la quedaba tenía la cara sobre el brazo. Había sus riñas: que si no has dicho todo, que si lo has dicho mal, que sí que te he visto, que yo no me he movido,.... En realidad no era un juego para mucho rato porque casi acababa mal. Pero valía para antes de subir a la escuela, hasta que el maestro daba con la llave en la barandilla de hierro de las escaleras, o en los recreos cuando llovía.

VEO, VEO

MATERIAL: ninguno

PARTICIPANTES: ilimitado

REGLAS: La persona que dirige el juego dice:

- Veo, Veo
- ¿Qué ves?-responden los demás
- Una cosita
- ¿Con qué letra empieza?
- Con la letra ...

Los demás participantes intentan averiguar el objeto pensado por el

director del juego. Si alguno lo consigue, pasa a ser el director del juego y si no, se vuelve a comenzar.

EL CASTRO O TRES EN RAYA

PARTICIPANTES: dos

MATERIAL: seis piedras diferentes tres a tres y el dibujo

REGLAS: Por sorteo se elige a uno de los participantes que comienza el juego colocando una de sus piedras en el centro. Alternativamente las van colocando hasta que uno consigue completar una línea entera. El ganador comienza el siguiente juego.

