



DIPUTACIÓN DE ALMERÍA



1ª edición: Enero 2009

© M<sup>o</sup> Trinidad Navarro López

Fotografía: M<sup>o</sup> Trinidad Navarro López

Diseño de Cubierta: Prológo Din

Dep. Legal: XXXXXXXX

Edita: Diputación Provincial de Almería

Navarro Rodrigo, 17 - 04071 Almería

Imprime:XXXXXXXX

Impreso en España - Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Quedan rigurosamente prohibidas, sin el permiso escrito de los titulares de copyright, la reproducción o transmisión total o parcial de esta obra por cualquier procedimiento mecánico o electrónico, incluyendo la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamos públicos.

Colección

Almerienses de Palabra

Vélez Blanco

M<sup>a</sup> Trinidad Navarro López

# Vélez Blanco en Juegos



DIPUTACIÓN DE ALMERÍA





## **Presentación**

Almerienses de Palabra es una colección editorial del Área de Cultura de la Diputación de Almería en la que el compromiso con nuestra palabra toma forma en la capacidad de expresión, difusión y comunicación, y se materializa cada año en forma de libros. Y éstos, se integran en una colección que debe su impulso al deseo de que la palabra de nuestros municipios sea el instrumento más valioso para expresarnos libremente y transmitir nuestra autenticidad.

Almerienses de Palabra pretende dar un paso hacia adelante en el sentido de un mayor conocimiento identitario y avance hacia el intercambio cultural con todos los pequeños municipios de la provincia de Almería. Con esta vía de conexión entre ciudadanos y municipios, recorreremos la provincia en forma de expresiones, léxico, referencias literarias, folklore, romances, leyendas, oficios y, por supuesto, a través del reconocimiento de nuestro paisaje social, recuperando valores imprescindibles para las generaciones que, tarde o temprano, nos darán el relevo.

La comarca de Los Vélez tiene un papel principal en nuestra propuesta editorial dada la riqueza cultural de la zona. Del trabajo realizado en el taller de la memoria de Vélez Blanco nos llegan los juegos tradicionales transmitidos vía oral como un homenaje a nuestra literatura popular y para que sirva de puente entre nuestro pasado y nuestro futuro.

**Ignacio Ortega Campos**

Director del Área de Cultura de la Diputación de Almería.



## **Prólogo**

Cuando conocí la existencia de este libro una sonrisa espontánea inundó mis labios, se agolparon en mi cabeza mil recuerdos de la infancia; la emoción desbordante de una carrera de chapas, las risas de cuando jugábamos al escondite un grupo de amigos por las calles de nuestro pueblo. Pero “Vélez Blanco en juegos” es algo más, es la representación de la vida de este pueblo, ya que estos juegos nacen de la vida cotidiana, con elementos de la misma, y se van transmitiendo de generación en generación, como herencia viva de nuestra cultura popular.

Y como creo que en cualquier objeto, se esconde un juguete y en cualquier espacio un juego, sólo os animo a volver a esa pequeña patria, la infancia, por medio de este libro que, puede convertirse en el mejor juego. Y no puedo dejar de reconocer el enorme esfuerzo, hecho por todas aquellas personas, que de una forma tan altruista nos han brindado la posibilidad de reencontrarnos de nuevo con una parte de nuestra cultura, a todos ellos muchas gracias.

**Antonio Cabrera Gea**

Alcalde Presidente Excmo Ayuntamiento de Vélez Blanco



“En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta”.

**Pablo Neruda (1904 – 1973)**

## **Agradecimientos**

Cuando comenzamos a recopilar estos juegos, en el Taller de la Memoria, no teníamos muy claro que era lo que pretendíamos hacer con ellos exactamente, lo único que sabíamos a ciencia cierta, es que no estábamos dispuestos a perder este retazo de cultura que hasta hace no tanto tiempo impregnaba nuestras calles, como parte del legado cultural que teníamos la obligación de ceder a nuestros niños. La intención de los colaboradores en esta obra es animar a practicar estos juegos, salir a la calle, este espacio de sociabilidad tan mediterráneo, donde se juntan a los vecinos para disfrutar de estos preciosos momentos.

En primer lugar, nos gustaría agradecer la colaboración de la Excelentísima Diputación de Almería, en cuanto conocieron la existencia de este proyecto creyeron en él tanto como nosotros.

No podemos dejar de mencionar, la colaboración y el apoyo que este proyecto ha recibido desde el Ilustre Ayuntamiento de Vélez Blanco. Reflejado en el ánimo y entusiasmo de todas y cada una de las personas que lo forman.

Quisiéramos además expresar nuestra gratitud a Ricardo Montes Bermúdez, cronista oficial de Las Torres de Cotillas y director de las Jornadas sobre Juegos y Deportes Tradicionales de la Región de Murcia, por el interés y apoyo prestado.

Y por último, no podemos olvidar a los auténticos creadores de este libro, todas aquellas personas que ante una simple pregunta como era: “¿A qué jugabas de niño?” nos regalaban mil y una vivencias.

A todos muchas gracias.

## **Conceptos del juego**

La presente obra es el resultado de un proyecto llevado a cabo en el Taller de la Memoria de Vélez Blanco, con el objetivo de documentar los juegos que tradicionalmente servían de pasatiempo en Vélez Blanco y que se han transmitido de generación en generación vía oral, como tantos conocimientos en el mundo rural. Las grandes transformaciones socioeconómicas y tecnológicas de los últimos cuarenta años, especialmente la irrupción de la televisión en los hogares, está cambiando los hábitos de ocio. Conviene enmarcar esta recopilación de juegos en una introducción sobre la teoría e historia del juego que permite conocer diferentes aspectos.

Tal y como demuestran las etimologías de la palabra “juego” en diferentes lenguas, este incluye también significados específicos en cada idioma, debido al alto grado de abstracción del mismo. La etimología, es decir, la raíz de la palabra española juego está en la latina *iocus*. El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española define juego como “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Junto al trabajo, el saber, el arte, la justicia, la magia y religión, el juego es uno de los fenómenos culturales más antiguos del mundo. No es éste el lugar para insistir en que la cultura es dinámica, un proceso basado en las prácticas concretas, y que, realmente, no se trata de una, sino de un sinfín de culturas. El análisis de los fenómenos sociales nos permite reconocer la diversidad de culturas, donde el análisis debe centrarse en descubrir los mecanismos que condicionan al ser humano a una manifestación concreta y claramente delimitada de la amplísima gama de predisposiciones innatas.

## Los juegos y su clasificación

Según el sociólogo francés **Roger Caillois** (1913 – 1978), los juegos están caracterizados por juntarse los jugadores voluntariamente, ser una actividad no productiva, ser una actividad limitada en el tiempo y el espacio, desarrollarse según unas reglas establecidas, vivir una realidad ficticia durante su ejercicio y tener los juegos un final abierto e incierto.

Caillois diferencia los juegos en varias categorías: *agon* (competencia): son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.); *alea* (azar): juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino (juegos de azar); *mimicry* (máscaras): todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad.

El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz; *ilinx* (vértigo): juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.

Otra clasificación enfoca el juego desde el punto de vista de género, diferenciando entre juegos de niños, los cuales deben demostrar ser más, por su fuerza, agilidad, incluso violencia: carreras, saltos, golpes; y los juegos de niñas, de manera más sedentaria, imitan a los adultos, escenifican con muñecas, cacharritos; juegan a tiendas, a mamás, a enfermeras, también juegos de habilidad y ritmo: Comba, Diablo, la mayoría de las veces van acompañados de dichos, retahílas y canciones.

También se podrán distinguir por el lugar donde se realizan los juegos, entre juegos domésticos y juegos al aire libre, estos últimos son juegos de fuerza y habilidad, en los que se exaltan todas las energías vitales, se desarrollan simétricamente los órganos y se armonizan todas las funciones. Este desarrollo de las fuerzas físicas va siempre acompañado de un activo ejercicio de los sentidos y de todas las facultades intelectuales. Aquí se incluyen los juegos de movimientos, es decir, de ejercicio físico, los cuales desempeñan un gran papel en la vida de los niños. A los juegos físicos se añaden los juegos militares, inseparables de los ejercicios de campaña. Entre algunos pueblos primitivos estos juegos son los preferidos y a veces, los únicos practicados por los adultos. En oposición a lo anterior, los juegos sedentarios, generalmente practicados en espacios cerrados, estimulan la actividad intelectual, combinando acciones para dar a un arte completo, como lo son el ajedrez y las damas; o bien tienen gran parte de azar, como el dominó. Para completar la nomenclatura de los juegos intelectuales cabe citar los rompecabezas, las adivinanzas, etc., los juegos de sociedad y finalmente los juegos científicos

La sociología y la ludología analizan la función del juego en la sociedad. Un caso especial es la "teoría del juego", unos modelos matemáticos para describir el comportamiento de los jugadores y sus estrategias de juego.



**RECOPILACIÓN  
DE JUEGOS TRADICIONALES**

**JUEGOS PARA COMENZAR A JUGAR  
Y/O DECIDIR PAPELES**

## MONTA Y CABE

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos para comenzar a jugar y / o para decidir papeles.

**Desarrollo:** Dos jugadores elegidos entre los componentes del grupo, se colocan cara a cara, a unos tres metros uno del otro, con las manos en la espalda.

Uno de los jugadores avanza poniendo un pie delante del otro de forma que el talón toque la punta del de atrás y dice ¡monta! Seguidamente, el segundo jugador, en su turno realiza el mismo movimiento mientras dice en voz alta ¡cabe! de esta manera los jugadores van aproximándose, diciendo su palabra respectiva. Cuando el jugador a quien le toca avanzar cree estar lo bastante cerca del otro dice ¡monta! e intenta pisar suavemente el pie de su compañero. Si consigue “montar”, dice ¡cabe! Y pone su pie, de lado, entre su otro pie y el que acaba de pisar.

El jugador que consigue “montar” y “caber” será quien empiece el juego.

## **PIEDRA, PAPEL Y TIJERA**

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos para comenzar a jugar y / o para decidir papeles.

**Desarrollo:** Un jugador frente a otro con las manos detrás de la espalda. En cuanto los dos pronuncian simultáneamente la frase: ¡piedra, papel y tijera! sacan la mano de la espalda formando una de las tres figuras a elección de cada uno, la “piedra”, con el puño cerrado; el “papel”, con la mano extendida, o las “tijeras”, con el dedo índice y el corazón extendidos y el resto doblados.

Se considera que el papel vence a la piedra porque la envuelve, la piedra a las tijeras porque las dobla de un golpe en la punta, y las tijeras ganan al papel porque lo cortan.

Los jugadores deben realizar la acción correspondiente con sus manos. Si se obtienen dos figuras iguales en la misma jugada nadie gana y se repite el juego. Gana quien consigue acumular primero tres victorias y pasa a encabezar el siguiente juego.

## PARES O NONES

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos para comenzar o jugar y / o para decidir papeles.

**Desarrollo:** Dos jugadores de entre los componentes del grupo. Los dos jugadores con una mano en la espalda cuentan hasta tres y ambos la muestran con cualquier número de dedos extendidos manteniendo el resto de dedos doblados. Un momento antes de mostrarlas dicen en voz alta, cada uno de ellos ¡pares! o ¡nones!; si es par, gana el jugador que dijo “pares”; y si es impar, gana el jugador que dijo “nones”. Se suele jugar a tres victorias aunque se puede variar el número según la prisa del momento.

## UNA MOSCA

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos para comenzar a jugar y/o repartir papeles.

**Desarrollo:** Los componentes del grupo se ponen en círculo y la persona que dirige el juego se coloca en el centro comienza a sortear papeles de la siguiente manera:

“Una mosca puñetera,  
se cagó en la carretera,  
pin, pon fuera”.

Cada palabra de esta frase se dirige a una persona del grupo y al jugador que se le dice fuera saldrá del gran grupo y tomará el papel que se estaba sorteando.

## **PITO, PITO, COLORITO**

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos para comenzar a jugar y/o repartir papeles.

**Desarrollo:** Los componentes del grupo se ponen en círculo y la persona que dirige el juego se coloca en el centro comienza a sortear papeles de la siguiente manera:

“Pito, pito,  
colorito,  
¿dónde vas tú tan bonito?  
a la era verdadera  
pin, pon, fuera”.

Cada palabra de esta frase se dirige a una persona del grupo y al jugador que se le dice fuera saldrá del gran grupo y tomará el papel que se estaba sorteando.



## **JUEGOS DE ATENCIÓN Y PERCEPCIÓN**

## **COGE EL CASCABEL**

**Material:** Una campanilla o un cascabel.

**Esencia del juego:** Juegos de atención y percepción. Estructuración espacial y percepción.

**Desarrollo:** En grupos de 15 a 20 jugadores. Todos con los ojos vendados menos uno que tiene un cascabel o campanilla. El jugador que tiene el cascabel o campanilla estará a cuatro patas (en cuadrupedia), o a la pata coja... y los demás tratan de atraparlo.

## BURRO

**Material:** Un pañuelo.

**Esencia del juego:** Juegos de atención y percepción.

**Desarrollo:** En grupos de unos 10 jugadores. Un jugador se coloca en la posición tronco flexionado a modo de borrico y se le tapan los ojos. Uno de los jugadores restantes se sientan sobre el lomo del borrico y pregunta con voz disimulada: ¿Quién cabalga? Si lo adivina después de uno o dos ensayos, el jinete se convierte en borrico; en el caso contrario, el jinete se baja y le da además una palmada en el culo.

**Variantes:** Una vez subido el jugador en el lomo del borrico en vez de preguntar ¿Quién cabalga? (extiende la mano y pone “puño”, con el puño cerrado o “vaina”, con la mano extendida). Pregunta “¿PUÑO? O ¿VAINA?” Si lo adivina después de uno o dos ensayos, el jinete se convierte en borrico; en el caso contrario, el jinete se baja y le da además una palmada en el culo.

## LA GALLINITA CIEGA

**Material:** Un pañuelo.

**Esencia del juego:** Juegos de atención y percepción.

**Desarrollo:** Los jugadores forman un círculo de un diámetro de 10 a 15 metros. Uno de los jugadores se coloca en el centro del círculo con los ojos vendados. Y mientras se le dan tres vueltas se le dice:

“Todos: Gallinita ciega

¿Qué se te ha perdido?

La gallinita ciega: una aguja y un dedal

Todos: pues da tres vueltas

y lo encontrarás”.

La persona que dirige el juego designa, mediante un gesto, a uno de los jugadores para que se aproxime sin hacer ruido alguno hacia el jugador que está con los ojos vendados. Cuando el jugador que está con los ojos vendados oye un ruido, debe alargar la mano en dirección al lugar del que éste procede. Si adivina el lugar exacto en que se encuentra el otro jugador, éste debe volver a su sitio en el círculo. El objetivo es conseguir tocar al jugador que está en el centro sin ser descubierto para ocupar su lugar.

## **JUEGO DE LAS PRENDAS**

**Material:** La ropa y los complementos que lleva el jugador puesta.

**Esencia del juego:** Juegos de atención y percepción.

**Desarrollo:** Los jugadores deben decir o hacer lo que mande la persona que dirige el juego, “pagando una prenda” el jugador que no lo haga bien. Gana el jugador que menos “prendas haya pagado” a la persona que dirige el juego.



**JUEGOS DE CONCENTRACIÓN,  
AGILIDAD MENTAL Y ATENCIÓN MENTAL**

## LA CONGA

**Material:** El necesario para crear obstáculos.

**Esencia del juego:** Juegos de concentración, agilidad mental y atención mental. Desplazamiento y ejecución.

**Desarrollo:** Se comienza con dos o tres jugadores formando una fila agarrándose a las caderas del jugador de delante. Todos los jugadores se desplazan por el espacio y se van enlazando hasta formar una gran conga. El conductor (1º de la fila) da consignas (adelante, hacia atrás, muy juntos...) y busca itinerarios alternativos.

## EL PAÑUELO

**Material:** Un pañuelo por equipo.

**Esencia del juego:** Juegos de concentración, agilidad mental y atención mental. Desplazamiento y ejecución.

**Desarrollo:** Los equipos se colocan de forma paralela en la línea de salida formando cada equipo una fila india.

Cada equipo numera a sus componentes. A varios metros de la línea de partida se coloca un pañuelo, ya sea en una silla o en el suelo. La persona que dirige el juego indica a qué color corresponde cada número; por ejemplo: los números 1, rojo; los números 2, naranja; los números 3, amarillo; los números 4, verde; los números 5, azul; los números 6, lila; los números 7, negro; los números 8, blanco.

Entonces debe explicar una historia en la que, de vez en cuando vayan apareciendo los colores atribuidos a los jugadores.

Cuando se nombra uno de los colores, los miembros de los equipos que tienen ese color tienen que ir corriendo hacia el pañuelo, cogerlo, y agitarlo por encima de sus cabezas. El primero que coge el pañuelo consigue un punto para su equipo. Después los jugadores vuelven a su lugar y la persona que dirige el juego continúa la historia.

**Historia:** Un día de otoño, el cielo había cedido su color azul natural por un gris casi negro. Carlos salió a la calle con su chubasquero blanco por que tenía que ir a comprar un regalo para Ana.

Después de más de una hora de ir de tienda en tienda Carlos comenzó a perder la esperanza de encontrar un buen regalo, así que se dirigió hacia casa de Ana un poco triste. Pero justo cuando llamaba al timbre una lluvia muy fina comenzaba a caer, como Ana tardaba en abrir la puerta Carlos miró hacia el cielo y vio que el arco iris comenzaba a teñir de vida el cielo con su amarillo, su verde, su (aquí incluirías todos los colores) así que Carlos decidió regalarle a Ana su chubasquero blanco para que ella también pudiese disfrutar de este maravilloso espectáculo de colores.



## **JUEGOS DE DESTREZA**

## LA COMBA

**Material:** Una cuerda de unos 5 metros de larga.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza y habilidad.

**Desarrollo:** En grupos de 8 – 9 jugadores. Cada grupo está formado por dos jugadores “que dan”, estos dos jugadores se establecen mediante un sorteo previo, y el resto salta la comba, con cambios de rol cada vez que finalice un turno de salto.

En función del nivel de coordinación y destreza en los saltos, este juego se realiza con balanceo o con giro completo de la cuerda.

La cuerda sostenida por dos jugadores del grupo, la balancean al compás de la canción, pasándola de un lado a otro rozando el suelo. El jugador que al saltar pise la cuerda sale fuera y pasa el siguiente.

**Canciones:**

“Una dola,  
tela, carola,  
quila, quilete,  
estaba la reina  
en su gabinete,  
vino Gil  
apagó el candil.  
Candil, candilón;  
cuenta las 20, que las 20 son:  
2, 4, 6, ... .. 20”

“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 coche leré  
que me mareo leré.  
El nombre de María  
que cinco letras tiene  
la M, la A, la R, la I, la A, MARÍA”

Cada vez que se pronunciaba la palabra “leré”, el que saltaba, tiene que agacharse, y los que hacían girar la cuerda la levantan por encima de la cabeza del saltador.

## EL ELÁSTICO

**Material:** Una goma elástica.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza y habilidad.

**Desarrollo:** Mediante un sorteo previo se establece que dos jugadores serán los encargados de sujetar la goma, abriendo sus piernas y tensándola. El juego comienza colocando la goma lo más baja posible, es decir tocando el suelo y se irá subiendo conforme se vaya desarrollando el juego. Cada jugador deberá realizar los movimientos que previamente se hayan acordado, por ejemplo:

Pasar dentro de la goma, después saltar y pisar la goma con cada pie en ambos lados de la goma, y para finalizar salta en el interior de la goma. Si lo realiza correctamente, pasará el turno al siguiente jugador, repitiendo éste las mismas acciones que su compañero.

Si todos los jugadores realizan bien todos los movimientos, la goma se irá subiendo poco a poco pasando por los tobillos, rodillas, mitad del muslo, cintura, etc. hasta llegar al cuello.

El jugador que, en algún momento, al realizar alguna acción del juego, comete un fallo y hace “mala”, pasará a ocupar el puesto de uno de los jugadores que sujetan la goma

## CARRERAS DE SACOS

**Material:** Un saco por jugador.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza.

**Desarrollo:** Cada jugador se sitúa en la línea de salida con los pies dentro del saco, cogiendo con las manos la parte superior del saco. Los jugadores establecerán la distancia a recorrer que suele depender mucho del terreno disponible.

Cuando se dé la salida tendrán que ir saltando como si fueran canguros hasta la línea de llegada, evitando chocar entre ellos. El jugador que tenga una caída involuntaria, se podrá levantar y seguir saltando de nuevo pero el que choque de una forma intencionada será descalificado.

## EL MATE

**Material:** Una pelota.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza.

**Desarrollo:** En dos equipos, estos se distribuyen las dos zonas del campo (cada equipo en su zona), separados por una línea. Un jugador de cada equipo se sitúa detrás del equipo contrario “cementerio”. El juego consiste en lanzar el balón a los jugadores del equipo contrario para ir eliminándolos y entrando a su cementerio. Solamente son eliminados si se golpea al jugador contrario sin que bote la pelota en el suelo. Los jugadores que están en su campo como los que están en el cementerio pueden eliminar a los del equipo contrario.

Los jugadores pueden recoger la pelota antes de que bote y conseguir “una vida”.

No está permitido invadir las zonas del otro equipo. Los lanzamientos se realizan con las manos.

## PIES QUIETOS

**Material:** Una pelota.

**Esencia del juego:** Juegos de habilidad y destreza.

**Desarrollo:** Los jugadores se reúnen, formando un círculo, en el centro del terreno de juego, y el jugador que “se la queda” se coloca en el centro del círculo con la pelota. Este jugador lanza la pelota hacia arriba, verticalmente, y a la vez dice el nombre de un compañero que debe recoger la pelota lo antes posible y gritar ¡pies quietos! Los demás jugadores que hasta ese momento se alejaban de la pelota, permanecerán inmóviles. El jugador nombrado y en posesión de la pelota, lanzará desde donde la haya cogido a uno de los jugadores para intentar tocarle. El jugador podrá mover el cuerpo para intentar esquivar la pelota pero sin despegar los pies del suelo.

Si la pelota lanzada toca al jugador, será éste el que lance la pelota al aire una vez agrupados los jugadores de nuevo. Si la pelota no toca al jugador, volverá a lanzarla el mismo.

**Variantes:** Se pueden dar tres pasos antes de lanzar la pelota a uno de los jugadores.

## TÚ LA LLEVAS

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de habilidad y velocidad.

**Desarrollo:** En gran grupo. El jugador que “se la queda”, intenta pillar a los demás jugadores que se moverán por todo el espacio de juego, sin salirse. Los jugadores pillados se colocan con los brazos en cruz y las piernas abiertas en el lugar en donde han sido tocados, pudiendo salvarse si un jugador libre pasa por entre sus piernas.

## **POLIS Y CACOS**

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de habilidad y velocidad.

**Desarrollo:** Los jugadores se dividen en dos grupos: polis y cacos. El juego consiste en la captura de todos los cacos por parte de los polis, sin sobrepasar los límites del campo de juego.

Una vez que todas los cacos han sido cogidos, se cambian los roles de polis y cacos entre los jugadores, y comienza de nuevo el juego.

## **SOBRE**

**Material:** Una pelota.

**Esencia del juego:** Juegos de habilidad y destreza.

**Desarrollo:** Se colocan todos los jugadores juntos, el “que se la queda” tiene una pelota que la lanza diciendo “Sobre ... y el nombre de un jugador”. El jugador nombrado va a por la pelota y los demás participantes se alejan lo máximo posible.

Cuando el jugador nombrado coge la pelota grita “Sobre”. Al oír este grito, los demás jugadores deberán parar y quedarse quietos. El que tiene la pelota debe intentar golpear a cualquier jugador, pudiendo acercarse dando tres pasos. El jugador que va a ser golpeado, se puede salvar si cuando le lanzan la pelota la coge con las manos sin que se le escape.

Para continuar el juego el jugador que ha sido golpeado con la pelota será el encargado de lanzarlo al aire, si no ha sido golpeado, o ha cogido la pelota sin que toque el suelo, será el anterior jugador el que vuelva a lanzar la pelota al aire.

**Variantes:** Cuando se lanza la pelota al aire, y el jugador nombrado, la coge antes de que toque el suelo, este lo puede volver a lanzar al aire gritando otro nombre.

## LA MURALLA

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza y habilidad.

**Desarrollo:** En un espacio amplio, dividido por una línea central se sitúan todos los jugadores menos uno que “se la queda” y que estará colocado sobre la línea central, pudiendo moverse por toda la línea. A la señal, de la persona que dirige el juego, los jugadores intentarán pasar de un campo al otro sin ser tocados por el jugador que se mueve por la línea central. Cuando un jugador es tocado irá a la línea central para ir formando una muralla agarrados de las manos.

Cuando la muralla sea muy numerosa, se puede dividir en dos. Los jugadores que forman la muralla intentarán tocar, sin soltarse de las manos, a los jugadores que cambian de campo.

El juego finaliza cuando todos los jugadores formen parte de la muralla.

## **A LA PATA COJA**

**Material:** Ninguno

**Esencia del juego:** Juegos de destreza. Desplazarse con un compañero.

**Desarrollo:** Los jugadores se unen agarrándose del pie que no va servir de apoyo para desplazarse. Los jugadores colocados detrás también realizan los desplazamientos a la pata coja, hasta alcanzar la línea de meta.

## **JUEGO DE LA CAMPANA**

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza

**Desarrollo:** Dos jugadores dándose la espalda y enlazados por los brazos, se suspenden alternativamente imitando el volteo de las campanas.

## PEONZA

**Material:** Tantas Peonza de madera de haya o de carrasca, de forma cónica, 6 centímetros de altura y 4 centímetros de grosor, con un extremo metálico en su punta como jugadores.

Tantas cuerdas o cordeles, de algodón, de 1,20 metros de longitud y 4 milímetros de grueso.

**Esencia del juego:** Juegos de habilidad y destreza.

**Desarrollo:** Consiste en lanzar al suelo la peonza, enrollada en la cuerda, haciéndola rodar sobre sí misma sobre la punta metálica del extremo.

**Variantes:** En ocasiones se puede coger del suelo, una vez lanzada, subirla por la cuerda; ponerla sobre la palma de la mano o lanzarla sobre otra peonza como si se tratase de un juego de malabares.

También se puede lanzar y contabilizar el tiempo que esta girando sin parar.

## LA ZAPATILLA POR DETRÁS

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de habilidad y velocidad.

**Desarrollo:** En gran grupo. Los jugadores se colocan en círculo amplio sentados en el suelo menos el que “se la queda” que con una zapatilla en la mano se desplaza alrededor del círculo para dejar la zapatilla detrás de alguno de los jugadores que están sentados.

El jugador al que le ha dejado la zapatilla, la recoge y tratará de pillar al que se la ha dejado antes de que llegue a su lugar y se sienta en el suelo, iniciando el juego el que lleva la zapatilla.

**Canción:**

A la zapatilla

por detrás,

tris, tras.

Ni la ves,

ni la verás,

tris, tras.

Mirar para arriba,

que caen judías.

Mirar para abajo,

que caen garbanzos.

A callar, a callar,

que el diablo va a pasar.

## **BOLICHES.**

**Material:** Tantos boliches como jugadorres y un hoyo (un cuenco en defecto del hoyo).

**Esencia del juego:** Juegos de destreza. Lanzamiento y ejecución.

**Desarrollo:** En grupos de 10 jugadores. La línea de comienzo estará a 5 - 6 metros de un hoyo.

Cada jugador coloca un boliche en el hoyo. Se empieza desde la línea de comienzo y cada uno va lanzando alternativamente su boliche (según turno establecido). Se trata de ir acercándose en cada tirada al hoyo y una vez que llegan, intentar sacar los boliches que cada jugador colocó al principio (uno por jugador). El que tira en ese momento, se quedará todos los boliches que sea capaz de sacar, pero si el boliche queda dentro del hoyo en la tirada el jugador lo perderá. Si el boliche de algún jugador se nos cruzo en el recorrido al hoyo, podemos "sacrificar" nuestra tirada intentando alejarla lo máximo que podamos del hoyo.

## JUEGOS DE LAS PIEDRAS

**Material:** 6 piedras de cantos rodados por jugador.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza y atención.

**Desarrollo:** Los jugadores juegan con 5 piedras que utilizan para hacer diversas combinaciones y lanzándolas a lo alto para recogerlas en el aire al caer.

**Variantes:** Se pone la mano izquierda en forma de cuenco y entre los dedos se colocan las piedras, se encuentran entre los dedos hacia dentro de la mano pero con la fuerza justa para que no se salgan por el otro lado de la mano.

## LA RAYUELA

**Material:** Tiza y una china por cada jugador.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza. Equilibrio, salto, lanzamiento, golpeo y ejecución.

**Desarrollo:** Dibujar en el suelo un gran rectángulo el cual se dividirá en 10 casillas que se numeraran del 1 al 10.

El jugador se situará detrás de la línea de tirar y lanza con la mano la china al recuadro nº 1. Luego, a la pata coja, sin pisar raya ninguna va del nº 1 al 10 y a la viceversa. Al volver al 1 le da una patada a la china, para que salga de frente, ya que si sale por los lados el jugador pierde. Se vuelve a poner en la línea de tiro y desde ella lanza la china al nº 2 (la escalera) y realiza los movimientos como en el caso anterior. Los trayectos 3, 6 (la cama), 7 (la cocina) y 10 (la huerta) se hacen a la pata coja. En el nº 4 (la sala), el 5 (la oficina), el 8 (el patio) y el 9 (el jardín) se descansa cuanto se quiera.

## LOS NUDOS

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza. Ejecución.

**Desarrollo:** Los jugadores cierran los ojos y unen sus manos con las de dos jugadores que no sean contiguos. Posteriormente, se abren los ojos y el grupo intentará deshacer el nudo sin soltarse las manos.

## SALTO DEL TRONCO

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza. Desplazamiento, salto, giro y ejecución.

**Desarrollo:** Los jugadores se colocan en fila india a potro y separados 2 metros.

Se pueden hacer recorridos de ida y vuelta. El último de la fila empieza a saltar y vuelve por un lado y da el relevo al siguiente jugador hasta llegar al primero.

**Variantes:** Del mismo modo pero de pie, pasando por debajo de las piernas. De igual manera haciendo zig - zag. O saltando por encima y por debajo de las piernas alternativamente.

## **TIRA Y AFLOJA**

**Material:** Una cuerda grande de unos 25 metros., tiza y pañuelos.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza. Ejecución.

**Desarrollo:** Dos equipos con el mismo número de jugadores y a una distancia equidistante del centro de la cuerda (señalado con un nudo o pañuelo). Cogidos a ambos lados de una cuerda, que tienen que arrastrarse mutuamente.

**Variante:** Tirar sentados en el suelo.

## **BOTIJOS SORPRESA**

**Material:** Botijos, cuerda, un palo, un pañuelo, caramelos, harina, agua, confeti, etc.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza.

**Desarrollo:** Se introducen caramelos, harina, confeti, etc. en los botijos. A continuación se atan a una cuerda que estará colgada a un palmo por encima de la altura de los jugadores. Se le da al primer jugador un palo. El jugador, con los ojos vendados, deberá intentar romper los botijos a golpes. Cuando rompa un botijo, todos los jugadores pueden coger el contenido de los botijos

## ESCONDITE

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de destreza. Ejecución.

**Desarrollo:** Un jugador que “se la queda” y será el encargado de contar hasta 50; mientras los otros jugadores se esconden cuando termina de contar dice “ronda, ronda, el que no se haya escondido que se esconda y el que no que corra, que voy” y sale en busca de los otros jugadores, cuando localiza a uno lo lleva hasta el lugar donde contó y dice su nombre en voz alta. Para comenzar un nuevo juego “se la queda” la primera persona que fue encontrada en la partida anterior.

**Variante:** Se elige un jefe por sorteo. Este ha de buscar un lugar para esconderse mientras que otro jugador cuenta hasta 50. Cuando ya se ha contado todos salen a buscarlo gritando “¡Que vamos!”. Cuando un jugador encuentra el escondite se esconde con él y así uno tras otro sin decir nada y hasta que todos estén escondidos. El último será el que escogerá el nuevo escondite.

## LA RULA

**Material:** Tantos aros metálicos, de 40 centímetros de diámetros, o llantas de bicicletas, como jugadores.

Tantas varillas de 6 milímetros de grosor por 60 centímetros de largo, con un mango de madera en el extremo para sujetarlo con la mano. En el otro extremo habrá una muesca para hacer rodar el aro y sujetarlo antes de comenzar.

**Esencia del juego:** Juegos de habilidad y velocidad.

**Desarrollo:** Cada jugador se sitúa en la línea de salida con la varilla y la rula preparada. Los jugadores establecerán la distancia a recorrer que suele depender mucho del terreno disponible.

Cuando se dé la salida tendrán que ir corriendo lo más rápido posible, evitando chocar entre ellos. El jugador que se salga del circuito de una forma involuntaria, podrá seguir en la carrera pero el que lo haga de una forma intencionada será descalificado.



## **JUEGOS DE VELOCIDAD Y REACCIÓN**

## EL MARRO

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de velocidad de reacción. Capturar a los jugadores libres que esquivan.

**Desarrollo:** El jugador que "se la queda" se denomina "marro" y debe salir a capturar a los demás, los cuales lo esquivarán. Cuando toca a alguno de los jugadores libres, ambos deben salir corriendo, para no ser golpeados por el resto de los jugadores, hacia la zona de marro, lugar donde están libres de ser golpeados. Tras un breve descanso en esta zona, los dos "marros" saldrán a la captura de otro jugador, repitiéndose consecutivamente el mismo proceso.

Los jugadores que son "marros", siempre que vayan a capturar deberán hacerlo cogidos de las manos.

Cuando sólo quede un jugador por capturar se gritará: ¡ya hay marro! Esto hará terminar el juego. El jugador que ha quedado el último por capturar será el primer marro del siguiente juego.

## **1 X 2**

**Material:** Una pelota.

**Esencia del juego:** Juegos de velocidad de reacción.  
Lanzar y esquivar la pelota.

**Desarrollo:** Un jugador "que se la queda", lanza una pelota al aire. Cuando recoja la pelota ha de decir tres veces: "1 X 2", mientras que los otros jugadores huyen rápidamente. Al terminar de pronunciar esta fórmula, por parte del jugador poseedor de la pelota, el resto de los jugadores deberán quedarse inmóviles. El jugador que lleve la pelota la lanzará sobre cualquier jugador y, en caso de acertarle, este será excluido y, en caso de fallar, será el jugador que lanza el excluido.

## LA CADENA

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de velocidad de reacción. Perseguir y esquivar.

**Desarrollo:** Dos equipos que comienzan partiendo de su pared “casa”. Se trata de hacer prisioneros a los del otro equipo, teniendo en cuenta que todos los que sean capturados irán formando una cadena a partir de la pared del equipo contrario.

Cualquier jugador estará libre, o sea, podrá ser capturado siempre que esté junto a una de las paredes.

Si se toca a un jugador del propio equipo que está prisionero en la cadena, quedarán liberados todos los prisioneros de dicha cadena.

## RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

**Materiales:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de velocidad de reacción. Estructuración espacial, desplazamiento, giro, percepción, decisión y ejecución.

**Desarrollo:** En filas de 6 o 8 jugadores, con los brazos en cruz. Dos jugadores se ponen dentro de las hileras pero en los puntos más distantes y diagonales. Uno es el perseguidor (el gato) y otro el perseguido (el ratón). Cuando la persona que dirige el juego dice "uno" los de las hileras ponen los brazos en cruz, evitando el paso de los dos jugadores que se persiguen. Cuando dice "dos", pegan los brazos al cuerpo, permitiendo la libre circulación de los dos jugadores.

**Variantes:** Cuando se dice "dos" se pegan los brazos al cuerpo y se giran 90 grados a uno de los dos lados.

Al decir "dos" pegan los brazos sólo los jugadores pares de cada fila y el resto se queda en cruz. De igual modo al decir "uno", los impares pegan los brazos al cuerpo.

**Canción:**

Ratón que te pila el gato  
ratón que te va a pillar  
ratón que como te pille  
las tripas te va a sacar.

## ROBA CINTA

**Material:** Una cinta de papel o tela por cada jugador.

**Esencia del juego:** Juegos de velocidad de reacción. Estructuración espacial, desplazamiento, percepción decisión y ejecución.

**Desarrollo:** Todos contra todos. Colocarse una cinta colgada de la parte trasera del pantalón. Se trata de evitar que nos roben la cinta, y a la vez robar la de los demás.

**Variantes:** Dos equipos. Cada equipo tiene una cinta de un color. Los jugadores de un equipo sólo se la pueden quitar a los del otro equipo.

Del mismo modo con cuatro equipos.

## **LAS SILLAS MUSICALES**

**Material:** Una silla menos que el número de jugadores y música.

**Esencia del juego:** Juegos de velocidad de reacción.

**Desarrollo:** Las sillas deben colocarse formando un círculo, un poco separadas, con el respaldo hacia el centro del círculo.

Los jugadores giran alrededor de las sillas al ritmo de una canción. A la señal de la persona que dirige el juego, la canción se para y los jugadores se sientan en una silla. Los jugadores no pueden retroceder, deben moverse siempre hacia delante. Cuando se han ocupado todas las sillas, quedará un jugador de pie. Este jugador se retira del juego llevándose una silla con el fin de que siempre haya un jugador sin silla. Si dos jugadores se sientan a la vez en la misma silla, se inicia el juego de nuevo.

## **BESO, ATREVIMIENTO O VERDAD**

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de velocidad de reacción y confianza.

**Desarrollo:** Los jugadores tienen que cumplir estas tres premisas. La persona que dirige el juego comenzará jugador por jugador haciendo la siguiente pregunta: “¿beso, atrevimiento o verdad?”, el jugador elige lo que quiere y la fórmula siguiente es: “Dale un beso a (aquí la persona que dirige el juego dice el nombre de la persona o cosa a la que el jugador tiene que besar)” sino lo hace tendrá que pagar una prenda a la persona que dirige el juego.

“Atrévete a (aquí la persona que dirige el juego dice una acción que el jugador tendrá que hacer)” sino lo hace tendrá que pagar una prenda a la persona que dirige el juego.

“Verdad que (aquí la persona que dirige el juego hace una afirmación muy exagerada)” sino lo hace tendrá que pagar una prenda a la persona que dirige el juego.

Ganará el jugador que menos prendas haya tenido que pagar a la persona que dirige el juego.



## **JUEGOS DE PERICIA**

## EL TREN

**Material:** Ninguno.

**Esencia del juego:** Juegos de pericia. Esquema corporal, desplazamiento y ejecución.

**Desarrollo:** En grupos de 15 jugadores sentados uno detrás de otro, con las piernas abiertas y bien juntos. En esta posición levantamos los brazos (en cruz). En esta posición balancearán los brazos junto con todo el cuerpo hasta que a una señal todos giran al mismo lado coordinadamente y se quedan apoyando ambas manos en el suelo (y con la cabeza mirando al suelo y la cadera levantada) y las piernas sobre la persona que está debajo. Una vez conseguido "el tren" se echa a andar.

## **CARRERA DE CHAPAS**

**Material:** Una chapa por jugador y diseñar un circuito.

**Esencia del juego:** Juegos de pericia. Golpeo y ejecución.

**Desarrollo:** En un terreno preferiblemente de tierra, señalar o dibujar los "bordes paralelos" de una pista de carreras, con tramos rectos, curvos, cambio de rasante. Establecer la línea de Salida y Meta. Si te sales de la pista, según se haya establecido anteriormente, o vuelves a empezar o sigues pero un palmo por detrás de donde te saliste.

## **Fuentes documentales y bibliografía**

**AAVV.** (2001) Juegos populares. Una propuesta para la Educación Física. Madrid: Pilar Telena.

**Bally, G.** (1973) El juego como expresión de libertad. FCE. México.

**Davis, M. D.** (1986) Introducción a la teoría de los juegos. Alianza. Madrid.

**Doimónguez, M.** (1882) Misterios del juego. Madrid.

**González, José A.** (1993) Alcantud, Tractatus ludorum. Una antropológica del juego, Anthropos, Barcelona.

**Heers, Jacques.** (1971) Fête, jeux et joutes dans les sociétés d'Occident à la fin du Moyen Âge, Montreal/París.

**Huizinga, Johan.** (1968) Homo ludens, Alianza. Buenos Aires.

**Jaulin, R.** (comp.) (1981) Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología. Siglo XXI. México.

**Moreno Palos, C.** (1993). Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Gymnos.

**Navarrete y Ribera, F.** (1644) La casa de juego. Gregorio Rodríguez. Madrid.

**Roberts, J. M.** et al (1959) "Game in Culture" American Anthropologist, 61.

**Rubio – Ardanaz, J. A.** (1984) "La teoría de los juegos y su aplicación en antropología". Étnica.

**Solana, G.** (1973). El juego en la sociedad española del siglo XX, Editora Nacional. Madrid

**Wulf, Christoph.** (2004) Anthropologie, Rowohlt, Reinbek.

## **Índice**

Presentación .....	01
Prólogo .....	01
Agradecimientos .....	01
Concepto de Juego .....	01
Recopilación de juegos tradicionales .....	01
Los juegos y su clasificación .....	01
El juego y la psicología .....	01
El juego y la pedagogía .....	01
Apuntes históricos del juego .....	01
El juego y el deporte .....	01
Dichos y frases célebres .....	01
Recopilación de juegos .....	01
Fuentes documentales y bibliográficas .....	01

## **Juegos para comenzar a jugar y/o para decidir papeles**

- MONTA Y CABE
- PIEDRA, PAPEL Y TIJERAS
- PARES O NONES
- UNA MOSCA
- PITO, PITO, COLORITO

## **Juegos de atención y percepción**

- COGE EL CASCABEL
- BURRO
- LA GALLINITA CIEGA
- JUEGO DE LAS PRENDAS

## **Juegos de concentración/agilidad mental/atención mental**

- LA CONGA
- EL PAÑUELO

## **Juegos de destreza**

- LA COMBA
- EL ELÁSTICO
- CARRERAS DE SACOS
- EL MATE
- PIES QUIETOS
- TÚ LA LLEVAS
- POLIS Y CACOS
- SOBRE
- LA MURALLA
- JUEGO DE LA CAMPANA
- PEONZA
- LA ZAPATILLA POR DETRÁS
- A LA PATA COJA
- BOLICHES
- JUEGO DE LAS PIEDRAS
- LA RAYUELA
- LOS NUDOS
- SALTO DEL TRONCO
- TIRA Y AFLOJA
- BOTIJOS SORPRESA
- ESCONDITE
- LA RULA

## **Juegos de velocidad de reacción**

- EL MARRO
- 1 X 2
- LA CADENA
- RATÓN QUE TE PILLA EL GATO
- ROBA CINTA
- SILLAS MUSICALES
- BESO, ATREVIMIENTO O VERDAD

## **Juegos de pericia**

- EL TREN
- CARRERA DE CHAPAS

Este libro se terminó de imprimir  
en febrero de 2009.