

Así se jugaba en Cheste

Juegos de antes
para jugar ahora

Padres de Alumnos de Cheste
Gabinete Psicopedagógico

PATROCINA:

Ayuntamiento de Cheste

Concejalía de Educación



Hubo una vez un grupo de padres que se reunieron para conocer juegos que podían practicar con sus hijos.

Y entonces, recordaron los que jugaban ellos de pequeños y pensaron que, con la ayuda de otros padres, podrían recogerlos todos.

De ahí nació la idea para hacer este libro, que deseamos sirva para que todos los padres de Chestre los recuerden y puedan jugarlos con sus hijos.

No todos los juegos de antes están aquí, pero esperamos que cuando los leáis y juguéis, se os ocurran muchos otros para poder hacer, más adelante, un nuevo libro que los recoja.

Gabinete Psicopedagógico

AL PUÑICO

A partir de 3 años.

Un grupo de niños, en una mesa donde apoyarse, o cualquier otro sitio, cierran los puños y los colocan sucesivamente uno encima del otro, formando una torre entre todos, a la vez que dicen: "Puñico, cajiquia, puñico, cajiquia".

Cuando terminan de colocar los puños, se separan de la mesa, sin desmontar la torre, y sin enseñar los dientes (tapándolos con los labios), van diciendo: "El que enseñe los dientes, pedos calientes". Así hasta que a alguno le dé la risa y enseñe los dientes: entonces paga prenda, y así sucesivamente.

LA CONGA

A partir de 4 años.

Se colocan los niños/as en fila, cogiendo cada uno al que tiene delante, por los hombros.

Van cantando: "A la conga, de Jalisco, va y viene, y se va".

Al mismo tiempo van bailando, levantando una pierna y después la otra, sucesivamente.

El que va primero es el que manda de la fila y puede llevar a los demás niños/as por donde él quiera, dando vueltas sin control.

AL PITO

A partir de 4 años.

Entre todos los niños, y por sorteo, se busca uno que es el que paga.

Se colocan los demás niños, sentados en el suelo formando círculo, y el que paga en el centro, de pie, y con los ojos cerrados.

Uno de los que forman el círculo, tiene que hacer sonar un pito y se lo van pasando.

El niño que está de pie, tiene que adivinar sin abrir los ojos, quién está sonando el pito.

LA GALLINQUIA SIEGA

A partir de 4 años.

Se forma un círculo con los participantes, y uno de ellos, por sorteo, se coloca en el centro con los ojos tapados con un pañuelo.

Los niños del círculo van cambiando de sitio, a la vez que cantan: "Galliniquia siega, que estás en la higuera". Cuando terminen de cantar se quedarán quietos en su sitio y el niño/a que está en el centro, atrapará a uno de los jugadores.

Por medio del tacto (tocándole la cara, brazos, etc.), tiene que adivinar el nombre del niño/a que ha atrapado.

Si acierta, el niño que ha sido atrapado pasará al centro del círculo, y si no acierta, seguirá el mismo niño/a.

A MATARILE

A partir de 4 años.

Los jugadores se dividen en dos grupos, que se colocan uno frente a otro, a una distancia de varios metros, formando cada uno una fila con los brazos enlazados.

El primer grupo canta las preguntas de la canción, al principio acercándose al otro grupo, y cuando repite la letra, volviendo a su sitio andando hacia atrás sin soltarse de los brazos.

El segundo grupo canta las respuestas haciendo lo mismo.

La letra de la canción es ésta:

"¿Dónde están las llaves? Matarile, rile, rile.

¿Dónde están las llaves? Matarile, rile, lón.

En el fondo del mar, matarile, rile, rile.

En el fondo del mar, matarile, rile, lón, chim-pón.

¿Quién irá por ellas? Matarile, rile, rile.

¿Quién irá por ellas? Matarile, rile, lón.

Pues irá (nombre de un jugador), matarile, rile, rile.

Pues irá (nombre de un jugador), matarile, rile, lón, chim-pón.

¿Y qué oficio le darás? Matarile, rile, rile.

¿Y qué oficio le darás? Matarile, rile, lón.

Le pondremos (el oficio que se quiera), matarile, rile, rile.

Le pondremos (el oficio que se quiera), matarile, rile, lón, chim-pón."

LAS SILLAS

A partir de 4 años.

Tiene que haber una silla menos que niños/as a jugar.

Se colocan las sillas formando círculo, con el asiento hacia el exterior del mismo. Mientras suena la música, bien por cassette, tocadiscos o simplemente un niño/a cantando, los participantes en el juego tienen que dar vueltas, corriendo, alrededor del círculo de sillas, hasta que la música deje de sonar. En ese momento, cada jugador se tiene que sentar en la silla que tenga más cerca, de modo que siempre queda un niño/a de pie.

El que quede de pie, deja de jugar. El juego continua, quitando cada vez una silla, hasta que queden sólo DOS jugadores y una silla, de modo que el último que quede sentado es el que ha ganado el juego.

VARIANTE:

Se colocan las sillas del mismo modo y cuando deje de sonar la música o acabe la canción, se sientan todos los jugadores sin que nadie quede de pie, de modo que alguno tendrá que sentarse sobre otro.

Entonces se quita una silla y empieza la canción. Los jugadores, al acabar la canción, deberán sentarse todos como puedan.

Sucesivamente se van quitando sillas hasta que sea prácticamente imposible que puedan sentarse todos, aún estando unos sobre otros.

EL PATIO DE MI CASA

A partir de 5 años.

Se forma un corro con todos los niños y niñas, menos uno/a que se queda en el centro, mientras los demás van rodando y cantan:

"El patio de mi casa no es particular.

Si llueve se moja como los demás.

¡Agáchate! (se agachan todos)

¡Y vuélvete a agachar! (se vuelven a agachar)

Que los agachaditos no pueden jugar.

Corre, corre. (se rueda más deprisa)

Corre, corre, que te pillo.

Estirad, estirad. (se abre el corro estirando los brazos)

Que el demonio va a pasar."

A partir de aquí el niño/a que está en el centro se pone a patacoja y va rodando por el corro, que se ha detenido, cantando:

"Desde pequeñito/a me quedé, me quedé.

Algo resentido/a de este pie, de este pie.

Disimulad, que soy una cojita

y si lo soy, os doy un puntapié

que ya cayó, chim-pón."

Donde termina la canción da un puntapié y al niño/a que lo recibe se pone en el centro y empieza de nuevo el juego.

A PASE MISIN

A partir de 5 años.

Dos jugadores se cogen de las dos manos con los brazos estirados.

Se han de poner de acuerdo, sin que se enteren los demás, sobre qué es cada uno: pimiento o tomate.

Los demás jugadores van pasando por el hueco que forman los brazos de los que pagan, que balanceándolos van cantando:

"Pase misín.

Pase misá."

Al jugador que se encuentra entre los brazos le preguntan: "¿Qué quieres, pimiento o tomate?" Según lo que conteste, se coloca detrás del que hace de pimiento o del que hace de tomate, cogiéndolo por la cintura.

Así se van colocando todos los jugadores y al final, las dos filas estiran cada una hacia su lado, ganando la que más fuerza tenga.

AL RATON Y EL GATO

A partir de 5 años.

Todos los niños, excepto dos, se colocan formando un círculo de pie y cogidos de la mano.

De los dos que quedan, uno se coloca dentro del círculo y hace de GATO, el otro se coloca fuera del círculo y hace de RATON.

El GATO intentará salir del círculo, si le dejan, para poder atrapar al RATON.

Los niños/as que forman el círculo, irán dando vueltas y cantando: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pilla a la madrugada."

Así hasta que el GATO atrape al RATON.

LA BANDA

A partir de 5 años.

Se colocan los niños como en la salida de una carrera. A la de tres salen todos corriendo para tocar con la mano en una pared, árbol, señal, etc. El último que llegue es el que "paga".

El juego consiste en que, el niño que "paga", tiene que correr detrás de los demás niños/as e intentar coger a alguno de ellos. Cuando atrapa a alguno, se cogen de la mano y siguen persiguiendo al resto de los niños/as, hasta atraparlos a todos.

AGÜELIQUIA, ¿QUE HORA ES?

A partir de 6 años.

De todos los componentes se saca por sorteo, quién es la Agüeliquia. La Agüeliquia se coloca de cara a la pared. Los demás niños se colocan a unos DIEZ o DOCE pasos y por turno, van preguntando:

"- Agüeliquia, ¿qué hora es?"

La Agüeliquia, responde:

"- Las tres." (por ejemplo)

El niño que ha preguntado, tiene que dar tres pasos hacia la pared. Así sucesivamente hasta que alguno de ellos llegue el primero a la pared y así queda ganador; siendo este niño el que pasa a ser la Agüeliquia.

LA VENTURETA

A partir de 6 años.

La "ventureta" es una trompa pequeñita con un clavo en la parte superior. El juego consiste en coger la "ventureta" por el clavo (éste no tiene cabeza) y hacerla rodar sobre una superficie plana.

Gana el que consiga hacerla rodar más tiempo.

AL IMPRUÑO

A partir de 6 años.

Un jugador se guarda varias tapas de cajiquias en la mano y pregunta: "¿Sobre cuántas?" El otro jugador dice un número y si coincide con las que el otro tiene en la mano, se queda con ellas. Si dice un número diferente, tiene que darle al primero la diferencia entre las que ha dicho y las que lleva.

AL VEO VEO

A partir de 6 años.

Se sientan los niños formando círculo y el que haya salido por sorteo, empieza diciendo:

"- Veo, veo, una cosiquia." (tiene que estar a la vista de los demás)

Los otros niños preguntan:

"- ¿Con qué letrita empieza?"

El primero responde:

"- Con la letrita ¿?"

Y los demás niños tienen que adivinar qué es lo que está viendo. El que lo adivine, gana, y es el que pasa a "VER".

PIMIENTO COLORAU O A QUE SALGA USTED

A partir de 6 años.

Los jugadores se colocarán a ambos lados, formando un pasillo, por medio del cual pasará el niño/a elegido, al son de esta canción:

"Pimiento colorau, azul y verde

la señorita (nombre del que está en medio)

casarse quiere, no quiere que sepamos

quien es su novio/a, que es (se nombra el del chico/a

que saben que le agrada) un gran pimpollo,

a la chica le vamos a dar chocolate con aguarrás,

y a su novio/a le daremos chocolate con veneno.

Que salga usted (elige a otro jugador,

desfilando los dos cogidos del brazo) que los quiero ver

bailar, saltar y brincar las vueltas al aire,

con lo bien que lo baila la moza/o déjala sola, sola bailando." (El que ha salido en 2.º lugar se queda solo y vuelta a empezar la tonadilla y el juego).

AL POLLICO INGLÉS

A partir de 6 años.

Se sortea entre todos los niños el que hará de "POLLICO".

Este se coloca de cara a la pared y el resto a unos diez o doce pasos tras él.

El de la pared dice: "Uno, dos y tres, pollico inglés". Mientras dice esto, de cara a la pared, los demás niños/as andan hacia la pared.

Cuando termina la frase, el "POLLICO" se vuelve de cara a los otros niños/as y al que pille en movimiento le hace regresar al punto de partida.

El que llegue a la pared sin ser pillado, será el próximo "POLLICO".

FRIO O CALIENTE

A partir de 6 años.

Por sorteo sale un niño/a que es el que manda en el juego.

Este niño tiene que esconder una cosa, sin que lo vean los demás niños/as.

Cuando la ha escondido, los demás niños la tienen que buscar.

Si buscan lejos del escondite, el que manda dice: "FRIO, FRIO"; si buscan cerca del escondite, debe decir: "CALIENTE, CALIENTE".

Así hasta que consigan encontrar lo escondido o se rindan. El que lo encuentre, pasa a ser el que "MANDA" en el próximo juego.

A LA BOTELLA

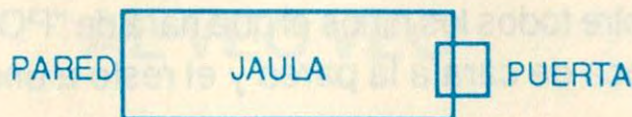
A partir de 6 años.

Se colocan todos los niños/as en círculo y ponen una botella acostada en el centro. Se le hace girar a la botella, de forma que dé varias vueltas. Cuando pare la botella, el niño/a que señale la boca de la botella, será el que pague y tendrá que perseguir a sus compañeros para atraparlos. Así sucesivamente.

ANIMALES Y CAZADORES

A partir de 6 años.

El grupo se divide en "animales" y "cazadores". Se dibuja un rectángulo en el suelo (normalmente pegado a la pared) que es la jaula, con un cuadrado o círculo en la parte contraria a la pared, que es la puerta de la jaula.



En la puerta se coloca un guardián que es uno de los cazadores y el resto persigue a los animales.

Cuando un cazador "pilla" a un animal, lo lleva a la jaula y lo mete en ella.

Si uno de los animales que no ha sido pillado consigue entrar en la puerta de la jaula y salir corriendo sin que lo atrapen, libera a todos los animales que se encontraban prisioneros.

Se acaba el juego cuando todos los animales están dentro de la jaula.

AL AVION JAPONES

A partir de 6 años.

Para jugar más de 3 y menos de 7.

Se sientan los niños en el suelo y una empieza cantando esta canción:

"Un avión japonés
cuántas bombas tira al mes"

y al acabar señala a un niño; éste dice un número y cuenta señalando a los niños.

Al que le toca esconde una pierna.

Se vuelve a empezar la canción y si le toca al mismo, esconde la otra pierna, luego un brazo y después el otro.

Se van eliminando los niños que hayan escondido los dos brazos y las dos piernas.

El último que quede es el que empezará el juego cantando.

A TENDER, TENDER

A partir de 6 años.

Se colocan los niños en fila, cogidos de la mano.

El primero de ellos se apoya con la mano libre en la pared y el resto de los niños, empezando por el último, pasan por el arco que forma el primero, sucesivamente, hasta quedar todos enganchados.

Cuando van pasando por debajo de los brazos, se va cantando la siguiente canción:

"A tender, tender; a lavar, lavar;
a tender su ropa en el carchofar,
si la tiende bien, si la tiende mal,
a tender la ropa en el carchofar."

Cuando están todos enganchados, el último de la fila, grita:

"¡Que viene el lobo!"

Y enseguida todos se desenganchan y corren y él ha de ir a por ellos. El primero que coge, se coloca al final de la fila y vuelve a empezar el juego.

LAS PRENDAS

A partir de 7 años.

Se saca por sorteo entre los niños/as el que va a ser el "Ama de las Prendas".

Este niño/a es el que manda de las prendas y sus propietarios tienen que hacer lo que él diga para poder recuperarlas. Ejemplo: que baile, que le dé un beso a ?, que cante una canción, etc.

AL PAÑUELO

De 7 años en adelante.

El número de niños/as debe ser impar y entre ellos se sortea quién sujetará el pañuelo.

El resto de los niños tiene que formar dos equipos iguales, numerándose cada equipo desde el UNO hasta el número de jugadores de cada equipo, teniendo que coincidir los números de los dos equipos.

Se dibujan tres rayas paralelas, formando un campo de juego, a la distancia que se quiera.

El niño que sujeta el pañuelo, con el brazo extendido, se coloca en la raya central. Los equipos se colocan cada uno en una de las rayas laterales.

El niño del pañuelo dice un número y los jugadores que tengan ese número adjudicado, cada uno de un equipo, se acercan corriendo al centro del campo.

La misión de los jugadores es la de coger el pañuelo y llegar a su línea de juego sin que lo atrape el contrario.

Si lo consigue, el otro jugador quedará prisionero. Si no lo consigue y es atrapado, será él el que quede prisionero.

Así hasta que todos los de un equipo queden prisioneros del otro.

LA CHATA MINDONGUERA

A partir de 7 años.

Se forman dos líneas de niños, una frente a otra. Un niño pasa entre las dos filas de un extremo a otro al ritmo de la canción que los demás le cantan:

"- La chata mindonguera ¡vuit, nou, deu! (en ese momento quien está dentro de las filas se pone los brazos en jarra y se balancea en cada uno de los extremos)

- Como es tan fina ¡trico, trico, tri! (entonces con un pie hace un movimiento en el suelo)

- Como es tan fina ¡bailón, bailón, bailón, bailón! chim-pón (gira sobre sí)

- Se pinta los colores ¡vuit, nou, deu!

- Con gasolina ¡trico, trico tri!

- Con gasolina ¡bailón, bailón, bailón, bailón! chim-pón

- Y su madre le dice ¡vuit, nou, deu!

- Quítate eso ¡trico, trico, tri!

- Quítate eso ¡bailón, bailón, bailón, bailón! chim-pón

- Que va a venir tu novio ¡vuit, nou, deu!

- A darte un beso ¡trico, trico, tri!

- A darte un beso ¡bailón, bailón, bailón, bailón! chim-pón

- Por dónde vas a misa ¡vuit, nou, deu!

- Que no te veo ¡trico, trico, tri!

- Que no te veo ¡bailón, bailón, bailón, bailón! chim-pón

A LA COMBA O CUERDA

Existen múltiples variantes de este juego que tiene como base el saltar la cuerda, mientras dos la van girando.

También son muchas las canciones que acompañan los juegos.

Algunas de estas canciones son:

"Allá arribica, arribica
había una montaña
de la montaña el árbol
del árbol una rama
de la rama un nido
del nido cuatro huevos:
blanco, rojo, colorado y negro.

Al coger el blanco, me quedé manco,
al coger el rojo, me quedé cojo,
al coger el colorado, me quedé escalabrado,
al coger el negro, me quedé como nuevo."

"Soy la niña de los mares
si ustedes me quieren ver
tiro mi pañuelo al suelo (al saltar se tira el pañuelo)
y lo vuelvo a recoger (se recoge el pañuelo).

Pañuelito, pañuelito
quién te pudiera tener
guardadito en el bolsillo
como un pliego de papel.

A la una, a las dos y a las tres
salta niña que vas a perder."

(En esta última estrofa, se da la cuerda mucho más deprisa).

"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."

(Cuando se dice "leré", la cuerda se levanta o se da una vuelta a la cuerda por arriba, esperando a volver a saltar a que la cuerda baje. Si se pisa la cuerda, el saltador pasa a dar cuerda).

AL PITO

A partir de 8 años.

Una persona le explicará al que "paga" que ha de encontrar entre el corro de niños, quién toca el pito; pero esta persona lleva el pito colgando en su espalda e irá pasando por delante de los que forman el corro para que ellos puedan hacerlo sonar, de manera que el que paga tardará en descubrir que el pito no está entre los niños del corro.

ANTON PIRULERO

A partir de 8 años.

El juego consiste en adjudicar a cada niño/a el nombre de un instrumento musical, al que tiene que imitar.

Uno de los jugadores es el "AMA", por sorteo.

El "AMA" va imitando instrumentos, de los que se han adjudicado, y según el instrumento que imite, el niño/a que posea ese instrumento, tiene que seguir la imitación; de no seguir la imitación que inicia el "AMA", se paga prenda.

Cuando se tienen varias prendas, hay que jugar a recuperarlas, a base de pasar diferentes pruebas impuestas por los demás niños.

Al mismo tiempo que se juega, se canta:

"Antón, Antón, Antón pirulero

cada cual, cada cual, haciendo su juego,

y el que no lo aprenda, pagará una prenda."

A MI DERECHA, A MI DERECHA

A partir de 8 años.

Se colocan todos los niños/as formando un círculo, sentado en sillas o en el suelo.

Debe quedar un sitio vacío y el niño/a que tiene este sitio vacío a su derecha es el que inicia el juego.

A cada jugador se le adjudica un número y el que inicia el juego debe decir: "A mi derecha, a mi derecha el 5" (por ejemplo).

El niño/a que tiene el 5 se levanta y se coloca en el asiento que esta libre.

A continuación habla el niño/a que le queda el asiento libre a su derecha, con la misma tonadilla pero cambiando el número y así sucesivamente.

Este juego hay que ejecutarlo lo más rápidamente posible; si algún niño/a se despita, se le cuenta 1-2-3 y si no responde paga una prenda. Así hasta que se quiera finalizar el juego.

Por último, y para recuperar las prendas, se le pone a cada niño perdedor la obligación de hacer alguna cosa que acuerden los demás niños/as.

A MI PATO

A partir de 8 años.

Cuando se juega se debe cantar la siguiente tonadilla, al mismo tiempo que se tira una pelota contra una pared, hacia lo alto:

"Mi pato no come
ni bebe
ni gasta zapatos
a la rueda de mi pato."

Cuando se tira la pelota y se dice "no come", antes de recogerla hay que tocarse la boca.

Se vuelve a tirar la pelota y se dice "ni bebe", antes de recogerla imitar que se bebe.

Cuando se tira la pelota y se dice "ni gasta zapatos", antes de recogerla hay que tocarse los zapatos.

Se vuelve a tirar la pelota y se dice "a la rueda de mi pato", y antes de recogerla, hay que dar una vuelta sobre sí mismo.

La gracia de este juego está en que no se caiga la pelota al suelo mientras se ejecutan los movimientos indicados.

A TULA VENENOSA

A partir de 8 años.

En primer lugar, y entre todos los niños, deben decidir por sorteo quién es el que "paga".

Una vez decidido, el juego consiste en que el niño/a "pagador" tiene que perseguir a los demás niños/as hasta que consiga pillar o tocar a alguno

de ellos. El niño/a tocado o pillado es el siguiente "pagador", pero tendrá que llevar una de sus manos colocada permanentemente en el lugar donde haya sido tocado y de esta forma dedicarse a perseguir a los otros niños, hasta que consiga a su vez pillar o tocar a otro niño/a. Así sucesivamente.

A LA PALMÁ

A partir de 8 años.

- 1 –Se forman dos equipos de niños, a ser posible de igual número.
- 2 –Se marcan dos líneas paralelas, a una distancia aproximada de diez o doce pasos (la distancia puede ser variable).
- 3 –Se colocan los equipos cada uno a un lado de las líneas.
- 4 –Se sortea qué equipo debe empezar primero.
- 5 –El juego consiste en que los equipos, una vez colocados en su sitio, extiendan los brazos horizontalmente con la palma de la mano hacia arriba.
- 6 –El niño/a al que corresponde empezar, se acerca al equipo contrario, va deslizando su mano por la de los otros niños/as, hasta que da una palmada al que quiera.
- 7 –Al dar la palmada, debe salir corriendo hacia el lugar de su equipo, e intentar traspasar su línea, perseguido por el niño/a que ha sido palmeado.
- 8 –Si es atrapado queda fuera del juego y si no lo es, se vuelve a empezar, siendo el niño/a palmeado el que tiene que palmear a otro niño.

PARTIDOS

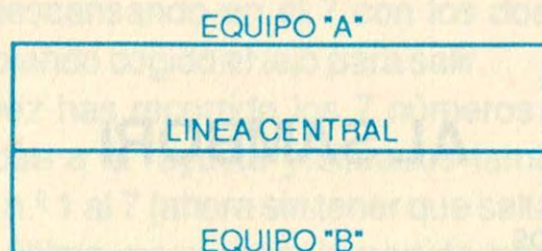
A partir de 8 años.

Dos niños/as se colocan uno frente al otro a cierta distancia y empiezan caminando uno hacia el otro, pero midiendo por "pies". El último que pueda colocar su pie es el que empieza a elegir equipo.

Cuando ya están formados los dos equipos, se hace una raya partiendo el campo de juego y dos paralelas a ésta, y a la misma distancia de la central. Se colocan los dos equipos en las rayas exteriores y el niño que eligió primero, se coloca en la central con la pelota, tirándola al equipo contrario para ver si le puede pegar a alguno de sus componentes. Si le pega a algún niño/a y no recoge la pelota antes de caer al suelo, está "MUERTO", si la recoge o no le pega no pasa nada y les toca tirar a ellos.

Cuando un niño/a está "MUERTO" se va a la línea del equipo contrario y este equipo se coloca en la central; el niño/a "MUERTO" tira la pelota contra estos últimos para ver si les pega y así salva la vida, si no es así, se queda donde está y juega el equipo que ha recogido la pelota.

Gana el equipo que no ha sufrido bajas.



LA CANAL

A partir de 8 años.

Los jugadores se colocan en círculo, excepto uno que se sitúa en el centro. Los del círculo cantan: "¿Qué quieres canal, repiquete o al aire?"

El que está en el centro elige una de las tres palabras y la dice en voz alta, y los del círculo tienen que desplazarse según lo elegido:

Canal: ir a tocar una canal.

Repiquete: patalear saltando en el sitio.

Al aire: subirse a algo para no estar tocando el suelo.

Cuando los jugadores confunden la señal o son cogidos mientras corren por el que da la orden, "pagan" y ocupan el lugar del centro del círculo.

LEVANTO LA PIEDRA

A partir de 8 años.

Uno de los niños lanza una piedra todo lo lejos que puede. El niño que paga la ha de recoger y llevarla a un cuadrado que han dibujado en el suelo.

Mientras hace esto, los demás niños tienen que esconderse. Una vez dejada la piedra, el que paga tiene que buscar a todos los demás.

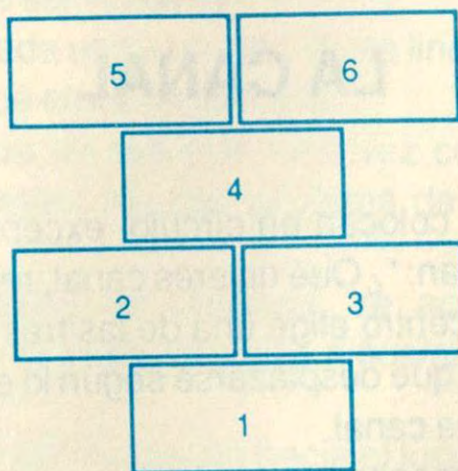
Si alguien logra llegar al cuadrado sin ser visto ni pillado por el que paga, ha de coger la piedra, levantarla en la mano y decir: "Levanto la piedra por mi y por todos los que somos". Entonces terminará el juego y volverá a comenzar pagando el mismo niño.

Si por el contrario el que paga ve a un niño escondido, coge la piedra y dice: "Levanto la piedra por... (el nombre del que ha visto)", y entonces debe pillarle enseguida para no volver a pagar, puesto que si no lo hace así, puede llegar otro niño sin ser visto y levantar la piedra por él y por todos los demás.

AL SAMBORI

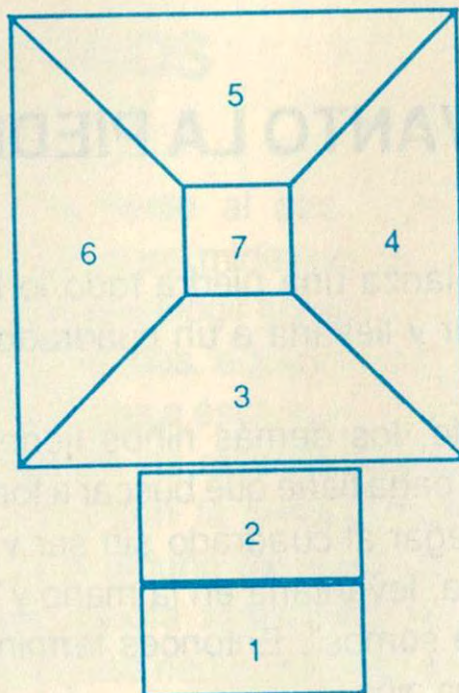
A partir de 8 años.

1 – Se efectúa en primer lugar el siguiente dibujo en el suelo:



La piedra se coloca en el n.º 1 y, por turno, se tiene que ir desplazando al 2-3-4-5-6 y de regreso desde el 6-5-4-3-2-1, con la punta del pie y a la "pata coja". Si la piedra sale fuera del dibujo, el niño/a responsable paga y pasa al último lugar.

2 – Dibujo.



En este dibujo se va tirando el tejo desde el n.º 1 al 7. Para poder seguir de un número a otro, el tejo no debe tocar raya, si la toca pasa a jugar el siguiente.

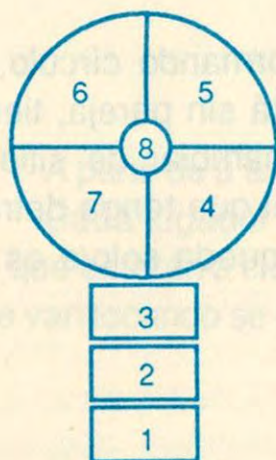
El tejo se tira siempre desde el n.º 1.

Se va a la pata coja, siempre saltando el cuadro del número ocupado por el tejo y descansando en el 7 con los dos pies. Volviendo a salir con el n.º 3, 2 y 1, habiendo cogido el tejo para salir.

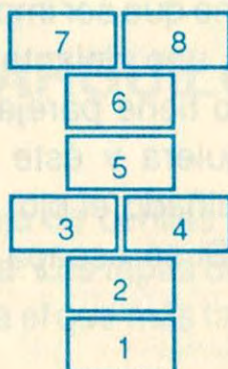
Una vez has recorrido los 7 números de ida y 3 de vuelta, se tira el tejo de espaldas a la rayuela y situados también delante del n.º 1, sin que toque raya del n.º 1 al 7 (ahora sin tener que saltar nada).

Y por último, para ganar la partida hay que ir con el tejo en la cabeza recorriendo la rayuela por todos los números, sin pisar raya y sin que te caiga el tejo al suelo.

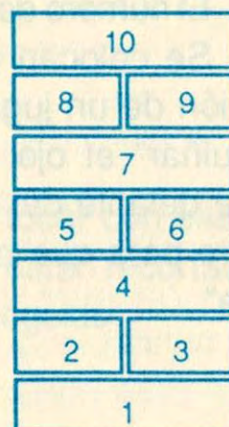
3 –Cualquiera de estos dibujos:



A



B



C

Se va tirando la piedra por orden del n.º 1 al último y recorrer a pie cojo el resto de las casillas, se vuelve y se saca fuera el tejo o la piedra.

Si la piedra se para en una raya al tirarla o al desplazarla de casilla en casilla, se deja de jugar y empieza el siguiente. También pierdes si pisas raya con el pie.

En B y C, en los lugares donde hay dos casillas, se pone un pie en cada una, en las demás se pisa a pie cojo. Quien consiga hacerlo bien todo es el ganador.

AL CHAVO

A partir de 9 años.

Se raya un cuadrado en el suelo y desde una distancia fijada con una raya van tirándose las monedas o chapas dentro del cuadrado.

Después, con una moneda o chapa a la que se le liman bien los cantos, se intenta, chocándola con cualquiera de las monedas del cuadrado, sacarla fuera.

Cuando consigues sacar una moneda, debes "matarla" tirando la tuya y tocándola. Si la "matas", te quedas con la moneda.

Si no logras sacarla pero la acercas a uno de los lados del cuadrado, facilitas al siguiente que la pueda sacar y ganar.

A LA VIUDA

A partir de 9 años.

El número de niños/as tiene que ser impar.

Se colocan por parejas, uno delante del otro, formando círculo, a excepción de un jugador, que no tiene pareja. El que está sin pareja, tiene que "guiñar" el ojo al que él quiera y éste tiene que cambiar de sitio y ponerse delante del que le ha guiñado el ojo, salvo que el que tenga detrás le agarre para que no se vaya. Si se escapa, el que se queda solo/a es el "viudo/a".

AL ANILLO

A partir de 9 años.

Los niños se colocan formando un círculo.

Uno de ellos se coloca el anillo entre las manos. Todos los demás ponen las manos como en actitud de rezar.

El que tiene el anillo hace como que lo pasa entre las manos de los demás niños, hasta que lo deja disimuladamente en las manos del que él quiera. Después le pregunta a otro niño, el que él elija, dónde ha depositado el anillo. Si se adivina no pasa nada, pero si no se adivina, hay que pagar prenda.

Cuando se tienen varias prendas, hay que jugar a recuperarlas, a base de pasar diferentes pruebas impuestas por los demás niños.

SIMILISEA

A partir de 9 años.

Se trata de adivinar de qué vegetal se trata (frutos, hortalizas, árboles, etc.). Los jugadores se colocan en círculo y por cualquier medio de elección se elije al que va a comenzar el juego.

Este se piensa un vegetal y el que está a su derecha le pregunta: "¿SIMILISEA?", a lo que el aludido contesta: "DE ESTA O ESA MANERA".

El anterior vuelve a preguntar: "¿COMO ES EL ARBOL?", a lo que el primero responde: "EL ARBOL ES..." (árbol, mata, etc., según sea la procedencia del vegetal que ha pensado).

El que pregunta vuelve a decir: "¿COMO LAS CRIA?", a lo que el otro responde haciendo ademanes con sus manos imitando la forma del fruto y le dice: "ASI". Si no lo adivina, continuará dando pistas sobre el color, procedencia, etc. Si consigue adivinar lo que es, continuará dirigiendo el juego y comenzará de nuevo.

AL GARGUILOT

A partir de 9 años.

Cada jugador lanza su caja de cerillas tratando de tocar con ella las tapas que estarán a cierta distancia. Las tapas de cajas, que están recortadas, que se van tocando se ganan. Gana el que más tapas ha conseguido.

A LA PARETETA

A partir de 8 años.

Sujetando un cromo a la pared con un solo dedo, se suelta y se deja caer al suelo intentando que el cromo caiga encima de los que están en el suelo. Todos los cromos que toques con el tuyo los ganas.

EL RONDO

A partir de 10 años.

Este juego puede hacerse con el "cercul de bota", que es el aro de

un tonel o con el aro metálico de una caja de sardinas, aunque se puede utilizar cualquier otro aro de goma -por ejemplo, la rueda de una bicicleta- o de plástico.

Se trata de hacer rodar el aro con la ayuda de un gancho o un palo. Varios jugadores salen al mismo tiempo y el que llegue primero a la meta gana.

El trayecto puede ser recto o formando curvas, según se elija.

SANTA MIERDA

A partir de 10 años.

Los niños/as se colocan formando un pasillo por el que desfilará un niño/a que ha sido elegido por sorteo.

Este irá pasando nombrando a los diferentes santos que elija, hasta que pronuncie el de "SANTA MIERDA" y entonces, todos los jugadores le pegarán al pasar.

Los nombres que se suelen decir y las acciones que se realizan son las siguientes:

Santa virgen: no pegar.

Santa maritina: todos a bailar.

Santa mierda: todos a pegar.

Si algún jugador pega al niño/a "pagador" cuando no toca o no baila cuando debe, se le unirá en el desfile.

Este juego hay que hacerlo lo más deprisa posible, para que a los jugadores no les dé tiempo a pensar en lo que ha dicho el niño/a "pagador" y puedan cometer errores.

EL BRINCA-RIBASOS

A partir de 8 años.

El primer jugador se "acachimorra", el siguiente lo salta y a continuación adopta la misma posición.

Así sucesivamente con todos los jugadores, que tendrán que saltar a todos los compañeros que se van "acachimorando" antes que ellos.

El juego continua hasta que "se llega al agotamiento".

MUERTO Y PALMO

A partir de 9-10 años.

Uno de los niños/as tiene que lanzar el primero su moneda o chapa, a la distancia que quiera.

Los demás niños/as, de uno en uno, pueden hacer lo mismo, intentando dar con su moneda-chapa en la del primero, u otro cualquiera.

La puntuación consiste en que si un niño/a golpea con su moneda-chapa en la de otro niño/a se dice "MUERTO" (vale dos puntos), si además de golpear la moneda queda a una distancia igual o menor a un palmo, se dice "MUERTO Y PALMO" (vale tres puntos); y si la moneda-chapa no golpea a la del contrario, pero queda a una distancia igual o menor a un palmo, se dice "PALMO" (vale un punto).

La gracia de este juego consiste en que el primero de los niños que consiga 10-15-20 puntos, según acuerden entre todos, tiene derecho a un premio, que puede ser una canica, chapa, etc., de los demás niños, o del niño perdedor.

DECLARO LA GUERRA

A partir de 10 años.

Se ponen todos los jugadores formando un círculo y, a la vez, éstos se encerrarán en otro círculo pintado con la tiza u otra cosa, y en el medio del círculo grande se colocará el niño/a que por sorteo es el conductor del juego y que podrá declara la guerra a los diferentes países que se hayan adjudicado los jugadores.

EJEMPLO: España (conductor), dice: "Declaro la guerra a Francia" (otro niño/a). En ese momento, los demás niños se tienen que levantar deprisa y echar a correr, menos el de Francia que permanece en su sitio y grita "ALTO". Dicho esto, todos se detendrán. Entonces Francia se levanta y dando tan sólo tres pasos, tiene que coger al país que esté más cerca de él; si lo consigue, el niño/a cogido queda eliminado del juego.

Así hasta que todos los países han perdido la guerra.

EL IDEM

A partir de 10 años.

Los jugadores se van ordenando en 1.º, 2.º, 3.º, etc., dando "la china". El último que se queda con ella es el que se agacha. Los demás van

saltando sobre el agachado según la orden que dé el que haya quedado primero. Algunas de estas órdenes o modalidades de saltos son las siguientes:

Idem liquida: saltar y golpear el trasero del que está agachado con el pie. El salto puede ser con uno o varios golpes, según ordene el primero (idem 2, 3... liquidas).

Idem pastrana: saltar golpeando con la palma de la mano la cabeza del agachado. Si el primero ordena, por ejemplo, dos pastranas, se darán dos golpes.

Idem dos pastranas y una olvidá: saltar dando dos palmadas y mientras se cae, dar otra palmada en el trasero.

Idem dos pastranas en ole: saltar dando dos palmadas ligerillas.

Idem gato-perro: después de saltar, pasar a gatas entre las piernas del que soporta el juego.

Idem molino de viento: saltar y quedar quieto moviendo los brazos en forma de aspas. Esto dificulta el salto de los demás que no deben tocarlo.

Cualquier salto puede llevar acompañado la palabra "a secas" y consiste en la inmovilidad después del salto, lo que dificulta el salto de los demás obligándolos a "pagar". Se "paga" (hacer de burro o agachado) cuando se toca de modo inadecuado al que está agachado o cuando hay omisión o exceso de la orden dada.

Otros nombres de saltos con distintas características son:

Idem golondrina. Idem cañón y bomba. Idem dos motores y dos carchofas. Idem colchón. Idem gilda. Idem escopiñá, etc.

FAVA

A partir de 10 años.

El conjunto de jugadores se divide en dos equipos mediante el sistema "oro y plata" que se describe aparte. Uno de los equipos (el que no ha hecho monta y cabe), se coloca de la siguiente manera:

Uno de ellos de pie contra la pared y con las manos tapando los ojos y sosteniendo la cabeza de otro de su equipo que se agacha para que puedan montar encima de él. A continuación, se agacha otro sujetándose a las piernas del que tiene delante y así sucesivamente hasta formar una cadena continua sobre la que saltarán los del otro equipo.

El segundo equipo, para saltar, se sitúa en fila y el primero dice en voz alta: "FAVAAAA", y salta lo más hacia delante posible, ya que detrás de él saltarán todos los demás, siempre avisando con un "FAVAAAA".

Pierde el equipo que se cae al suelo.

A LA CUERDA

A partir de 10 años.

Se forma un círculo con la cuerda anudada por sus extremos y se mete dentro el niño que, previo sorteo, haya salido "pagador".

El juego consiste en tensar la cuerda en forma de círculo, con todos los niños cogidos a ella, salvo el que esté dentro. El niño/a que queda en el centro del círculo, tiene que intentar coger a los que están fuera y meterlos dentro. La cuerda nunca puede quedar sola, los niños no la deben soltar, por lo menos en su totalidad. Termina de pagar el niño cuando consigue que los demás estén dentro del círculo.

LA CERILLA

A partir de 10 años.

Colocados todos los niños/as en círculo, se enciende una cerilla y se la van pasando unos a otros hasta que llega el momento en que alguno de los niños/as no pueda cogerla porque se quema. Este último pagará una prenda y así sucesivamente hasta que uno quede campeón, porque no ha tenido que pagar prenda.

EL TELEFONO

A partir de 10 años.

Colocados todos los jugadores en círculo, comienza uno haciendo una pregunta al oído del jugador que tiene al lado, y éste le responde del mismo modo, así sucesivamente. Cuando han terminado de dar la vuelta, se empieza a contar todo en voz alta, pero se dice la pregunta de uno y la respuesta del otro. Como no coincide, lo que se oye son disparates, alguno de los cuales son verdaderamente graciosos.

AL ASESINO

A partir de 10 años.

Se reparten palillos de diferente longitud entre todos los niños

participantes, procurando que ninguno vea la longitud del palito que tiene que coger. Al que le toca el palito más corto es el "asesino".

Se colocan todos los niños/as en círculo. El "asesino" tiene que guiñar el ojo al que él quiera y si este niño/a se da por aludido, debe decir "muerto". Si no se da por aludido y hay otro niño/a que cree saber a quién le han guiñado el ojo, tiene que decir "sospecho" y añadir de quién sospecha.

Si no se acierta en la "sospecha", el "asesino" puede seguir "matando". Pueden sospechar varios niños y consultar entre ellos antes de decirlo. Si aciertan al sospechar, se termina el juego y vuelta a empezar.

LA TROMPA

A partir de 10 años.

Se dibuja un círculo en el suelo y se tiran las trompas, bailándolas dentro del mismo, procurando que cuando se paren no queden dentro del círculo.

Las que quedan dentro del círculo, permanecerán atrapadas en su interior hasta que el resto de jugadores las saquen, golpeándolas con las suyas propias.

Las que se consigan sacar del círculo pueden volver al juego.

VARIANTE: A GRUÑILA

A la trompa se le hacen unas rajadas verticales y así al girar hacen un ruido como un gruñido. Se colocan varias trompas en un cuadrado y se lanza la gruñila para tratar de sacarlas fuera sin que deje de rodar dentro del cuadrado.

LA CORREA

A partir de 11 años.

Se hace un círculo formado por parejas, uno delante de otro.

Dos de los jugadores quedan fuera del círculo, el que lleva la correa y el que corre delante para que no le peguen.

Al que le pegan se pondrá delante de una de las parejas, cuando él quiera y, entonces, de dicha pareja, el que está detrás es el que tendrá que correr para que no le peguen.

AMA CARABASERA

A partir de 12 años.

Uno de los jugadores, por sorteo, es el "AMA CARABASERA". Los demás elijen cada uno un número, desde el 1 al número de jugadores que sean, procurando que los números sean consecutivos.

Una vez distribuidos los números, empieza el que hace de "AMA CARABASERA" diciendo: "El Ama Carabasera pregunta por el 3" (ejemplo); y el que tiene ese número tiene que contestar: "¿Cómo que 3?" El "AMA CARABASERA": "¿Qué cuántos?" El del número mencionado: "5" (ejemplo) El que tiene el 5: "¿Cómo que 5?" El que lo ha mencionado: "¿Qué cuántos?" Y así sucesivamente. Cuando alguno se despista y no contesta, cosa que ocurre con frecuencia, paga una prenda al "AMA CARABASERA". Cuando ya se tienen varias prendas, para devolverlas a sus propietarios, se les pide que hagan alguna prueba. Preferiblemente que sea graciosa.

AL MANTEO

A partir de 12 años.

Los jugadores se ponen por parejas. Estas se cogen de las manos y se colocan unas junto a otras. Un voluntario se tumba sobre las manos de todos y entonces se canta la siguiente canción:

"Agua al pez que tiene **sed**.

Agua a la rana que tiene **gana**."

Cuando se dicen las palabras "sed" y "gana", se impulsa hacia arriba al que está tumbado, repitiéndose la canción tantas veces como se quiera.

AL SACO

A partir de 11 años.

Se envuelve una pelota pequeña (o un amasijo de papales) con un saco, atándolo con un cordel.

Se trata de que uno de los jugadores tire el bulto contra otro del grupo (no se debe tirar a la cabeza) y se le da, éste lo coge y, sin moverse del sitio, lo lanza contra otro. Debe delimitarse una zona de la que no se puede salir.

Uno de los jugadores puede acercarse a coger el bulto cuando está

en el suelo, aunque a él no le haya pegado, pero tiene el peligro de que mientras se acerca otro se le adelante y lo lance contra él, por haber poca distancia entre ambos.

LA ESTORNIJA o PICA "U"

A partir de 12 años.

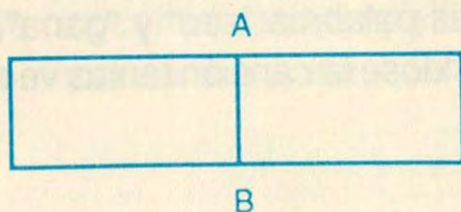
Se juega con dos palos, uno de ellos de unos 15 cms., redondo y con las puntas afiladas que se coloca oblicuo sobre un punto de apoyo; el otro, de unos 50 a 75 cms., con el que se golpea el anterior contra la punta que no está apoyada. Con el golpe salta el pequeño y mientras está en el aire, se le da un segundo golpe para lanzarlo.

Una modalidad consiste en lanzarlo lo más lejos posible, ganando quien lo consiga. Otra en que, antes de que caiga, sea devuelto por otro jugador quien lo golpeará con su palo.

EL CORTATERRENOS

A partir de 12 años.

Se hace un rectángulo de aproximadamente 1'5 x 1 m. en el suelo, dividiéndose por la mitad de esta manera:



Cada jugador desde los puntos A y B, lanzarán su lima hacia la línea divisoria. El que más cerca la deje clavada, elige una de las dos mitades para lanzar (la mejor de ellas, ya que el terreno puede ser desigual).

Colocándose en su mitad, lanzará la lima en el terreno contrario (que es el que ha elegido para lanzar). Si no la clava o se sale fuera, pierde el turno, y si la clava, trazará una línea que dividirá el campo contrario en dos partes, teniendo en cuenta la dirección en la que caiga la lima.

De esas dos partes, el oponente le dirá con cuál se queda, borrando las divisiones anteriores y aumentando el terreno del que ha tirado. Así irá

consiguiendo cada vez más terreno hasta que falle o hasta que el oponente no pueda meter el pie en el terreno que le queda, ganando entonces la partida.

Otra modalidad consiste en dibujar dos círculos en el suelo, a una distancia de aproximadamente 12 m. uno del otro. Cada jugador se coloca en un círculo y se ponen de frente. Entonces, se va tirando la lima en línea recta (el primero sale por sorteo), avanzando cada vez que se clave hacia el círculo del contrario. El turno se pierde cuando no se clava y gana el que llega primero al otro círculo.

EL LIMON

A partir de 12 años.

El juego consiste en que cada niño/a se enumere, 1-2-3-4, etc, y sentados en círculo comienza el juego de la siguiente forma:

El número 1 (ejemplo) dice: "Un limón y medio limón 3, 2, 4, 8... limones y medio limón", nombrando dentro del trabalenguas el número del compañero que desea que coja el mando del juego y si éste está despistado o no dice el trabalenguas correctamente, paga prenda, y así hasta que se recojan muchas prendas.

CANCIONES Y JUEGOS PARA SORTEAR AL QUE EMPIEZA O PARA ELEGIR A LOS JUGADORES.

LOS PALICOS

Se reparten palicos de diferente longitud entre todos los participantes, procurando que ninguno vea la longitud del palico que tiene que coger.

A quien le toque el palico más corto, paga.

LA CHINA

Los jugadores se van ordenando: 1.º, 2.º, 3.º... para "dar" la "china". El 1.º "da" la "china" al 2.º escondiéndola en una de sus manos y poniéndolas ante éste para que adivine en cuál está. Si no la adivina será él quien se quedará con la "china" y se la "dará" al 3.º; y si la adivina será el 1.º quien se la "dé" al 3.º y así hasta que se la "den" a todos. El último que se queda con la "china" es el que paga.

ORO - PLATA

Dos niños/as se colocan uno frente a otro, a cierta distancia y empiezan caminando uno hacia el otro, pero uniendo por pies. Los pasos los darán alternativamente diciendo uno "ORO" y el otro "PLATA" a cada paso que den. Cuando se junten y no puedan dar más pasos, quien le toque pondrá su pie sobre los 2 que están ya puestos y dirá "MONTA" y después lo pondrá perpendicularmente entre los 2 mismos pies y si cabe, dirá "CABE"; en ese caso será él quien empiece a jugar o a elegir a los componentes de su equipo, y si no cabe, tendrán que voler a empezar hasta que no de los dos pueda decir "MONTA Y CABE".

CANCIONES

Mientras se canta la canción se va contando a los jugadores y cuando termina la canción sale fuera el que le toca. Se van eliminando todos los jugadores hasta que solamente quede uno. La canción puede ser una de las siguientes:

"Una mosca en un cristal, hizo cris-cras, y el cristal se rompió, y la mosca se salvó."

"Una mosca puñetera, se cagó en la carretera, tris-tras-fuera."

"Chibiricó-chibiricá, chibiri-curi-curi-fá."

