

GUÍA

Juegos populares para familias almerienses



DIPUTACIÓN
DE ALMERÍA



Guía Juegos populares para familias almerienses

Edita

*Diputación Provincial de Almería
Delegación Especial de Igualdad y Familia*

Preimpresión y redacción

Ediciones Paralelo 37

*Fotografía, vídeos y textos: José Manuel Fuentes
Almería, 2020*

Estimadas familias:

La Guía de Juegos Populares que estáis leyendo es una muestra de la apuesta de la Diputación Provincial de Almería por el ocio saludable y por las tradiciones que han engrandecido, a lo largo de la historia, nuestra provincia. Este proyecto pretende conservar los juegos que han pasado de generación en generación como legado y patrimonio inmaterial de nuestra provincia y de nuestra idiosincrasia popular.

La llegada de las nuevas tecnologías a nuestras vidas ha provocado que en la sociedad actual imperen las prisas y el sedentarismo. Desde la Diputación de Almería estamos volcados en ofrecer alternativas de ocio saludable que contribuyan a que nuestros niños y niñas mejoren su psicomotricidad, sus habilidades sociales, y sus formas de compartir.

Gracias al trabajo que realizamos desde la Delegación de Igualdad y Familia, cada año hacemos llegar a pequeños municipios de Almería la celebración de los juegos tradicionales, donde niños y niñas junto con sus familias comparten, disfrutan y aprenden nuevas formas para ellos de jugar pero que a la vez son tan antiguas y ancestrales. Hemos sido testigos de cómo padres y madres, abuelos y abuelas, comparten y enseñan a sus niños la forma en la que ellos jugaban. Una cita en la que disfrutan haciéndoles ver que también fueron pequeños y que hay numerosas formas de jugar disfrutando del aire libre. Las plazas de nuestros pueblos se llenan cada verano de familias compartiendo su legado.

Es por ello que hemos querido realizar esta guía, para que tengamos un referente en nuestras casas sobre los juegos de toda la vida y que marcaron nuestra infancia, para poder enseñar a nuestros niños formas de disfrutar al aire libre. Esperamos que disfrutéis con cada uno de ellos. Desde la Diputación tenéis nuestro compromiso de seguir generando espacios de ocio saludable que ayuden a transmitir los valores que han forjado el carácter de nuestros 103 municipios.

Javier Aureliano García Molina

Presidente de la Diputación Provincial de Almería

Juegos populares

A lo largo de la historia de nuestra provincia, generación tras generación, los juegos han sido y son una parte fundamental de nuestra cultura y de nuestras tradiciones. Los niños y niñas han utilizado gran parte de su tiempo en estos entretenimientos.

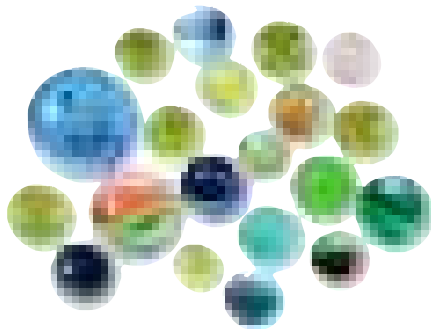
Son los juegos de la memoria colectiva de un pueblo, de mayores y de pequeños cuyo origen se remonta en el tiempo, ligados al territorio, y que han sido y son elementos de unión y convivencia entre amigos y familiares.

Sus reglamentos y vocabulario son similares, aunque sufren pequeñas o grandes variantes dependiendo de la comarca.

Algunos juegos populares requieren material específico (trompo, tabas, canicas...), que se encuentran con facilidad en tiendas de barrio o jugueterías. Aunque para la mayoría de los juegos populares solo se requieren materiales que encontramos en nuestras casas o se pueden fabricar reciclando elementos cotidianos (chapas, chinos, teje, bolos, tres en raya...) Algunos de estos juegos han llegado a generar competiciones con la notoriedad de otros deportes, como es el caso de la petanca o los bolos.

Son juegos para disfrutar en familia, una forma de transmitir generación tras generación nuestros juegos de toda la vida, los juegos de tu pueblo, los juegos de Almería, y que no se pierda una parte tan importante de nuestra historia.

A lo largo del tiempo, otros juegos oriundos de lejanos territorios se han ido incorporando a este patrimonio popular, a esta historia del juego social. Esta guía es una selección de los juegos más populares de todos los tiempos.





1. EL TROMPO O LA PEONZA	4
2. LAS CHAPAS	6
3. LAS CANICAS O BOLITAS	8
4. TRES EN RAYA O TRES EN LÍNEA	10
5. LOS CHINOS	12
6. COMBA O SALTO A LA CUERDA	14
7. JUEGO DE LAS TABAS	16
8. EL YOYÓ	18
9. BOLOS	20
10. CARRERAS DE SACOS	22
11. UN, DOS, TRES, CHOCOLATE INGLÉS	24
12. LA GANGA O EL ARO	26
13. LOS CROMOS O LAS ESTAMPITAS	28
14. LA RAYUELA	30
15. CARRERA DE RANAS	32
16. EL ELÁSTICO O LA GOMA	34
17. EL HILO O EL CORDEL	36
18. EL DIÁBOLO	38
19. BOLAS MALABARES	40
20. MIKADO	42
21. CUATRO EN RAYA O CUATRO EN LÍNEA	44
22. TANGRÁN	46
23. EL TEJE O TEJO	48
24. ZANCOS	50
25. PARCHÍS	52

1. EL TROMPO O LA PEONZA

Gira y gira sin parar

El trompo, la peonza o la perinola es un juego internacional, muy conocido y practicado en Almería. Posee numerosas variantes y ha evolucionado en el tiempo con nuevos materiales y técnicas, que vamos a describir.

Número de jugadores. Uno o más.

Desarrollo. El trompo, tradicionalmente requería algunos preparativos previos como preparar la cuerda poniendo una chapa en su extremo, pintar el trompo o ponerle chinchetas, para personalizarlo.

Antes de lanzar el trompo, el primer paso es liar la cuerda alrededor del cuerpo del trompo.

Se coloca el cordel de forma paralela al trompo sujetándolo con el dedo pulgar en la parte ancha y con la otra mano se comienza a enrollar fuertemente desde la punta, de tal manera que se termine la cuerda recubriendo gran parte de la superficie del cuerpo del trompo. (ver video 1)

En el momento previo al lanzamiento se sujeta el cuerpo del trompo en la palma de la mano y se agarra o amarra a la mano el extremo de la cuerda con fuerza para que no se escape al lanzar el trompo. Es muy común poner en el extremo de la cuerda una chapa aplastada, una arandela, un clip, o una moneda con agujero.

Para preparar el lanzamiento se coloca el dedo índice a un lado y el pulgar al otro de la parte más gruesa del trompo, o el corazón en la parte superior o punta. (ver video).



El lanzamiento del trompo es el momento más delicado, con un movimiento de látigo se lanza hacia adelante y se tira de la cuerda hacia atrás. Este lanzamiento puede hacerse totalmente de pie o con el cuerpo encorvado, lo que reduce el impacto contra el suelo. De la misma forma puede hacerse con la punta mirando hacia abajo e imprimiendo un movimiento horizontal de giro con el brazo o con la punta mirando hacia arriba con una sacudida vertical hacia abajo de giro con el brazo. Es importante que el trompo impacte en el suelo cuando la cuerda esté totalmente desenrollada.

Este punto habrá que practicarlo varias veces, no desistas, ya que es mágico el momento en el que lo conseguimos hacer rodar.

El juego más sencillo es lanzar el trompo para que gire el mayor tiempo posible. Luego podemos intentar cogerla con la palma de la mano sin que deje de girar. Otro juego es el círculo. Existen

numerosos juegos y filigranas que puedes practicar siguiendo tutoriales. (Ver más Información al final).

Reglas. Para jugar al círculo: se dibuja un círculo en el suelo y se pone un trompo en el centro. El jugador que golpee el trompo y lo saque del círculo se lo queda (siempre que el trompo lanzado rueda adecuadamente), y el jugador que al lanzar deje su trompo en el interior del círculo no podrá recogerlo. Es un juego de puntería y muy emo-



cionante porque están en juego tus trompos.

Variantes. Juegos de habilidad

Con el trompo se pueden hacer numerosos trucos o juegos de habilidad: lanzar y coger el trompo con la palma de la mano mientras rueda, levantarlo con la cuerda y ponerlo en la mano, lanzar con el pie. ¡Atrévete a conseguirlo, no es tan difícil!

Curiosidades. Tradicionalmente los trompos eran de maderas duras y muy resistentes para soportar los golpes que recibían durante el juego.

Actualmente existen trompos de punta giratoria, en los que la punta gira independiente del cuerpo.

Materiales. Trompo, cuerda, chapa, rotuladores, púa y martillo.



Pincha aquí para más información

<https://youtu.be/w1TEs-ZWYw>

https://youtu.be/eRJY_galvw

2. LAS CHAPAS

Reciclaje y diversión al mismo tiempo

Las chapas son un residuo que surge tras abrir las botellas de determinadas bebidas. Tradicionalmente se han usado como elemento para varios juegos, entre los que destaca el fútbol-chapa y las carreras de chapas.

Número de jugadores. Dos o más

Materiales. Chapas o tapones de bebidas, pintura o similar para definir espacios y una canica o bolita para futbol-chapa.

Desarrollo. Dos modalidades de juego.

1.- Fútbol-chapa. Se pinta un campo de fútbol adaptado y proporcionado a las dimensiones de las chapas. Cada equipo tendrá de 5 a 9 jugadores (chapas) y una portería bien definida.

2.- Carreras de chapas. Se dibuja un circuito con curvas y obstáculos con una anchura limitada (la anchura de 4 chapas, por ejemplo).

Reglas. Hay que golpear las chapas, si se empuja o arrastra no es válido y se repite la tirada.

Fútbol-chapa. Cada jugador coloca sus chapas donde desea dentro de su campo, al inicio y tras un gol. Cada jugador tiene una tirada, se echa a suertes

quien sale, se golpea con el dedo la chapa y esta debe dar a la pelota buscando marcar un gol. Si la pelota o una de las chapas sale del campo se coloca en el punto por donde ha salido y el jugador puede elegir una de sus chapas para colocarla junto a la pelota y sacar de banda. Durante el juego, las chapas no pueden tocarse ni moverse para colocarlas antes de disparar. Gana quien más goles consiga en un tiempo definido o el primero que marque un número de goles acordado entre los jugadores.

Carreras de chapas. Cada jugador coloca sus chapas en la salida. Cada jugador tiene una tirada, se echa a suertes quien sale, se golpea con el dedo la chapa con la intención de avanzar lo máximo posible. Si la chapa se sale del circuito se coloca en el punto por donde ha salido. Si la chapa golpea a otra chapa y la saca del circuito, también se pondrá en el punto por el que ha salido. Gana el primero que atraviese la meta. Si el circuito es circular se puede definir que gana el primero que de un número de vueltas definido previamente.

Variantes. Si al golpear una chapa se sale del circuito o del campo de fútbol se vuelve a colocar en el





lugar desde el que se golpeó.

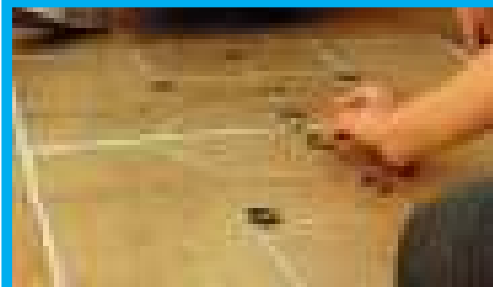
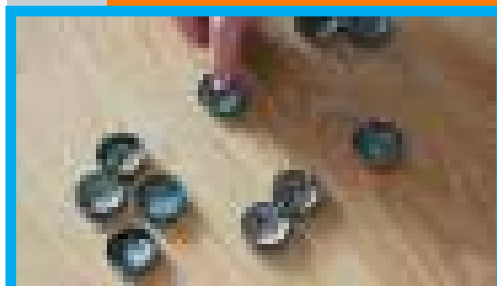
Curiosidades. Los niños normalmente han decorado las chapas con fotos de jugadores o ciclistas famosos, dando un toque de realismo al juego.

Materiales. Chapas, recortes de imágenes de deportistas, plastilina y tiza.

Pincha aquí para más información

[https://es.wikipedia.org/wiki/Chapas_\(juego_infantil\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Chapas_(juego_infantil))

<http://www.elmercaderdejuegos.es/blog/como-volver-a-jugar-a-las-chapas.html>



3. LAS CANICAS O BOLITAS

Practica tu puntería

Las canicas son pequeñas esferas de diferente material (cristal, piedra, cerámica o acero). Es un juego universal, muy antiguo, cuyo origen se remonta a los egipcios, hace 3000 años, y con numerosas variantes.

Número de jugadores. Dos o más, aunque la práctica individual es muy importante.

Desarrollo. Existen numerosos juegos o modalidades, pero en general consisten en lanzar una o varias canicas para dar a otras canicas o colar en un agujero. Cuando se gana, como premio te llevas las canicas del otro jugador que están en juego.

- **El hoyo.** Se hace un agujero en el suelo, se tira por turnos intentando entrar en él. El jugador que consigue introducir la bola se queda con las canicas que estén a menos de un palmo de distancia del agujero. Los jugadores podrán optar también por alejar a sus oponentes tirando contra ellos.

- **La troya.** Se dibuja un círculo de unos 60 centímetros de diámetro en la tierra y dentro de él se colocan las canicas apostadas. Los jugadores por turnos van lanzando sus canicas hacia el círculo, buscando sacar

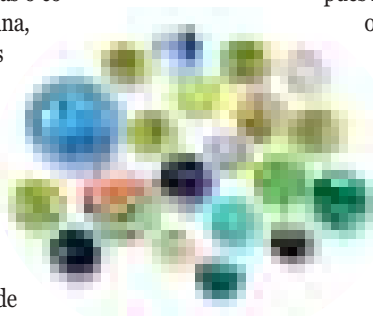
las que están dentro de él para quedárselas. Si una canica queda dentro del círculo, esta pasa a formar parte de las canicas a disputar. El juego termina cuando todas las canicas han sido sacadas del círculo.

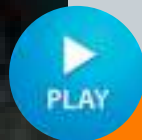
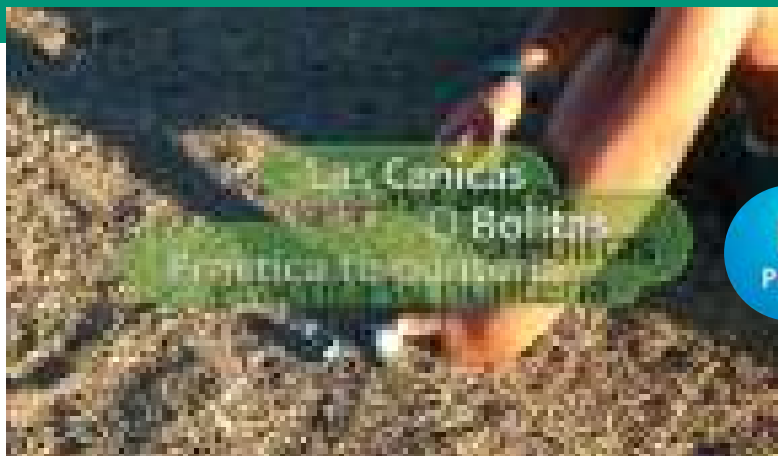
- **Gua.** Dos o más jugadores luchan, por turnos, por hacerse con las canicas de los demás. Marcan una línea a cuatro metros del hoyo o gua y lanzan una o dos canicas hacia la línea, el que queda mas cerca sale desde la línea buscando introducir la canica en el gua. Después lanza su canica contra las canicas de los otros jugadores intentando golpearlas tres veces: tute, pie (donde la distancia entre las canicas debe ser mayor a tu pie) y matute. Después tienes que volver al gua, ganando la canica del adversario, y sigues jugando con las demás canicas que hay en juego. Si no consigues terminar esta secuencia de golpes pierdes el turno.

Reglas. Se lanza con un golpe seco con el pulgar, con el índice o corazón.

Cambia el turno de lanzamiento cuando un jugador no ha dado a otra canica o no ha entrado en el hoyo.

Antes de iniciar el juego se acuerda cuantos palmos puede acercarse un jugador a la canica del oponente antes de lanzar: 1, 2 ó 3.





El hoyo en el suelo se llamaba Gua y tiene una profundidad de 4 a 6 centímetros.

Variantes. El número de palmos que puedes acercarte antes de lanzar, el tamaño del círculo de la Troya, el número de golpes en el gua y la forma de medir el pie o con palmos, son pequeñas variantes de este juego.

Curiosidades. Las canicas de piedra o metal eran temidas en el juego porque rompían las canicas de arcilla o cristal.

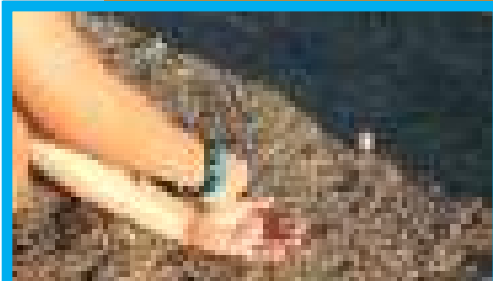
Existe una Federación Española de Canicas (ver más información).

Materiales. Canicas de distintos materiales.

Pincha aquí para más información

<http://www.lascanicas.es/reglas.php>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Canica>



4. TRES EN RAYA O TRES EN LÍNEA

Sencillo y divertido

Es un juego de origen romano que se emplea para el desarrollo de habilidades espaciales y de cálculo para niños de poca edad.

Este juego de mesa es mundialmente conocido por su versatilidad, ya que se adapta a jugar con piedras, trozos de papel, lápiz y papel o cualquier otro elemento que que tengamos a mano. Se necesita realmente poco para jugar en cualquier circunstancia y lugar.

Número de jugadores. Dos

Desarrollo. Cada jugador coloca una piedra o ficha alternativamente en el tablero hasta que uno consiga poner tres en línea.

Reglas. Por sorteo se asigna el jugador que comienza el juego, quien coloca una de sus fichas en uno de los puntos de cruce de líneas. Alternativamente los jugadores van colocando hasta que uno consigue completar una línea de tres fichas. Una vez colocadas las seis piezas, si no hay línea las fi-

chas se pueden desplazar por las líneas hasta conseguir las tres en raya. El ganador o el perdedor comienza la siguiente partida, según se acuerde.

Variantes. Círculos y cruces. Juego de papel y lápiz, se realizan círculos o cruces en un tablero con nueve cuadrados tres por tres, pintado en un papel, buscando los tres en línea.

Curiosidades y evolución. Este juego tiene pocas variantes y una vez dominadas, la partida suele terminar en empate. Es un juego sencillo o de iniciación, paso previo al juego del cuatro en raya, alquerque, damas o similares. El O-XO, basado en círculos y cruces, fue el primer videojuego de la historia, en 1952.

En algunas rocas de nuestras sierras se han encontrado pequeños hoyos utilizados para juegos similares al tres en raya, usados por pastores en zonas de confluencia de las vías pecuarias para su entretenimiento.

Materiales. Seis piedras o fichas (taponos, trozos de papel...) diferentes tres a tres y un tablero dibujado.





Pincha aquí para más información

https://es.wikipedia.org/wiki/Tres_en_línea

5. LOS CHINOS

Sencillo y decisivo

Los chinos es un juego cuya invención se atribuye a un pastor leonés. Consiste en intentar adivinar el número total de chinos (monedas, piedrecitas, bolitas de papel...) que al menos dos jugadores guardan en su mano cerrada.

Número de jugadores. Dos o más.

Desarrollo. Los jugadores poseen tres chinos. Poniendo sus manos atrás, escondidas en la espalda, pasan un número desconocido de chinos a la otra mano y la sacan con el puño cerrado al centro del juego. Después, por turnos, se dice un número. Se abren las manos y se cuenta el número de chinos, el que acierta gana un punto.

Reglas. Dos jugadores no pueden elegir el mismo número, por eso los turnos deben respetarse rigurosamente y los iniciará alternativamente cada jugador, ya que el que empieza tiene la ventaja de poder elegir cualquier número.

Para evitar trampas se debe ser muy minucioso

con la posición de las manos y la visibilidad de los chinos.

Variantes. Se puede apostar quién tiene que hacer algo: pagar la cuenta, hacer la cena... en este caso quien gana deja el juego y el resto siguen jugando hasta que quede uno.

En la primera ronda no se permite sacar 'blancas' (es decir ningún chino).

No se puede mentir. Por ejemplo, sacar 3 monedas y decir 'dos' para confundir. Eso se penaliza con pérdida o con dejar de jugar una o dos veces mientras sigue el desarrollo del juego.

En Almería era y en algunos pueblos sigue siendo costumbre jugar a los chinos para ver quién paga una ronda de consumiciones de bebidas o incluso alguna comida.

Curiosidades. Se ha puesto nombre a los números como: "Blancas" al 0, "gancho al trapero" al 7, "barreiros" al 8, "la mano en niño" al 5 o el "gusanillo" al 6. Esto cambia según la región o comarca.

Materiales. Tres piedras, monedas, trozos de papel u otros objetos por jugador.





Pincha aquí para más información

- <https://planesconhijos.com/juegos-para-ninos/jugar-a-los-chinos-un-truco-para-entretener-a-los-ninos/>
- <https://www.zendalibros.com/los-chinos-juego-poco-oriental/>

6. COMBA O SALTO A LA CUERDA

Salta, salta sin parar

La comba, es un juego tradicional muy extendido por el mundo y un ejercicio físico para entrenamiento de algunos deportistas, incluso es uno de los aparatos de gimnasia rítmica. Existen numerosas competiciones individuales y colectivas de este juego.

Número de jugadores. Uno o más.

Desarrollo. La comba tiene infinidad de juegos. Normalmente consis-

te en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona quien hace girar la cuerda y salta. Si se juega en grupo, dos “dan a la cuerda” y otro jugador salta. Es muy común saltar al ritmo de canciones populares. Un ejemplo, el popular “cocherito leré” donde se salta con giro completo de cuerda, pero en las dos últimas sílabas “leré”, se tensa la comba por encima de la cabeza del que salta, y este se agacha.

“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.
Si te mareas, leré / a la botica, leré /
que el boticario, leré / te de pastillas, leré.”*

Otro modalidad de juego es “el ocho”. Los jugadores entran por un lado, salen por el otro y giran alrededor de los que dan la comba alternativamente, realizando un ocho en su movimiento. Este juego es muy dinámico y permite que muchos jugadores participen sin esperas.

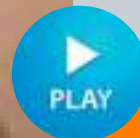
Reglas. El jugador entra al centro y empieza a saltar realizando la secuencia de saltos planteada. Cuando falla, cambia el turno y queda eliminado o pasa a dar a la comba.

Se puede empezar con la cuerda en estático o ya en movimiento.

La velocidad de giro de la cuerda debe ser constante salvo que el juego requiera cambios de ritmo. la velocidad de giro se adapta al nivel de los saltadores.

Variantes. Para niños pequeños. Es habitual el juego de “la serpiente” (se mueve la comba haciendo ondas en el suelo) o “la barca”, (se mueve la comba en un suave balanceo). Existe una canción muy popular para la barca.

“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.”*

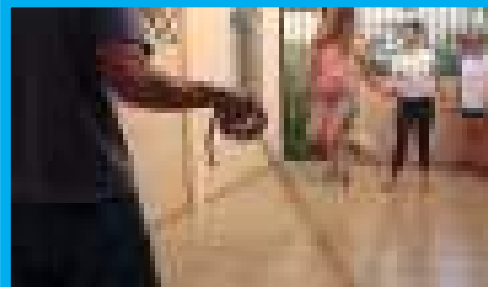
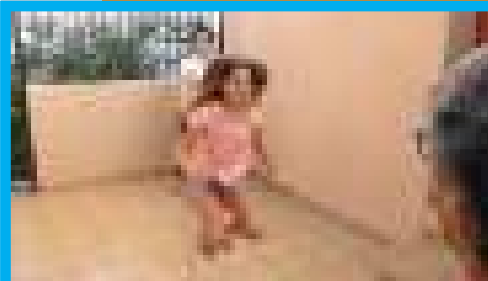
Para jugadores muy avanzados se puede jugar con dos combas a la vez que se van cruzando rítmicamente.

Curiosidades. Según el Jump Rope Institute de Estados Unidos, saltar a la comba ayuda al desarrollo de los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro, lo que fomenta la conciencia espacial, mejora las habilidades de lectura, aumenta la memoria y te hace estar más mentalmente alerta.

Materiales. Una cuerda para hacer de comba de unos 5 metros de larga o individual de 2 metros.

Pincha aquí para más información

<http://www.jumpropeinstitute.com/index.html>



7. JUEGO DE LAS TABAS

Habilidad manual

Las tabas es uno de los juegos más antiguos, ya documentado en la cultura griega clásica. Consiste en el lanzamiento de huesos de las patas traseras del cordero, llamados astrágalos.

La taba se usaba a modo de dado, ya que las distintas caras de la taba tienen formas diferentes.

Número de jugadores. Dos a seis.

Más jugadores se hace muy larga la espera de turno.

Desarrollo. Existen numerosos juegos, los más populares son:

1.- Coger las tabas de una en una, de dos en dos, de tres en tres y de cuatro en cuatro y cinco.

2.-Poner todas las tabas en la misma posición. Son cuatro posiciones y una vez puestas en una posición se lanzan de nuevo hasta conseguir todas las posiciones.

Hoyo: es la cara cóncava. Panza: es la cara convexa. Liso o verdugo: Tiene un pico que sobresale en uno de sus extremos. Rey: es la cara inversa u opuesta al liso o verdugo.



Reglas. Se lanzan desde la mano cinco tabas al suelo intentando que no se esparzan demasiado.

Se lanza una taba (normalmente blanca) al aire y con la misma mano se coge o cambia de posición (según el juego) una taba del suelo y se recoge la taba lanzada antes de que caiga.

Si se lanza y no se recoge taba o no se modifica nada pero se recoge la taba lanzada, sigue jugando el mismo jugador. Pierde turno solo cuando se le cae al suelo la taba lanzada.

Variantes. Jugar con pelota de goma, que puede dar un bote antes de cogerla y así aumentamos el tiempo para coger la taba o cambiarla de posición, esto facilita el juego.

Curiosidades. Fue llevado a América por los españoles. Era juego de entretenimiento entre marinos y soldados. Hoy en día es muy popular en zonas ganaderas.

Durante el siglo XX el juego era tan popular y era tal la demanda de estos huesos que pasaron a fabricarse en plástico, resina o metal.

Materiales. Juego de tabas. Opcionalmente pelota de goma.



Pincha aquí para más información

https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_las_tabas

8. EL YOYÓ

La magia de la cinética

El yoyo es un juguete formado por dos discos o grandes botones unidos por el centro, alrededor de cuyo eje central se enrolla una cuerda que, anudada a un dedo, se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo.

Número de jugadores. Juego individual.

Desarrollo. Se enrolla la cuerda alrededor del eje del yoyo, se ata el extremo de la cuerda a un dedo y se deja caer el yoyo. Cuando se desenrolla la cuerda se da un tirón de la misma hacia arriba y el yoyo rebota volviéndose a enrollar. Entonces lo cogemos de nuevo en la mano.

Reglas. Es un juego de habilidad donde no existen reglas, lo que existen son técnicas para lanzar y recoger (Ver vídeo).

Variantes. Los yoyos se pueden dividir en tres grupos según su morfología:

- **Con respuesta.** Al lanzarlo vuelve a recogerse y asciende.



- **Sin respuesta.** Este tipo de yoyos, no asciende al ser lanzado, ya que incorpora un rodamiento y unos paneles de silicona que requieren de un movimiento específico para hacer que ascienda.

- **De cuerda externa.** Este tipo de yoyos no va unido a la cuerda. Para efectuar trucos, el usuario ha de conseguir que la cuerda quede enganchada al eje central. Es muy similar al diábolo.

Curiosidades. Anualmente se lleva a cabo una competición mundial en Florida.

Los presidentes de Estados Unidos John F. Kennedy, Lyndon B. Johnson y Richard Nixon, eran grandes aficionados del pasatiempo, pues a menudo se les veía jugando con el yoyó en la oficina presidencial de la Casa Blanca.

El 12 de abril de 1985, el yoyó viajó al espacio con la tripulación del transbordador Discovery, y años después, en la nave espacial Atlantis. La aparición más antigua conocida de este juguete o similar es una copa ateniense del siglo V a.C., en la que aparece un joven que sostiene un objeto esférico que pende de un hilo.



Pincha aquí para más información

<https://es.wikipedia.org/wiki/Yo-yo>

http://www.vezdemarban.com/08_espacio_reuerdo/objetos/juegos_tradicionales_coleccion/html/juego-14_el_yoyo.html

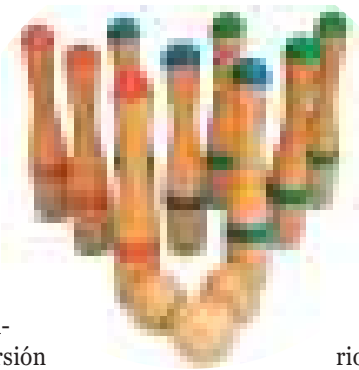
9. BOLOS

Diversión para todos

Juego tradicional cuyo origen se remonta a los egipcios. En la Edad Media fue muy popular. Se sabe que el origen del “bowling” jugado en las boleras, comenzó en los Países Bajos, aunque también se cuenta que en España se jugaba una modalidad semejante. De hecho en las diferentes regiones españolas se juega a los bolos con variaciones locales en reglas y elementos de juego.

Número de jugadores. Dos a cuatro. También se puede jugar por parejas.

Desarrollo. Existen diferentes modalidades deportivas de jugar a los bolos y su distribución en España presenta una gran dispersión geográfica motivada por ser en muchos casos un juego tradicional. El más común es tirar todos los bolos desde una cierta distancia en tres intentos, puntuando un punto por cada bolo caído. se puede jugar individualmente o por parejas o equipos.



Reglas. Por turnos y con uno, dos o tres lanzamiento por jugador hay que derribar los bolos colocados a una cierta distancia. Cada bolo tiene una puntuación o no dependiendo del juego.

Variantes. Juego de las Birlas. Se ponen los 6 bolos en 3 filas de dos, separados el largo de las mazas. El jugador lanza 3 mazas o cilindros de madera contra los bolos con el objetivo de que sólo quede 1 en pie. Tres intentos. Cada bolo 1 punto pero si tiras todos te quedas con 0 puntos.

Curiosidades. El bolo andaluz o serrano está considerado en la actualidad como el único deporte autóctono andaluz, por su antigüedad y arraigo en el territorio.

La singularidad de los bolos serranos radica en que, a diferencia de las modalidades más extendidas y conocidas, no se trata sólo de derribar los bolos, que en este caso se llaman “mingos”, sino que se premia el lanzarlos lo más lejos posible tras el impacto con la bola.



Pincha aquí para más información

<https://es.wikipedia.org/wiki/Bolos>

http://www.adri.es/files/publicaciones/libro_e_inventario_de_bolos.pdf

10. CARRERAS DE SACOS

Salta como un canguro y serás más rápido que ninguno

Es un juego popular para fiestas con grupos numerosos. Las carreras suelen ser cortas e intensas y se debe procurar que no haya obstáculos que puedan provocar tropiezos.

Número de jugadores. Dos o más, preferiblemente más de seis.

Desarrollo. Los participantes se colocarán en una línea de salida en fila con las piernas dentro de sus sacos.

Se da una señal de salida y correrán saltando como los canguros hasta la meta.

El participante que llega primero será el ganador.

El recorrido puede ser de ida o de ida y vuelta. Los participantes deben jugar en una superficie cómoda, ya que las caídas son inevitables.

Reglas. No se puede correr, debe ser saltando con los pies junto.

Se debe llevar el saco cogido con las manos y no dejar que caiga hasta los tobillos.

Si el recorrido es de ida y vuelta hay que pisar la línea de meta con el saco antes de dar la vuelta.

Variantes. Cuando no se tienen sacos se puede hacer carrera con los pies atados. Esta variante se usa mucho en parejas. Se atan un pie de cada uno de la pareja y corren juntos. En esta modalidad no hay que saltar. Se puede andar rápido o correr, se premia la coordinación entre los miembros de la pareja.

Curiosidades. Esta actividad data del siglo XVII cuando los hortelanos realizaban carreras después del almuerzo.

En Almería, en los pueblos del interior, eran frecuente que se realizaran carreras de sacos en las fiestas. Antiguamente, se utilizaban los sacos de rafia o los sacos costaleros de tela usados para guardar grano o harinas.

Ahora se ha recuperado en muchos de ellos como un juego tradicional y tiene mucha aceptación entre los más jóvenes.

Materiales. Hoy se utilizan sacos de plástico, que se pueden conseguir fácilmente en tiendas de piensos para mascotas o de piensos para animales de corral en un tamaño grandes, o en sacos de patatas o escombros, en su defecto cuerdas anchas o pañuelos para atar los pies, como se muestra en la foto de la página derecha.





Pincha aquí para más información

https://es.wikipedia.org/wiki/Carrera_de_sacos

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/carrera-de-sacos-juegos-para-ninos/>

11. UN, DOS, TRES, CHOCOLATE INGLÉS

Las estatuas avanzan hacia mí

Número de jugadores. Tres o más, es más divertido un grupo numeroso de seis o más.

Desarrollo. Se echa a suertes quien es madre. La madre se pone contra una pared y canta “Un, dos, tres, chocolate inglés” y se da la vuelta para ver quién está en movimiento, mientras los jugadores avanzan desde una línea de salida en dirección a la pared y se paran quedando como estatuas cuando la madre se gira. El primero que llegue a la pared gana y hace de madre en la próxima partida.

Reglas. La madre debe cantar alto y claro a una velocidad moderada. Si la madre ve a algún jugador en movimiento este vuelve a la línea de salida.

Los jugadores deben aceptar la decisión de la madre si dice que lo ha visto en movimiento, esto suele generar polémicas pero la madre es la que manda.

Variantes. El juego puede terminarse cuando uno llega a la pared o cuando todos llegan a la pared.

Dependiendo de la región se cantan diferentes canciones como “reloj, reloj la una, las dos y a las tres”.

Otra variante, el que llega hasta la madre le toca el hombro y la madre sale corriendo y persigue a los demás. Al que toque o pille se queda de madre.

Curiosidades. Este es un juego de verano, cuando muchos niños se juntaban en la calle por la noche a la luz de una farola.

Normalmente se generan riñas porque alguno no veía justa la decisión de la madre cuando lo penalizaba con volver a la línea de salida. Era una forma de aprender a aceptar la disciplina.

El juego recibe distintos nombres según los territorios, en nuestra tierra, Navarra y Granada es Chocolate inglés, quizá por el origen de los repobladores. En Madrid se le llama Escondite inglés, Gallito inglés en otras partes de Andalucía y en la Comunidad Valenciana, Caballito inglés en las Islas Baleares, Pollito inglés en Teruel. En Cataluña, curiosamente, describe el objetivo final. Se le llama Pica pared o toca pared.





Pincha aquí para más información

<https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juego-de-manos-y-gestos/un-dos-tres-chocolate-ingles-123-pica-la-pared/>

12. LA GANGA O EL ARO

Rueda y rueda el aro guiado por el palo

El aro o ganga es un juego tradicional de habilidad. Se usan dos piezas: un aro (por ejemplo una llanta de bicicleta) y una varilla o guía de alambre grueso (ganga), que se usa para conducir el aro.

Número de jugadores. Es un juego individual, pero a la hora de competir se comparte con uno o varios adversarios.

Desarrollo. El juego consiste en rodar el aro, valiéndose de una ganga, a mucha velocidad o por un circuito con giros y obstáculos, pudiendo establecerse una competición con otros jugadores de velocidad y/o de habilidad.

Reglas. No es un juego con reglas definidas ya que lo importante era demostrar la habilidad con la ganga y el aro. Si se hacen carreras se asumen las reglas de cualquier tipo de carrera. Muy usual es jugar a “La pista”: Se marca un circuito o pista en un espacio grande (patio, jardín o calle), esta pista debe ser circular para realizar vueltas completas. Resultará vencedor el que dé

mayor número de vueltas de, en un tiempo determinado o el que llegue antes a completar un número determinado de vueltas.

Variantes. El aro loco. Gana la partida el que consigue mantenerse más tiempo dentro de un círculo de dos metros de diámetro, haciendo dar vueltas al aro sin que salga del mismo.

Partidas de resistencia: gana el que más tiempo mantenga el aro en movimiento.

Curiosidades. La ganga se puede hacer para diestros o zurdos, solo hay que cambiar la orientación de la punta en forma de “U” de la ganga.

El aro siempre ha sido un juego basado en el reciclaje de elementos en desuso, como llantas de bicicletas rotas o el aro del borde de un cubo de metal viejo. En los años 60, 70 e incluso los 80, en los pueblos del interior de Almería, era muy característico el chirrido del aro, normalmente una llanta de bicicleta, al rozar con la guía metálica. Las carreras por las calles eran muy frecuentes. La escasez de juguetes era suplida con la imaginación.

Material. Un aro metálico y un alambre fuerte.





Pincha aquí para más información

<http://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/socializacion/juegos/el%20aro.pdf>
<https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos-tradicionales-aragoneses/el-aro/>

13. LOS CROMOS O LAS ESTAMPITAS

El arte de la pintura entre nuestras manos

Los cromos son dibujos vistosos y coloridos en tamaños pequeños 2x2 ó 3x3 centímetros aproximadamente, que se imprimían sobre papel ligero y resistente.

Número de jugadores. Es un juego para compartir en pequeños grupos de dos a seis jugadores. Si hay más jugadores es mejor hacer dos grupos de juego, para evitar esperas en el turno.

Desarrollo. Este juego consiste en colocar los cromos boca abajo sobre una superficie lisa. Todos los cromos se agrupan y se colocan boca abajo. La persona que inicia el juego golpea rápidamente las estampitas con la palma de su mano ligeramente cóncava para crear un vacío y facilitar que los cromos se volteen y ganarlos. Cada persona lleva su colección de cromos y en cada ronda apuestan un número determinado de cromos. Hay muchas variantes sobre juegos con cromos: levantarlos golpeándolos con las manos, con los propios cromos (tazos), lanzándolos desde una altura predeterminada junto a una pared, y ganando aquel que consigue montar el cromo lanzado sobre alguno de los que hay en el suelo, haciendo saltar los cromos hasta colocarlos hacia arriba.

Reglas. Se juega por turnos y solo hay un intento de

voltear cromos.

No se puede mojar la mano e intentar que los cromos se peguen, aunque es muy habitual calentar la mano con el vapor de la boca.

Corre el turno hasta que se acaban los cromos de la mesa y se inicia una nueva apuesta iniciando el turno por donde se había quedado.

Los cromos volteados son propiedad de quien los volteó.

Variantes. También existen los cromos coleccionables. Son estampitas de un tamaño más grande y papel más grueso que se coleccionaban e intercambiaban con los amigos, por ser de temas de interés para los niños como deportistas o famosos de la tele.

En los años 90 salieron en España los famosos "tazos", que son unos sustitutos modernos de los antiguos cromos, en los que en lugar de voltear los cromos con las manos se lanzaban los propios tazos (de plástico duro). Esta variante se ha extendido por todo el mundo con gran éxito.

Curiosidades. Los cromos coleccionables fueron durante los años 90 uno de los mayores éxitos editoriales de nuestro país.

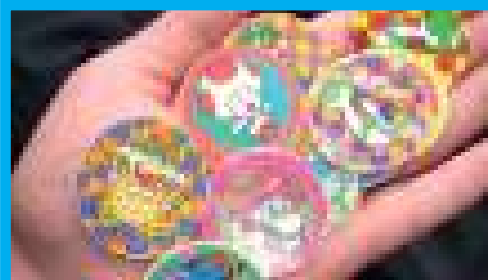
Los tazos se iniciaron como un reclamo publicitario de marcas de snacks y golosinas y rápidamente pasaron a





ser un producto de consumo con un elevado volumen de ventas.

Materiales. Cromos. Se pueden fabricar haciendo dibujos en un papel fino y resistente que después se recorta en trozos de unos 3 x 3 centímetros o directamente recortando imágenes de revistas, teniendo la precaución de que el envés sea fácilmente diferenciable.



Pincha aquí para más información

http://www.vezdemarban.com/o8_espacio_reuerdo/objetos/juegos_tradicionales_coleccion/html/juego-o8_los_cromos.html

<https://sites.google.com/site/juegostradicionalesinfantiles/juego-de-cromo>



14. LA RAYUELA

A la pata coja salto hasta el cielo

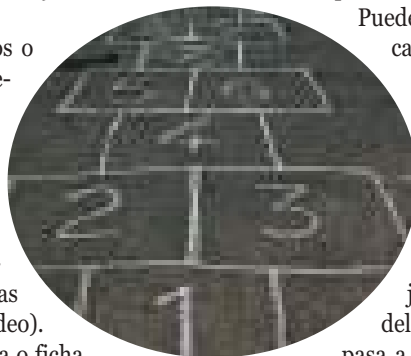
La Rayuela es un juego tradicional muy latino, recibiendo distintos nombres dependiendo del país y del dibujo que se genera en el suelo para jugar.

Hay diferentes formas de pintarla en el suelo, pero la más común es esta: dobles con los números siete y ocho. Luego otro piso con una sola casilla con el número 9. A continuación se dibujará una casilla con el número diez.

Número de jugadores. Dos o más. No es aconsejable que sean más de seis ya que las esperas pueden ser largas.

Desarrollo. Se pintan con una tiza en el suelo cuadros con números en su interior, generando un circuito de números consecutivos con formas muy variadas (ver fotos y video).

Por turnos se lanza una piedra o ficha pesada al interior del primer cuadro y a pata coja se recorre el circuito (puede haber áreas de descanso o cuadros contiguos que se pisan a la vez con los dos pies). Cuando se llega al dos se recoge la piedra en equilibrio y se salta a la base. Se continúa con el dos, tres... sucesivamente hasta que se pisa una línea, no se acierta al lanzar la piedra o se pierde el equilibrio.



Reglas. El primer jugador lanza su piedra desde la base y si cae fuera o toca alguna línea pierde el turno. La casilla donde está la piedra no se toca, se salta. Las casillas emparejadas deben pisarse cada una con un pie al mismo tiempo. Si éstas están al final de la rayuela, se gira saltado y cambiando los pies sin pisar las líneas.

Puede dibujarse un cielo, área de descanso al final de la rayuela, donde descansar y girarte antes de realizar el camino inverso.

Si se falla, en la siguiente ronda se continúa desde donde se quedó.

Al realizar el recorrido de todas las casillas se gana el juego o el jugador tira la piedra por encima del hombro y la casilla en la que cae pasa a ser de su propiedad. Cuando no quedan casillas libres finaliza el juego.

Variantes. Las variantes están muy relacionadas con el dibujo de rayuela que se haga, ya que condiciona el juego (casillas emparejadas, área de descanso o cielo).

En algunas regiones la piedra no se recoge con la mano, se saca a patadas con el mismo pie de apoyo. Así resulta más difícil y divertido.

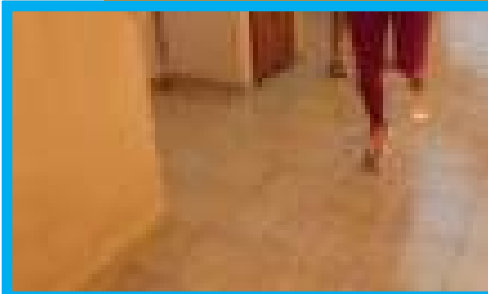
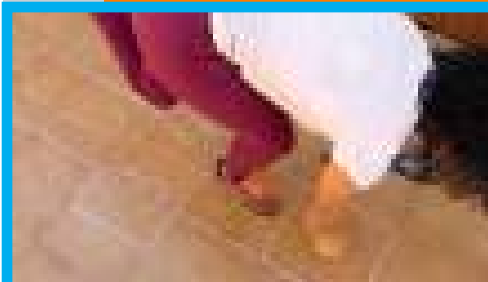


Curiosidades. Parece ser que este juego está basado en La divina comedia de Dante. En este libro, el protagonista, cuando sale del purgatorio y quiere alcanzar el paraíso, tiene que atravesar una serie de nueve mundos hasta lograrlo. El jugador actúa a modo de ficha. Debe saltar de casilla en casilla, a la pata coja, empujando la piedra que se suponía representaba su alma. Partía de la Tierra para conseguir el cielo y no podía pisar las líneas.

Materiales. Una tiza o tizas de colores y una piedra o ficha plana de unos 5 a 8 cm. de diámetro.

Pincha aquí para más información

<https://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/06/otro-juego-tradicionala-rayuela.html>



15. CARRERA DE RANAS

Salta, salta sin parar

La carrera de ranitas es un juego sencillo pero muy divertido. Solo hay que darle con el dedo en el culo a la rana para que esta salte descontroladamente. Practica hasta conseguir dirigirla.

Número de jugadores. Dos o más.

Desarrollo. Existen dos opciones:

la más sencilla es comprar las ranas de plástico que venden en tiendas de juguetes, saltan muy bien y son muy bonitas. La segunda opción es más divertida. Con un tutorial hacemos una rana saltarina de papel con la que jugaremos en las carreras. El juego consiste en pellizcar con un dedo de arriba a abajo a la rana en el culo para que salte y avance lo máximo posible, hasta llegar desde la salida a la meta.

Normalmente se juega de forma individual, aunque también se puede jugar por equipos, como en cualquier carrera, eligiendo colores en las de plástico, que normalmente suelen ser de cuatro colores, como las fichas del parchís (rojo, verde, ama-



rillo y azul), o pintándolas de los colores preferidos en el caso que las realicemos de papel.

Reglas. Normalmente todos actúan a la vez sin límites de pellizcos. Se da una señal y todos corren hasta que uno llegue a la meta.

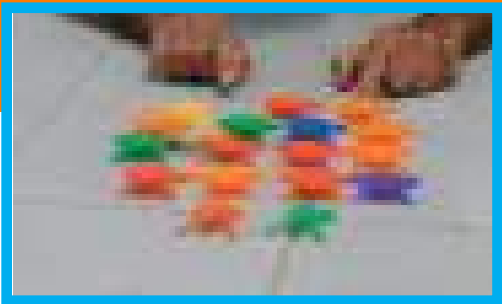
Solo se puede pellizcar a la rana, no se puede empujar.

Variantes. Se pellizca la rana en turnos definidos. En este caso puede haber un empate, si en un mismo turno dos o más jugadores cruzan la meta.

Curiosidades. La papiroflexia nos permite realizar numerosas figuras y algunas de ellas tienen movimiento, la rana saltarina (en la foto del círculo) es una de las numerosas alternativas.

Un buen complemento previo a este juego es realizar con los niños y niñas un taller de papiroflexia para realizar ranitas de papel y decorarlas según el gusto de cada uno.

Materiales. Ranas de papel elaboradas por nosotros o de plástico compradas. Hay muchos tutoriales para elaborarlas de papel.



Pincha aquí para más información

- https://www.youtube.com/watch?v=fhoonZ8T_LQ
- <https://www.youtube.com/watch?v=uyE4jJkO5nY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1kZjq8f8Mpo>

16. EL ELÁSTICO O LA GOMA

Diversión sin límites con un simple elástico

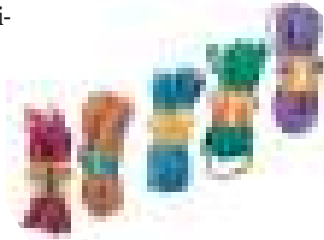
El elástico es un juego muy popular que consiste en realizar una serie de saltos, habitualmente al ritmo de canciones, sobre una cinta elástica de 3 a 5 metros estirada, formando un rectángulo con la ayuda de dos personas o sillas.

Número de jugadores. Uno o más, lo ideal entre tres y ocho.

Desarrollo. Dos niños se ponen en los laterales y sujetan el elástico con las piernas entreabiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, uno o varios niño/as tienen que realizar una secuencia de salto y figuras (pisar la goma, saltarla, enrollarla sobre su pierna, existen numerosas posibilidades). Cuando termina la secuencia o se equivocan cambia el turno. No existen ganadores ni perdedores, es un juego de compartir y adquirir habilidades juntos.

El juego de salto de altura es una versión competitiva que consiste en saltar y pasar por encima del elástico. Existen técnicas de salto que sorprenden a los que nunca han jugado. En este estilo definimos niveles como: tobillos, pantorrilla, rodillas, medio muslo, cintura, axilas, cuello, cabeza, brazos levantados o cielo. (ver video)

Reglas. Cada desarrollo de secuencia tiene sus reglas, normalmente el objetivo es aprender y disfrutar, no competir. Por eso las reglas son muy livianas.



En el salto de altura, existen reglas como no poder tocar la goma al saltar a tobillo o pantorrilla, cuando se salta a niveles más altos si se permite.

No se puede tocar la goma con las manos ni brazos.

Ejemplo de canción con secuencia de juego.

"Popeye el marinerito piiü // no sabe tocar el pito piiü // y yo que lo se tocar piiüü // no me lo quiere dejar piiüü.

Un día me lo dejó piiü // y al agua se me cayó piiüü // y el pobre marinerito piiüü // Sin pito se quedó piiüü"

Se empieza a la izquierda del elástico, en cada estrofa que se recita hay que hacer una rutina (en total son 8, que se van repitiendo). Primera estrofa: Pasar el pie derecho al centro, luego el izquierdo, luego el derecho se saca del segundo elástico y se enrolla. Segunda estrofa: Desenrollar el pie derecho del segundo

elástico y pasarlo al centro, los dos pies juntos, después el pie izquierdo se saca al lado izquierdo del elástico y luego el derecho. Se siguen repitiendo las rutinas con las otras estrofas, pasando a un lado y volviendo al principio."

Variantes. Existen numerosas variantes de juego, cada canción tiene su dinámica. Una variante con muchos jugadores es poner más niños a sujetar el elástico y se hace un triángulo con tres jugadores o un cuadrado con cuatro.

Ejemplo de canción:



*El gallo / El gallo-llo, el gallo-llo /
 El gallo, la gallina y el caballo-llo /
 La gallina-na filipina-na / pone huevos en la cocina-na
 Pone uno-no, pone dos-dos -dos / pone ciento cuarenta y
 dos. / El mercader: una variante sencilla y variada. /
 "El mer-ca-der, afuera, adentro, estiro, encojo y piso".*

Curiosidades. Este juego tiene una gran componente de transmisión oral que se está perdiendo, sobre todo los movimientos que acompañan a cada canción. Por suerte, numerosos block y videos de youtube empiezan a documentar gráficamente canciones movimientos.

Materiales. Una goma elástica de unos 4 a 8 metros de longitud y de 0,5 a 1 centímetros de ancho anudada en los extremos.



Pincha aquí para más información

<https://www.youtube.com/watch?v=6w0w7AKsd6k>

<https://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/07/el-juego-del-elastico.html>

17. EL HILO O EL CORDEL

Enredados mágicamente

Es un juego de manos con un hilo anudado formando un aro, como único elemento. Se desarrollan nudos y figuras que van cambiando mágicamente. Este juego ha dado lugar a numerosos juegos de magia en los que el hilo se lía y deslía mágicamente de manos y palos. Parece ser que proviene del Extremo Oriente y que los griegos y romanos ya lo jugaban.

Número de jugadores.

Dos. Existe variante para un jugador.

Desarrollo. El cordel se entrelaza en las dos manos de un jugador, que comienza formando una figura. Un segundo jugador recoge el cordel

con sus dedos formando otra figura y así sucesivamente hasta que no se sepa continuar. Se realizan las siguientes figuras por orden: la cuna, el diamante, las velas, el somier...

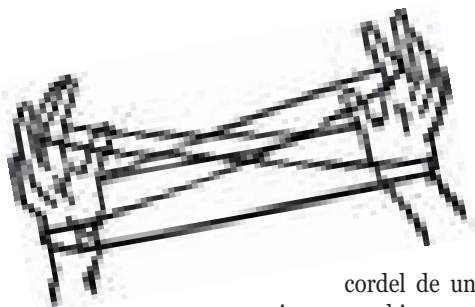
Reglas. Las reglas no existen, solo se debe seguir la secuencia o buscar variantes viables.

Variantes. Juego de uno, con tus dedos puedes ir cambiando de figura y realizar complejas estructu-

ras (Ver vídeo).

<https://www.youtube.com/watch?v=tvcVzDS-WU3w>

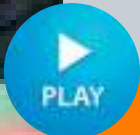
Curiosidades. Es un juego muy extendido por el Mundo y en todas partes se juega de forma muy similar.



Es un juego muy conocido por las mujeres mayores de nuestra provincia, cuando se le acerca un cordel con la primera figura elaborada, rápidamente entran al juego realizando la segunda figura (son cosas que nunca se olvidan).

Materiales. Un hilo o cordel de unos 80 a 200 centímetros. Se juega muy bien con un elástico de costura de 4 ó 5 mm de ancho.

Cada figura tiene una denominación popular. Incluso en cada zona geográfica se les denomina de distinta forma. En una de las variantes más conocidas, la figura final (porque no admite más pliegues) es la de las “patas de gallo” o “pata de gallina.” Es un juego de destreza y máximo entretenimiento.



Pincha aquí para más información

<https://salaamarilla2009.blogspot.com/2010/02/el-juego-del-hilo.html>
http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000001030_docu1.pdf

18. EL DIÁBOLO

Malabarismos vistosos e hipnóticos

Es un juego malabar chino con unos 4.000 años de historia. Los malabarismos que se pueden realizar con el diábolo se basan en el principio físico de conservación del momento angular. Es muy divertido, vistoso e incluso hipnótico.

Número de jugadores. Uno. Jugadores muy experimentados pueden llegar a hacer figuras y combinaciones en pareja.

Desarrollo. El juego requiere acelerar el diábolo para después realizar movimientos o figuras.

Los tipos de aceleración son:

Aceleración clásica: Es la básica. El diábolo comienza en el suelo, se hace rodar por el, de derecha a izquierda (diestros) para que adquiera un impulso inicial y se eleva. El diábolo se mantiene en el aire sobre la cuerda gracias a la energía del movimiento angular de su movimiento, si se para se cae. Para mantenerlo en movimiento se dan pequeños tirones hacia arriba con el bastón derecho acelerando el diábolo.

Aceleración lateral. Los tirones con el bastón derecho se realizan de derecha a izquierda, cruzando el bastón derecho por debajo del izquierdo. De esta manera se consigue mayor velocidad angular.

Aceleración china. Una vez en movimiento, para que el

diábolo acelere más rápido se le da una vuelta de la cuerda alrededor del eje, se le impulsa de abajo a arriba y se deslía la vuelta de la cuerda para que vuelva a bajar.

Movimientos y figuras

Lanzamiento. Cuando el diábolo está acelerado podemos realizar lanzamientos, simplemente hay que estirar hacia la cuerda abriendo los brazos. Para recoger el diábolo mantenemos la cuerda estirada y apuntamos con el palo derecho al eje del diábolo, cuando el diábolo toque la cuerda cerramos rápidamente los brazos y volvemos a la posición inicial manteniendo la aceleración.

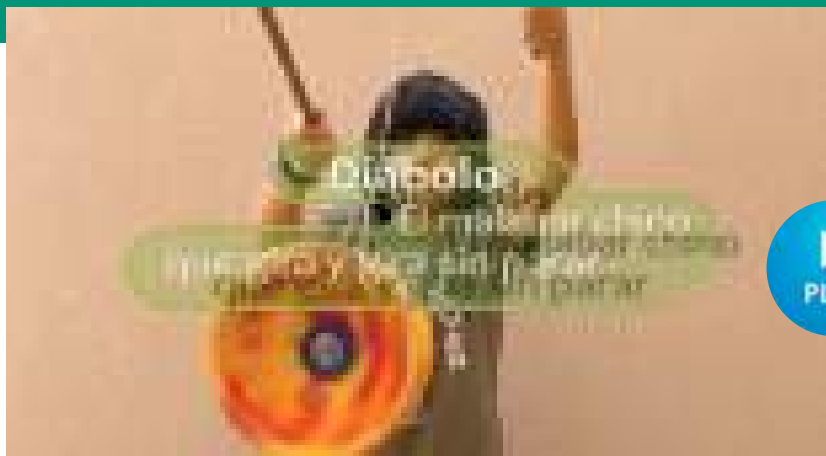
Ascensor. El diábolo sube por la cuerda. Para hacerlo, se le da una vuelta al eje con la cuerda e inmediatamente, se tensa la cuerda verticalmente, con la mano derecha abajo.

Existen numerosas posibilidades (Ver vídeos y más información). ¡Atrévete!

Reglas. Al ser un juego de habilidad no existen reglas, más bien trucos que podrás aprender viendo tutoriales o dando clases.

Variantes. Existen tantas variantes como tipos de diábolo (formas y materiales). Los grandes y pesados aguantan más tiempo dando vueltas, los chicos son más fáciles de acelerar a altas velocidades. Los diábolos de





metal se abollan con los golpes pero soportan malabares de fuego con una tela especial. Como en el yoyo y el trompo existe el diábolo con rodamiento en el eje que facilita algunos trucos.

Curiosidades. Tuvo mucho éxito en Inglaterra y Francia a partir de 1810, y se crearon clubes y competiciones entre la alta sociedad.

Su práctica disminuyó después de la Primera Guerra Mundial, pero a partir de 1980 comenzó una "etapa dorada", con la aparición de nuevos materiales y coloridos diseños que lo han vuelto a hacer popular.

Materiales. Un diábolo con sus baquetas y su cuerda.



Pincha aquí para más información

<https://www.youtube.com/watch?v=T-lkxdG6WtE>

http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_000000796_docu1.pdf

19. BOLAS MALABARES

Las bolas de la ilusión

Las bolas malabares es un juego de habilidad muy sencillo y conocido. Se puede realizar con cualquier objeto que tengas a mano, manzanas, huevos... y es una forma muy divertida de desarrollar destreza manual y coordinación.

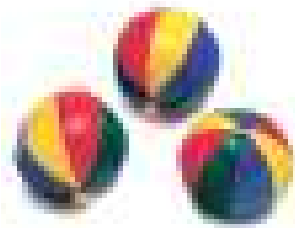
Número de jugadores. Individual o juegos de bolas en pareja.

Desarrollo. Existen numerosos juegos y posibilidades, nos centraremos en los movimientos básicos y progresaremos de 1 a 3 bolas.

Con una bola: Lanzar y coger con la misma mano, lanzar y coger con la mano contraria, lanzarla al aire, girarse sobre sí mismo y cogerla, pasarla de una mano a la otra recorriendo los brazos y el pecho y todo lo que puedas imaginar.

Variantes

Con dos bolas. Lanzar las dos bolas al aire y cogerlas con la misma mano que lanza, lanzar y cambiar de mano cruzándose en el aire o realizando un círculo con las dos bolas, con una sola mano se lanzan las dos bolas alternativamente, generando un círculo con el movimiento de las dos bolas, igual pero generando dos ascensores que suben y bajan alternativamente.



Con tres bolas. Dos bolas en una mano y la tercera en la otra. Se lanza una bola de la mano que tiene dos (la derecha para diestros), cuando está cayendo se lanza la bola de la mano izquierda por dentro de la que cae y se coge la que cae con la mano vacía, se repite el movimiento en la otra mano quedando siempre una bola en el aire y las manos con una sola bola.

Otra posibilidad es generar un **círculo con las tres bolas**, pasando la bola de la mano izquierda a la derecha sin lanzarla. Ahora toca imaginar y practicar múltiples secuencias y trucos. (Ver video).

Reglas. Como juego de habilidad que es no tiene reglas.

Variantes. Jugar con 4, 5 y hasta 6 bolas. Existen numerosos tipos de bolas; luminiscentes (se ven en la oscuridad), que botan (permiten jugar con el suelo). Otra variante es pasarse las bolas entre dos jugadores, se generan figuras muy llamativas y se comparte, aquí es muy fácil jugar con cinco bolas, cruzándose continuamente o cada uno moviendo sus tres bolas y se lanzan una el uno al otro tras una señal.

También podemos sustituir las bolas por otros objetos como pañuelos, aros o mazas, y hacer los mismos trucos.



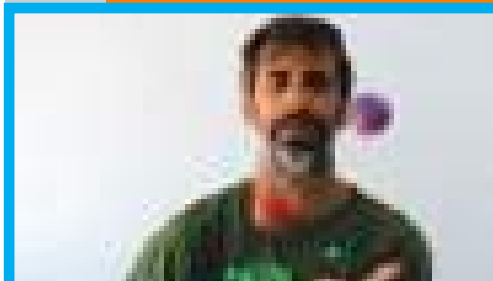
Curiosidades. Este tipo de juegos está muy de moda entre los estudiantes de actividades deportivas por lo que hay mucha información en las redes sociales. Hacer tus propias bolas malabares es muy divertido y sencillos. Solo tienes que meter lentejas o arroz en un globo con la boca cortada y cubrir con otro globo. Ver vídeo.

Materiales. Tres bolas malabares. Pueden hacerse con tres globos, arroz o lentejas, un embudo y tijeras.

Pincha aquí para más información

<https://www.youtube.com/watch?v=bfO5updXN6s>

<http://www.tafadycursos.com/forum/35-20-1>



20. MIKADO

Palillos de habilidad y destreza

El mikado o palillos chinos es un juego tradicional chino que se ha extendido por todo el mundo, convirtiéndose en un juego popular en muchos países. Es un juego muy antiguo con referencias en escritos budistas del siglo V antes de Cristo. Su nombre hace referencia a un antiguo apelativo para denominar al emperador de Japón.

Número de jugadores. De dos a seis jugadores, con más jugadores se hace muy lento.

Desarrollo. El juego se inicia con un jugador cogiendo todos los palillos en sus manos en vertical y con la puntas tocando el suelo. Con un movimiento rápido abre las manos y deja caer los palillos. Por turnos, los jugadores cogen palillos hasta que provoquen algún movimiento en los demás palillos. Esto hará que pierdan el turno. El juego termina cuando se han recogido todos los palillos. Cada palillo tiene un nombre y una puntuación según sus colores. (Ver foto).

Mikado. Sólo existe uno de estos palillos. Está decorado con una línea espiral de color azul. Vale 20 puntos.

Mandarín. Existen 5 palillos de esta categoría, posee bandas de color azul – rojo – azul. Vale 10 pun-

tos, y además se puede usar como herramienta para retirar otros palillos.

Bonzen. Colores rojo – azul – rojo – azul – rojo. Son 5 palillos, valen 5 puntos cada uno.

Samurái. Colores rojo – amarillo – azul. Son 15 palillos, valen 3 puntos cada uno.

Kuli. Colores rojo – azul. Son 15 palillos, y valen 3 puntos cada uno.



Reglas. No se puede mover ningún palillo salvo el que estás cogiendo. Si se mueve alguno pierdes el turno y te llevas el palillo que pretendías coger, o no, dependiendo de la regla aceptada antes de empezar el juego.

Si has cogido un palillo mandarín puedes usarlo para recoger

otros palillos.

Los jugadores no se pueden mover de su sitio para aproximarse a los palillos, salvo el que coja el mikado.

Gana quien acumule más puntos al finalizar el juego.

Variantes. Para agilizar el juego o adaptarlo a los más pequeños, se suele permitir ayudarse con cualquier palillo como herramienta para coger el resto y en lugar de contar los puntos se cuenta el número de palillos recogidos.



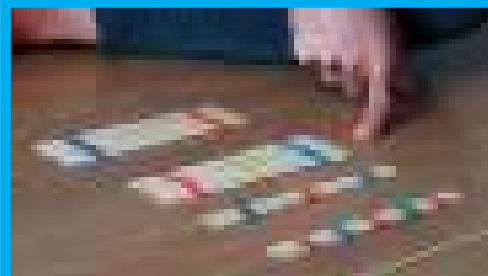
Curiosidades. Paulatinamente se ha reemplazado la madera, material duro y quebradizo, por un material plástico que pueda doblarse. También se han cambiado los cabos puntiagudos por puntas redondeadas. Todo esto con el propósito de hacer el juguete más seguro, y así eliminar el peligro de punzado. No obstante, los palillos de madera puntiagudos continúan en el mercado.

Materiales. Un juego de mikado se puede fabricar con palillos de pincho moruno de madera, pero es muy económico y fácil de conseguir en bazares y jugueterías.

Pincha aquí para más información

<https://www.sortirambnens.com/es/manualidades-infantiles/manualidades-para-ninos/otros-materiales/mikado/>

<https://www.clubniva.com/foro/bar/3854-¿sabías-que-es-el-mikado>



21. CUATRO EN RAYA O CUATRO EN LÍNEA

Quién no tiene uno en su casa

Juego de tablero vertical, que se sitúa entre los **dos jugadores**. El tablero tiene siete columnas huecas, para seis fichas cada columna. Las fichas se introducen desde arriba y caen al fondo viéndose desde ambos lados. En total son 42 huecos, y 21 fichas de cada color.

Desarrollo. Se echa a suertes quién sale. Alternativamente cada jugador pone solo una ficha. Poco a poco el tablero se va llenando de fichas de ambos colores. El objetivo es hacer una línea o raya (horizontal, vertical u oblicua) con cuatro fichas del mismo color. Quien lo consiga gana y se inicia una nueva partida desde el principio. Existe la posibilidad de empatar cuando se completa el tablero con todas las fichas y nadie ha conseguido hacer cuatro en raya.

Reglas. El jugador que inicia la partida tiene una ligera ventaja, por lo que hay que sortearlo. Después de una partida, es el perdedor quien inicia la

siguiente partida. En caso de empate inicia la siguiente partida quien inició la última.

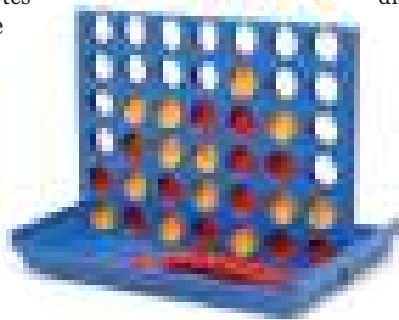
Variantes. Juego en papel. Dibuja un tablero de 6 x 7 cuadros en un papel (mejor si es cuadrícula) marca una dirección de caída y simula la caída de las fichas marcando con un "o" el primer jugador y "x" el segundo jugador en los diferentes cuadros.

El juego ha sufrido adaptaciones a pantallas digitales, pero destacamos los modelos físicos gigantes para salas de juego o jardín, que hacen el juego más vistoso y divertido.

Curiosidades. Este juego tiene siglos de antigüedad. El capitán James Cook solía jugar con sus oficiales en sus largos viajes.

Por eso también se denomina "La señora del capitán". Milton Bradley (ahora propiedad de Hasbro) publicó una versión de este juego llamada "Conecta cuatro" en 1974.

Materiales. Un juego de cuatro en rayas (conecta 4) o lápiz y papel.





Pincha aquí para más información

https://es.wikipedia.org/wiki/Conecta_4

<https://www.epasatiempos.es/juego-4-en-rama.php>

22. TANGRÁN

El juego de las figuras

Es un juego muy antiguo y de origen chino en el que se componen figuras con siete piezas geométricas. Parece ser que el nombre viene del vocablo latino "grama", que significa escrito o gráfico. Otra versión dice que el origen del juego se remonta a los años 618 a 907 de nuestra era, época en la que reinó en China la dinastía Tang, de donde se derivaría su nombre.

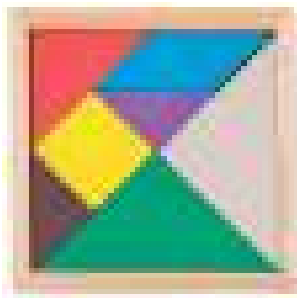
Número de jugadores. Uno o varios para competir en imaginación o velocidad.

Desarrollo. Existen varios tipos de tangram. El más conocido consta de siete piezas: cinco triángulos (dos pequeños, dos grandes y uno de tamaño medio), un cuadrado y un paralelogramo o romboide. Las proporciones entre las distintas figuras geométricas están bien definidas.

El juego más común es realizar una figura dada en forma de perfil (fichas o libros de figuras de tangram), en el mínimo tiempo posible. Pueden competir varios jugadores o uno solo.

Reglas. No se pueden montar las piezas.

No pueden sobrar piezas, la figura se realiza con las siete piezas.



Variantes. Hacer figuras con menos de 7 fichas o con dos juegos de tangram a la vez (14 fichas).

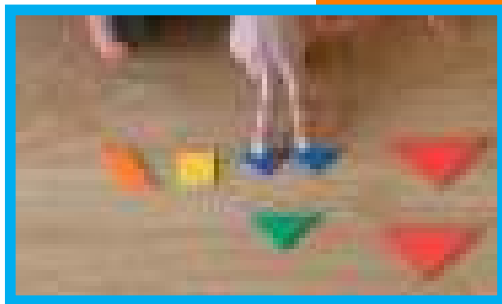
Últimamente se han desarrollado numerosos juegos basados en el tangram, pero tridimensionales, que generan figuras definidas (cubos, esferas, pirámides...). También se pueden hacer figuras en 3D con las propias fichas de tangram si tienen un perfil lo suficientemente ancho para que se sostengan sobre el.

Curiosidades. Normalmente las piezas del tangram se guardan formando un cuadrado.

El tangram se usa como entretenimiento y como herramienta de trabajo en psicología, educación física, diseño, filosofía, geometría y especialmente en pedagogía.

La paradoja del tangram: Podemos hacer dos figuras iguales con las mismas piezas y en una de ellas sobrar una pieza o que se cree un hueco. Es un juego visual en la composición de las figuras. (VER IMAGEN).

Materiales. Las siete piezas del tangram, se pueden construir con cartón, cartulina, madera o cualquier material algo rígido que puedas cortar y dar forma.



Pincha aquí para más información

- https://proyectodescartes.org/miscelanea/materiales_didacticos/reajuegos-JS/tangram_clsico.html
- <https://www.tangram-channel.com/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Tangram>

23. EL TEJE O TEJO

Juego rústico de puntería

El teje, es un disco o trozo de teja, losa, incluso una pieza hecha a medida de metal utilizado en diversos juegos. En Almería es un juego sencillo de puntería, en el cual varios jugadores se persiguen lanzando sus tejes unos contra otros y se van anotando puntos cada vez que aciertan a dar al teje contrario.

Número de jugadores. Dos o más.

Desarrollo. Se echa a suertes el orden de salida, se marca una línea en el suelo y desde ella se lanzan los tejes, normalmente a una distancia en la que sea difícil ser alcanzado por los rivales. Cuando alguien alcanza y da a un rival puede apuntarse uno o dos puntos (piki y cuarta) piki es dar al teje rival y cuarta es dar y dejar un espacio mayor de dos dedos y menor de una cuarta. El juego continúa indefinidamente hasta llegar a los puntos establecidos como meta o hasta que decidan acabarlo los jugadores, ganando el que más puntos haya sumado.

Reglas. Los turnos se definen al azar. El juego se inicia desde una línea marcada en el suelo.

Se debe lanzar con un pie pisando el lugar donde estaba el teje.

Se debe lanzar el teje con un pie pisando el lugar donde estaba situado el teje.

Si un teje cae sobre otro, el de abajo puede (tocando solamente su teje) lanzar el teje del otro lejos de su posición para que este repita la tirada con la posibilidad de fallar (a esto se le llama “monti”

Variantes. Este juego se ha desarrollado de formas muy distintas en las diferentes regiones del Mundo, destaca el tejo en Sudamérica, ya que es muy popular.

En Almería se jugaba en calles y plazas hasta avanzados los años 80. La entrada de juguetes elaborados lo fue desterrando de los juegos habituales de niños y niñas.

Curiosidades. El tejo en Colombia es reconocido como un deporte nacional.

Materiales. Una piedra, trozo de loza o similar, plana y a poder ser redonda o sin muchos cantos cortantes, para cada jugador.





Pincha aquí para más información

[https://es.wikipedia.org/wiki/Tejo_\(deporte\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Tejo_(deporte))

[https://es.wikipedia.org/wiki/Tejo_\(deportivo\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Tejo_(deportivo))

24. ZANCOS

Diversión de altura

Los zancos es un juego que divierte en su fabricación y en su aprendizaje de uso. Verás el Mundo desde las alturas y comprenderás a los altos mientras adquieres equilibrio, coordinación y valentía.

Número de jugadores. Uno.

Desarrollo. El juego consiste en andar con los zancos. Proponemos el desarrollo de la elaboración de estos zancos de forma artesanal, los zancos con latas. Este tipo de zancos requiere coordinación entre manos y pies, ya que las manos tiran de la cuerda levantando los zancos a la vez que se levantan los pies.

Proponemos hacer unos zancos con latas de unos 10 cm de diámetro (tomate, leche condensada, lo que sea). Limpiamos las latas, le hacemos dos agujeros en la base para pasar la cuerda (ten en cuenta que el pie tiene que entrar entre los dos agujeros). Metemos la cuerda por los agujeros generando un lazo que va a la mano y anudamos la cuerda para que no pase por el agujero y quede fija. El lazo debe estar a la altura deseada para no tener que inclinarte y que la mano tenga la posibilidad de subir y bajar con el pie. Puedes decorar la lata para que sea más bonita.



Reglas. No existen, ni se necesitan.

Variantes. Realizar zancos con palos. Se unen dos soportes de madera para los pies (a la altura deseada) en dos palos resistentes de unos dos metros de largo. Cogemos los palos con las manos y ponemos un pie en un soporte a un palo y de un salto ponemos el segundo pie en el soporte del segundo palo, y ahora a mantenerse en equilibrio. Estos zancos podemos hacerlos lo altos que deseemos y podemos atarnos los zancos a los pies y soltar las manos.

Curiosidades. Los gigantes y cabezudos eran una de las grandes atracciones de las fiestas locales de los pueblos españoles. En muchos, los gigantes eran paisanos del pueblo subidos en zancos con caretas y largos trajes.

Existen numerosas tradiciones populares donde los mozos del pueblo procesionan con zancos. Existe una fiesta de Interés Turístico Nacional y Bien de interés cultural inmaterial llamada Danzadores de Anguiano, en la que 8 mozos bajan una calle subidos en unos zancos.

Materiales. Dos latas metálicas de unos 10 cm. de diámetro, taladro o punzón para hacer los agujeros, cuatro metros de cuerda fina y fuerte (que entre por el agujero y resista el peso), pintura o cinta aislante de colores para decorar las latas.



Los Zancos
Correrías
y diversión de altura



Pincha aquí para más información

<https://comohacer.eu/como-hacer-zancos-con-latas/>

25. PARCHÍS

El más típico juego de mesa en familia

El parchís es un juego de mesa muy popular en España. Se basa en el Pachisi, que es un juego originario de la India creado en el siglo XVI.

Número de jugadores. Dos a cuatro. Existen tableros para 6 y 8 jugadores aunque son difíciles de encontrar.

Desarrollo. Cada jugador tiene 4 fichas y dos dados, parte de su casa para llevar las cuatro fichas hasta la meta. La fichas se mueven a elección del jugador avanzando el número que sale en los dados. Durante el recorrido puedes comer las fichas de los oponentes (vuelven a su casa) o ser comido. El primero en conseguir llevar las cuatro fichas a la meta será el ganador.

Reglas. Para salir de casa se debe sacar un cinco. Hasta que se saque por primera vez se lanza el dado 3 veces por jugador para agilizar la salida y se sacan dos fichas. En caso de tirar un 5 y tener fichas en casa, es obligatorio sacar ficha.

Las fichas avanzan recorriendo todo el tablero hasta el pasillo de su color, dejando el recorrido general para entrar en su flecha hacia la meta (en el centro

del tablero).

Si te sale un 6 y tienes todas las fichas fuera de casa, se avanzan 7 casillas y tiras de nuevo. Si un jugador obtiene un 6 tres veces consecutivas, el tercer movimiento no se realiza, y la ficha movida con el segundo 6 vuelve a su casa, salvo que ya hubiese alcanzado el pasillo final del recorrido.

En cada casilla del recorrido puede haber un máximo de dos fichas. Una ficha no puede jugarse si el movimiento le llevará a una casilla en la que ya hay dos fichas.

Una ficha debe rebotar, es decir, retroceder en el caso de que al tirar los dados se encuentre con una casilla en la que ya existan 2 fichas formando una barrera; salvo el caso especial de que, al obtener un 5, haya

fichas contrarias en la salida del jugador que saca ficha. Sólo la casa y la meta pueden contener 3 o 4 fichas. Esta regla prevalece.

Para llegar a la meta es necesario avanzar el número exacto de casillas, si el número es superior la ficha rebota y avanza en sentido inverso.

Cuando una ficha completa su recorrido, el jugador debe avanzar 10 casillas con otra de sus fichas.

Si se avanza hasta la casilla donde hay otra ficha de





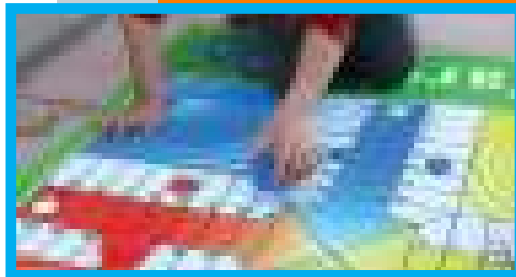
un jugador contrario, se come la ficha que va a su casilla de salida y cuentas 20 con cualquiera de tus fichas. Las casillas de salida y las casillas marcadas con un círculo son seguros, donde las capturas no son posibles.

Si en la casilla de salida se encuentran dos fichas de diferente color y una nueva ficha sale de su casa, la ficha de diferente color (o si ambas lo son, la última ficha que hubiera llegado a la casilla) resulta comida.

Las fichas comidas vuelven a su casa, de manera que vuelven a entrar en juego cuando el jugador obtiene un 5 en su tirada.

Puede darse el caso de que todas tus fichas estén bloqueadas (por estar en casa, o tras una barrera, o en el final del recorrido). En este caso, simplemente no se realiza ningún movimiento.

Variantes. Una variante que agiliza el juego es jugar con dos dados a la vez.



PARCHÍS

Pequeñas variantes de juego son:

- Empezar el juego con una ficha fuera y sacar una sola ficha con el primer 5. Sacar una sola ficha al inicio con el primer 5.
- Si en la Salida hay una ficha tuya y una de otro color y te sale un 5 te comes la ficha del otro jugador.
- Sacar una ficha cuando sale el número 6.

Parchís por parejas. Los compañeros se sitúan en extremos opuestos del tablero, con lo que una pareja utilizará el azul y el verde y la otra el rojo y el amarillo.

Las reglas son las mismas que en el parchís individual con las siguientes diferencias:

- Gana la pareja que antes meta sus fichas.
- Cuando un jugador de la pareja meta sus cuatro fichas, la tirada de su turno contará para su compañero.

Curiosidades. Existen parchís adaptados para personas ciegas en los que las fichas, el tablero y los dados están adaptados para que personas ciegas o con

deficiencia visual puedan jugar.

En algunas zonas de España existe una versión del juego con apuestas, en la que se paga por todo: ficha comida, ficha metida en meta, fin de juego..., parece un juego inocente, pero se puede convertir en un peligroso juego de apuestas.

Materiales. Mínimo un tablero, cuatro fichas por jugador (cada jugador un color) y un dado.

Se puede jugar con un dado por jugador (cuatro dados) o dos dados por jugador y usar un cubilete para lanzar los dados.

Pincha aquí para más información

<https://beta.ludoteca.com/juegos/parchis/reglas>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Parchís>

