

JUEGOS POPULARES

Mas Juegos Populares en www.doslourdes.net

EL BOTE

Por sorteo se escoge al que "se la queda". Después se dibuja en el suelo un círculo y colocamos el bote dentro (puede ser una lata de refresco vacía).

El que "se la queda" se coloca de espaldas al bote. Otro jugador chuta el bote y mientras el que "se la queda" va a buscar el bote, los demás se esconden.

El que "se la queda" vuelve al círculo con la lata, la coloca dentro y grita: "BOTE". A continuación sale a buscar a los que se escondieron.

Si el que "se la queda" ve a alguien, corre hacia el bote y pisando dentro del círculo, dice su nombre en voz alta: "¡BOTE, JOSÉ y el lugar donde está escondido éste!", y José queda eliminado, saliendo a la vista y colocándose al lado del bote.

El resto de jugadores intentarán chutar de nuevo el bote sin ser nombrados. Si alguno lo consigue, todos los eliminados quedan libres y podrán esconderse antes de que el que "se la queda" vuelva a colocar el bote en el círculo de nuevo.

LOS 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.

LAS CHAPAS

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

LAS SILLAS

Se colocan en círculo tantas sillas como jugadores hay menos una.

Cuando suena la música o alguna canción cantada por la "madre", todos los jugadores se mueven alrededor de las sillas, sin tocarlas, sin empujones y sin adelantarse los unos a los otros.

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

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

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

Gana el jugador que consigue sentarse en la última silla.

EL CORTAHILOS

Se designan un perseguido y un perseguidor. El resto del grupo se distribuye por todo el patio.

El perseguidor intenta tocar al perseguido hasta lograrlo o hasta que otro jugador "cruce" entre ambos y "corte el hilo", momento en que éste jugador pasa a ser el perseguido.

Si el perseguidor logra tocar al perseguido, se intercambian los papeles.

LAS CUATRO ESQUINAS

Echamos a suertes quién "se la queda", y el resto se coloca uno en cada "esquina".

El que no tiene esquina canta : "Las cuatro esquinas, libres quedan. El que no sale, se la queda".

Entonces, todos deben salir y buscar una esquina libre y el que cantó también, quedando uno sin esquina, que volverá a cantar la canción y vuelta a empezar.

Si el que se la queda descubre a alguien que no sale, lo señala e inmediatamente ese pasa al centro y empieza a cantar la canción.

RATON QUE TE PILLA EL GATO

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

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

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

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

Los demás cantan la canción :

Canción:

Ratón que te pilla el gato,

ratón que te va a pillar,

Si no te pilla esta noche,

mañana te ha de pillar.

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

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

ESTATUAS

Se echa a suertes quién "se la queda". El que se la queda debe pillar a los demás.

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

Cuando el que se la queda pilla a alguien, se cambian los papeles.

RELOJ, RELOJ, LA UNA Y LAS DOS

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

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

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

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

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

CARRETILLAS

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

EL TROMBO

Se trata de una peonza de madera maciza con una punta de hierro en el extremo más delgado, que es por donde gira en el suelo. Nosotros sustituíamos la punta que traían los trompos por puntas de las que se usaban para poner las herraduras a los caballos, que eran más grandes y producían más "pupa" a los trompos de los otros jugadores.

Para poder hacerlas bailar se necesitaba un cordel de entre 50 y 75 cm de largo, deshilachado por un extremo y con una chapa de refresco, una peseta atravesada o dos reales de agujero (en nuestros tiempos) y anudada por el otro lado a fin de poder sujetar bien el cordel a la hora de hacer girar al trompo. También puede valer un lazo para poder meter el dedo corazón y sujetar la cuerda.

Para hacer bailar el trompo, se sujetaba el cordel por su parte deshilachada con la mano que queda libre al dar el tirón brusco del cordel. Con la otra mano se va liando el cordel, empezando por la punta del trompo (o "pico") y subiendo hacia la parte más ancha del mismo (o "coronilla"), hasta que se termina de liar el cordel. Luego se sujeta el cordel metiendo la chapa por detrás del dedo índice y corazón para sujetarlo bien. El trompo se sujeta por el "pico" con el dedo pulgar y por la "coronilla" con los dedos índice y corazón. Luego se lanza con fuerza contra el suelo, con el "pico" hacia arriba y se tira fuertemente, con un tirón brusco de la cuerda, para así darle mucha fuerza al giro del trompo.

EL GRUPO

La madre se coloca cerca del reproductor de música o comienza a cantar la canción. El resto de jugadores se moverán libremente, bailando por todo el campo de juego. Cuando la madre quiera, para de cantar y grita un número, que será el número en el que los jugadores deberán agruparse. Por ejemplo, la madre grita: "¡cuatro!" y los jugadores se agrupan en grupos de cuatro. Cuando un jugador encuentra un grupo que ya tiene cuatro, deberá irse a buscar otro grupo que aún no tenga cuatro jugadores. Al final, es posible que algun o algunos jugadores no encuentren grupo o bien que todos los jugadores estén agrupados... Si quedan libres, sin grupo, quedan eliminados. Así se repite el juego hasta que queden dos jugadores, que serán los ganadores y recibirán un aplauso del resto de jugadores.

CARRERA DE BURROS

El jinete se monta sobre la espalda del burro, agarrándose lo mejor que pueda, sin llegar a estrangular al burro. Para ello se abraza con las piernas a la cintura de la cabalgadura y con los brazos se agarra a los hombros o cuello (sin apretar...).

La carrera se hace por equipos sobre una distancia marcada antes de empezar a jugar. Se sale desde una raya en el suelo, al oír la señal de salida.

Gana el juego el equipo que gana tres carreras. Para hacerlo más divertido, en cada carrera se pueden cambiar los papeles, o bien se puede hacer una carrera de ida y vuelta sobre la distancia marcada, rodeando un palo o piedra que marque la mitad de la carrera. Al llegar a la señal de la mitad de la carrera, se pueden cambiar los papeles y el caballo pasa a jinete y el jinete pasa a ser caballo...

ESCONDITE

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

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

Canción 1:

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

Canción 2:

Ronda, ronda
el que no se haya
escondido,
que se esconda
que ya voy.

Canción 3:

Ronda, ronda,
el que no se haya
escondido,
que se esconda.
Ronda, ronda,
el que no se haya
escondido,
tiempo ha tenido.

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

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

RESCATAR

El juego en sí es un juego de pillar y no ser pillados. Los que pillan son policías y los pillados son ladrones.

Los jugadores "cogidos" (en el momento de ser cogidos, el policía grita "cogido") son llevados a la "cárcel", donde irán formando una fila lo más larga posible en la dirección de su guarida. El primero de la fila tiene que estar pisando o tocando la cárcel.

Los ladrones intentarán liberar a sus compañeros tocando en algún lugar la fila de ladrones cogidos, evitando ser cogidos o en todo caso, antes de ser cogidos ellos mismos.

Los policías, generalmente, se reparten en dos grupos: los que atrapan a los ladrones y los que custodian la fila para que éstos no sean liberados.

Las estrategias serán muy variadas, aunque una muy buena es la de salir varios ladrones al mismo tiempo, con lo que tienen más posibilidades de llegar hasta la fila, y una vez allí, jugar al héroe y sacrificarse para liberar a toda la fila, lanzándose de lleno hacia la fila de los cogidos. Por esto es por lo que se debe de aclarar al principio del juego como es atrapado el ladrón, porque si es con solo tocarlo ("tocado"), es más difícil llegar hasta la fila, mientras que si es "cogido", tiene más posibilidades de liberar a sus compañeros.

Si esto ocurre, es decir, si algún ladrón toca a algún compañero detenido, la fila entera es liberada y volverán tranquilamente a su guarida, sin que puedan ser cogidos por los ladrones. Éste es el mejor momento del juego, ya que el regreso se realiza despacito y conjurándose para liberar al héroe. Entonces, se comienza otra vez el juego. Sin embargo, si todos los ladrones son atrapados, el juego acaba y los policías cambian su papel con los ladrones.

CHURRO

1º El juego comienza cuando el equipo que ganó al echar a pies, de uno en uno, toman carrera y saltan lo más lejos posible, encima de los jugadores agachados, de tal forma que no pueden tocar suelo con ninguna parte de su cuerpo. Si esto pasa, el juego acaba y cambian las posiciones del juego. De igual forma, si la fila se "renga", es decir, se hunde en algún punto, el juego acaba y se vuelve a empezar otra vez, sin cambiar papeles en el juego. Es por esto que los jugadores deben de ser fuertes, para no rengarse.

2º Cuando todos los jugadores han saltado y están encima de las espaldas del equipo agachado, el capitán de los de arriba, tocándose la mano, el antebrazo o el brazo pregunta a los jugadores agachados: "¿Churro, media manga o mangotero?" (hay un jugador agachado encargado de responder, que se elige antes de empezar el juego). El churro corresponde a la mano, la media manga al antebrazo y el mangotero al brazo entero. Si los de abajo no aciertan o se rengan antes de contestar, vuelven a perder y el juego comienza con los mismos papeles. Pero si aciertan, los papeles se cambian y les toca al otro equipo agacharse. Es por este motivo el que uno de los jugadores del equipo agachado esté de pie, para comprobar que su equipo ha fallado o ha acertado.

Variante: En algunos lugares, la pregunta es así: "¿Churro, media manga o manga entera? En otros lugares, la pregunta se hace levantando el brazo en alto y diciendo:

- "zorro" y saca arriba el dedo pulgar;
- "pico" y saca el dedo meñique; o
- "taina" y saca los tres primeros dedos. Por esto el juego se llama allí "Zorro, pico, taina"

TULA

Una vez que se sabe quién es el que se la queda, el resto de jugadores salen corriendo y el que se la queda deberá tocar a uno de ellos. Cuando lo hace, tiene que decirle en voz alta "Tula", "tu la llevas", "la llevas" o

"pillao" (todas estas formas varían según la zona geográfica donde se juega a este juego). El jugador tocado pasa a ser el que se la queda y deberá pillar a otro jugador.

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

Variantes:

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

ZAPATILLA POR DETRÁS

Una vez que están todos sentados en círculo, el que la lleva, con la zapatilla en la mano, comienza a dar vueltas alrededor del círculo cantando la canción:

Canción:

A la zapatilla por detrás, tris-tras.
Ni la ves ni la verás, tris-tras.
Mirar para arriba, que caen judías.
Mirar para abajo, que caen garbanzos.
¡A dormir, a dormir, que vienen los Reyes Magos!

Al terminar la canción, los que están en el corro cierran los ojos y cuentan hasta diez. Mientras, el que la lleva, debe dejar la zapatilla detrás de alguno de los jugadores sentados sin que nadie le vea o lo note.

Al llegar a diez, los jugadores sentados miran detrás de ellos y el que encuentra la zapatilla la coge y sale corriendo detrás del que la lleva. Si lo alcanza antes de dar tres vueltas y le da con la zapatilla, el pillado se la vuelve a quedar; si no lo alcanza, el que lleva la zapatilla será el que se la quede en el próximo juego.

Una variante que nosotros jugábamos era que el que lleva la zapatilla podía dejarla, sin que se diera cuenta de ello el perseguido, detrás de alguno de los jugadores sentados y entonces, cuando el perseguido llegaba a la altura del que tenía la zapatilla, éste salía corriendo detrás de él, y al perseguido sólo le quedaban dos soluciones, una era coger al que la llevaba al principio antes de que se sentara o bien, ocupar el sitio libre dejado en el círculo. Sin embargo, si era alcanzado por el que tiene ahora la zapatilla (cosa bastante frecuente), será el que se la queda en el próximo juego.

ACEITERA VINAGRERA

Una vez todos colocados, comienzan a cantar la canción. Si algún jugador no canta o se pierde en la canción, pasará a ser el que se la queda, siempre bajo el mando de la madre. La canción se irá cantando haciendo lo que se dice en ella. (*)

Cuando la canción se acaba, el jugador que la madre designe dará un pellizco en el culo al que se la queda y todos los jugadores salen corriendo. El que se la queda saldrá corriendo detrás de ellos y deberá de tocar a alguno antes de que se pongan todos a salvo tocando a la madre.

Canción:

(*)

Aceitera, vinagrera,
ras con ras.

Amagar, amagar y no dar.

Dar sin reir

Sin hablar

Un pellizquito en el culo

y a echar a volar.

(Aquí amagan dos veces un azote al que se la queda, sin llegar a dar).

(Aquí dá un golpecito en el culo del que se la queda el jugador designado por la madre y no se podrán reir. El que lo haga pierde)

(Aquí hacen el gesto de taparse la boca con el dedo índice extendido sobre los labios cuando toca decir la palabra "hablar". El que la dice pierde).

(Aquí dá el pellizquito el jugador designado por la madre, que lo señala sin decir el nombre).

CORRO DE LA PATATA

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

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

CARRERA POR PAREJAS

Se trata de una carrera a una distancia marcada. Tendremos una línea de salida y una línea de llegada.

Algún jugador se quedará sin jugar (se turnarán en este puesto), para poder dar la salida y controlar la llegada.

A la señal de salida, las parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Para avanzar deberán ponerse de acuerdo para avanzar juntas las dos piernas atadas y poder así avanzar.

Este juego es muy divertido y se juega en muchas fiestas populares, pero para poder ganar... tendremos que tener "buen ritmo".

LAS SARDINAS

Se trata de una variación del juego del escondite. Es mejor jugarlo en una casa grande, con muchos lugares para esconderse: trasteros, desvanes, cuartos pequeños, armarios, alacenas, cocheras y mil y un rincones más de los que se encuentran en las casas grandes o en las casas de campo.

Se echa a suertes el jugador que se la queda. El jugador así elegido será "la sardina".

La sardina se esconde mientras el resto de jugadores permanece en un lugar determinado, todos juntos y contando hasta un número alto para permitir que la sardina encuentre un buen lugar para esconderse.

Cuando se termina la cuenta, todos los jugadores salen a buscar a la sardina. Cuando un jugador la encuentra, se esconde con ella y permanecen ambos callados. Conforme el resto de jugadores van encontrando a la sardina y a sus acompañantes se van escondiendo con ellos, de tal forma que permanecerán apretados como sardinas... El último jugador que descubre a las sardinas será el que haga de sardina en el juego siguiente. Debemos tener cuidado con los niños pequeños, no los "espachurremos" de tanto apretarnos en el escondite o no los asustemos...

TROMPAZOS

El primer jugador que lanza su trompo sale de echar a suertes. Una vez elegido el jugador que comienza el juego, éste lanza su trompo girando dentro del círculo pequeño y tiene que salir girando del círculo grande. Si no lo consigue y se queda el trompo parado dentro de los círculos, el jugador pierde su turno y tendrá que esperar hasta que el trompo de alguno de los jugadores que tiran después de él consigan sacar su trompo de los círculos, momento en el que se incorpora a la rueda de turnos de tirada. Si consigue que su trompo salga de los círculos, será el siguiente jugador el que tiene que tirar su trompo al círculo pequeño. Así se irá tirando por turnos hasta que el trompo de algún jugador se quede dentro de los círculos.

El jugador que consigue sacar a uno de los trompos atrapados dentro de los círculos y también consigue que su trompo salga de ellos, se anota un punto. Si su trompo sale de los círculos, pero no consigue sacar a nadie de ellos, el jugador no consigue un punto, pero sigue tirando cuando le toque el turno. Si por el contrario no consigue sacar ningún trompo y además el suyo se queda dentro de los círculos, pierde el turno y deberá esperar hasta que alguno de los otros jugadores consigan sacar su trompo para volver a tirar.

El juego se hace a 5 ó 10 puntos, según se acuerde al principio del juego.

EL PATIO DE MI CASA

Los jugadores, con las manos unidas y formando un corro, irán girando y haciendo gestos y movimientos cantando la letra de la canción.

Cuando cantan "¡Agáchate, y vuélvete a agachar!" se agachan dos veces seguidas.

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

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

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

Canción 1: *El patio de mi casa*

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

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

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

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

Desde chiquitita me quedé,
me quedé,
algo resentida de este pie,
de este pie.

Disimulad, que soy una cojita,
y si lo soy, lo disimulo bien.
¡Ay, ay!,
que te pego un puntapié
con la punta de este pie.

Canción 2: *Viva la media naranja*

Viva la media naranja,
viva la naranja entera.
Vivan los guardias civiles
que van por la carretera.

Ferrocarril, camino llano,
por el vapor se va mi hermano.
Se va mi hermano,
se va mi amor,
se va la prenda que adoro yo,
que adoro yo. Chimpón.

Del hueso de la aceituna
tengo que hacer un tintero,
del tintero una pluma,
de la pluma un palillero.

Ferrocarril, camino llano,
por el vapor se va mi hermano.
Se va mi hermano,
se va mi amor,
se va la prenda que adoro yo,
que adoro yo. Chimpón.

PIO, PIO

Una vez colocados todos los jugadores, la madre, mediante una señal, elige a un jugador, el cual se levantará y le dará un pellizco en el culo al que se la queda y se vuelve a sentar. La madre le pide que se levante y que busque al jugador que le ha dado el pellizco. Cuando el que se la queda se vuelve hacia los jugadores sentados, éstos comienzan a cantar la canción y lo harán hasta que el que se la queda elija al que cree que ha

sido el que le ha dado el pellizco. Si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, se la seguirá quedando hasta que logre acertar.

Canción:

¡Pío, pío,
que yo no he sido!
¡Pío, pío,
que yo no he sido!

MIGUEL MIGUEL

Una vez separados por el terreno de juego todos los jugadores, comienzan todos a cantar y ha dar vueltas, siguiendo la letra de la canción. Cuando se acaba la canción, rápidamente deben formar parejas, cogiéndose de la mano y sentándose en el suelo. El jugador que queda libre es el jugador que ocupará el lugar del director del juego, que es quien canta la canción y da las órdenes del juego, al mismo tiempo que vigila si alguien se equivoca en la dirección de las vueltas o se adelanta a la acción. Si descubre a alguien que lo hace, éste jugador pasa a ser el director del juego.

No se podrán repetir las parejas, es decir, que siempre habrá que buscar a algún jugador con el que aún no se ha formado pareja.

Canción:

Miguel, Miguel, Miguel
da vueltas al derecho.
Miguel, Miguel, Miguel
da vueltas al revés.
¡Una, dos y tres!

LA OLLA

Cuando todos los jugadores están colocados, los que rodean a la olla comienzan a llamarla hasta que consiguen que ésta salga de la casa. Entonces la olla persigue a los jugadores hasta conseguir tocar a uno. En ese momento la olla y el tocado tienen que volver a la casa lo más rápidamente que puedan, ya que durante el camino de vuelta los demás jugadores podrán darles cachetes (¡¡sin hacer daño!!), hasta que la olla y el tocado se metan dentro.

Comienza de nuevo el juego, pero esta vez, cuando se llame a la olla, saldrán los dos jugadores que hay dentro de la casa, cogidos de la mano y de nuevo intentando tocar a otro jugador. Cuando lo consiguen, vuelven los tres jugadores a la casa y así se repite el juego hasta que sólo queda un participante.

LATIGO

Con los jugadores distribuidos por la zona de juego, los dos jugadores que persiguen, cogidos de la mano, intentarán atrapar al resto de jugadores. Conforme los van cogiendo, se van metiendo entre los dos primeros perseguidores de tal forma que se va formando una cadena (o látigo), que irá atrapando al resto de jugadores. Solo los jugadores del extremo pueden agarrar a los jugadores libres, que podrán pasar por debajo de la cadena para así evitar ser cogidos.

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

LOS PAQUETES

El que persigue intentará coger a su pareja, que correrá entre los paquetes (parejas) que forman el corro. Cuando el perseguido se siente muy acosado por su perseguidor, podrá ponerse a salvo si se coloca delante del jugador interior de una de las parejas, siendo entonces el jugador exterior de esa pareja el que es perseguido. De igual forma, el perseguidor podrá ponerse delante de un jugador de un paquete y entonces el jugador exterior de ese paquete pasa a ser el perseguidor.

El truco para pasarlo bien en este juego está en cambiar muy frecuentemente, de tal forma que siempre hay velocidad de juego.

Variante: Podremos jugar varios perseguidores y varios perseguidos (que jugaran por parejas fijas, es decir, el perseguidor va detrás de su perseguido y no puede cambiar si tiene a algún otro perseguido cerca).

PIES QUIETOS

El jugador del centro lanza el balón hacia arriba, nombrando a alguno de los jugadores que le rodean. El jugador nombrado debe recoger el balón antes de que bote en el suelo y los demás jugadores deberán alejarse del círculo lo más lejos posible.

Cuando el jugador nombrado recoge el balón dirá "pies quietos" y los demás jugadores no podrán moverse más. Así parados, el jugador que tiene el balón dará tres zancadas seguidas para acercarse a un jugador por él elegido (siempre será mejor al más cercano, aunque puede interesar algún otro jugador...). Luego de dar las tres zancadas, el jugador lanza el balón intentado tocar al jugador elegido para poder eliminarlo (se puede hacer a un número de puntos determinado al empezar el juego). El juego continúa hasta que sólo queden dos jugadores.

SAN JUAN DEL DEDO

Sentados todos los jugadores en corro, cada uno con su piedra en la mano, se comienza a cantar la canción, mientras todos los jugadores se van pasando su piedra hacia el jugador situado a su derecha. Cuando se canta "triqui - triqui - tran" los jugadores no sueltan la piedra, sino que la mueven derecha (triqui)- izquierda (triqui) - derecha (tran) y cuando cantan "tran" la sueltan al jugador de su derecha.

Al principio, la canción y el movimiento de la piedra se puede hacer despacio, para que todos los jugadores puedan asimilar el juego, luego se puede ir incrementando el ritmo y la velocidad de la canción y de los movimientos, con lo que será más divertido cuando algunos jugadores se equivocan...

Canción:

San Juan del dedo, San Pedro
y Santos Juan.
Cantaban en la era
el triqui - triqui - tran.
San Pedro, como era calvo
le picaban los mosquitos y
su padre le decía:
"ponte el gorro, periquito"

LOS CONEJOS

Se comienza el juego con todos los conejos metidos dentro de su madriguera. A una señal del que está sin madriguera, todos los conejos salen fuera y están retozando fuera durante un tiempo (el que se la queda puede contar hasta 10, por ejemplo). Mientras, las madrigueras pueden girar sobre sí mismas, pero no podrán moverse del lugar donde están. Cuando se termina la cuenta de diez, todos los conejos salen corriendo a buscar una madriguera en la que refugiarse, incluido el que empezó sin casa. El conejillo que se queda sin madriguera empezará de nuevo la cuenta.

FLOTANDO

Primero se elige "al que la lleva". El resto de jugadores se buscan un lugar para estar "flotando", es decir, sin pisar el suelo llano. Valdrá cualquier sitio, cualquier objeto que eleve al jugador: un banco, una piedra, un árbol, una reja de ventana, un montón de arena, un columpio, una caja...

A una señal del que la lleva, todos los jugadores deberán abandonar su sitio elevado y buscarse otro distinto. Mientras tanto, el que la lleva deberá tocar a algún jugador mientras éste no se ponga a salvo flotando en algún lugar elevado. Si consigue tocar a alguno, éste pasa a llevarla y comienza el juego de nuevo. Si se hace con continuidad, puede resultar un juego muy divertido, pues todos tienen que estar continuamente buscando lugares en alto para resguardarse

LA HUTA

Este juego es conocido por La Huta en la zona norte de España y también se le llama *Los Chaplones*. Nosotros lo jugábamos con el nombre de *La Lata*. Lo describiré tal y como lo jugamos en nuestro taller, aprovechando materiales de reciclaje.

Se coloca la lata de pie y encima de ella, cada jugador coloca el mismo número de cromos, canicas, monedas (incluso tazos de los de ahora).

Luego todos los jugadores se colocan detrás de la línea, a unos 4-5 metros de la lata (cuando juegan las personas mayores, esta distancia se puede hacer mayor). A continuación y por turnos que se deciden a suertes, cada jugador lanza una piedra (o chaplón) para intentar volcar la lata. Si lo consigue, el jugador se lleva los cromos, canicas o monedas que estén más cerca de la piedra que de la lata. Si el jugador no se lleva todos los cromos o canicas, el siguiente jugador deberá tirar para dejar su piedra más cerca de los cromos que hay en el suelo que de la lata y con esto consigue llevarse los cromos. Así se repite el juego hasta que ya no queden cromos o canicas, momento en el que se coloca la lata de pie y se colocan encima más cromos.

POR EL HILO AL OVILLO

Todos los jugadores se colocan muy agrupados y con las manos en alto. Cada uno junta sus manos con las manos de otros jugadores, al azar, sin mirar. Con esto se forma un ovillo, que se tendrá que deshacer sin que ninguna mano se suelte hasta que quede todo el ovillo suelto, formando un círculo.

Se podrán montar competiciones entre varios grupos, para ver el grupo que deshace antes el ovillo. El que lo consigue antes recibe un aplauso del resto de grupos.

EL LOBO Y LA OVEJA

El juego consiste en que el lobo debe coger a la oveja antes de que ésta se ponga a salvo. Para hacer esto, la oveja tiene que coger de la mano a algún jugador de los que están formando parejas y que campan libremente por el terreno de juego. Cuando la oveja coge la mano de un jugador, la pareja de éste jugador pasa a ser oveja y deberá salir corriendo a buscar la mano salvadora de otro jugador antes de que el lobo lo atrape. Si la oveja es cogida antes de que se pueda poner a salvo, se cambian los papeles entre los dos jugadores. El que ahora persigue deberá contar hasta cinco antes de perseguir al otro jugador.

LES ESTACAS

Comienza el primer jugador clavando su estaca en el suelo. El resto de los jugadores tirarán por turnos e intentarán quitar la estaca clavada del primer jugador. Si la estaca de estos jugadores no quedase clavada cuando intenta quitar la estaca clavada, el siguiente jugador en el turno podrá arrojar la que no se clavó lo más lejos posible y el dueño tendrá que ir corriendo y traerla rápidamente, porque el jugador que le lanzó la estaca intentará eliminarlo clavando su estaca en el suelo tres veces antes de que el jugador traiga su estaca del lugar donde fue lanzada.

Ganará aquel jugador que quede último en el juego.

LA GOMA

Con la goma sujeta entre los dos jugadores y tan baja que toque el suelo, el resto de jugadores debe pasar dentro de ella (Fig 3); luego se salta y se debe pisar la goma con cada pie en ambos lados de la goma (Fig 4). El tercer salto es para entrar en el círculo y le toca al siguiente jugador, que deberá repetir las mismas acciones.

Una vez que todos los jugadores han pasado la goma con ésta a la altura del suelo, la goma se sube a la altura del tobillo de los dos jugadores que sujetan la goma y volvemos a empezar el juego. Si en algún momento uno de los jugadores, al pasar la goma, no la pisa con ambos pies o se le escapa la goma de debajo de alguno de ellos, hace mala y pasa a ocupar el lugar de uno de los dos jugadores que sujetan la goma, que de esta forma se irán cambiando e incorporando al juego (los cambios se hacen por turnos).

La goma pasará por las alturas de suelo, tobillo, rodillas, piernas, culo, cintura, pecho, por debajo de las axilas, cuello y cabeza, y la forma en que los jugadores podrán pasar la goma varía en función de la altura que tengan que pasar y de la imaginación del jugador.

<u>Canción 1:</u>	<u>Canción 2:</u>	<u>Canción 3:</u>
Zapatitos de charol	Zapatito de charol,	¡Té, chocolate, café!
botellita de licor	mediecita de licor.	¡para servirle a usted!
no hay de menta ni de rosa	Hay de menta, hay de rosa,	No se enoje, don José,
para mi querida esposa.	para mi querida esposa,	que mañana le traeré,
El anillo que me diste	que se llama Doña Rosa	una taza de café
fue de vidrio y se rompió	y le dicen ma-ri-po-sa.	con pan francés.
El amor que me tuviste		
fue poquito y sea- ca- bó.		

Variante: Una variante de este juego es pasar saltando al interior de la goma (Fig 1) y en el siguiente salto salir del interior sin que en ninguno de los dos saltos se enganche la goma (Fig 2). Si esto sucede se hace mala y se cambia el jugador por alguno de los dos que sujetan la goma.

Hay otras muchas variantes del juego de la goma, que reciben nombres según la región donde se practiquen.

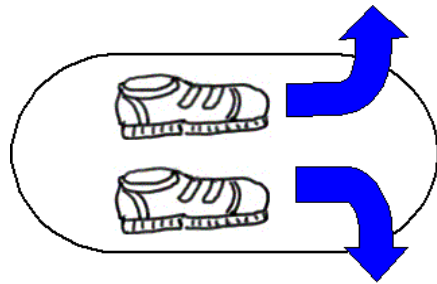


Fig 1

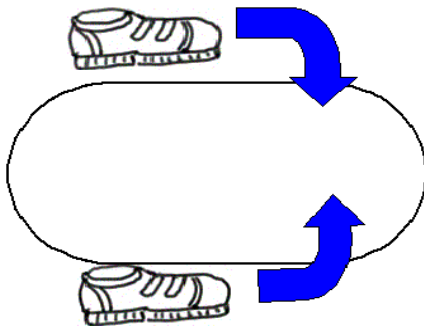


Fig 2

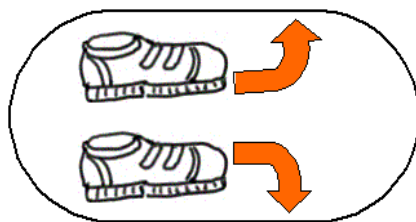


Fig 3

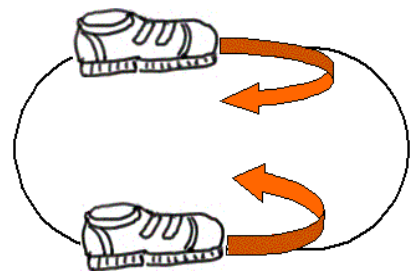


Fig 4

LA SOLTERONA

Es un juego típico de patio de colegio. Se practica ejercicio físico y se estimula la entonación desde la infancia.

Dos personas que den a la soga. El resto se coloca en fila, esperando su turno para saltar.

Se empieza a dar la soga. Comienza la primera persona de la fila y así sucesivamente. Cuando comienza a saltar se canta esta canción:

<i><u>Canción:</u></i>
-Papá, mamá, de cuántos años me voy a casar?
-De veinticinco
-No lo creo
-Volvamos a contar:
-Uno, dos, tres, cuatro, cinco,..... ´

Y así se sigue contando hasta que la persona se canse. Gana el/la saltador/a que sume el mayor nº de saltos.

EL CARRO

Uno de los jugadores se sitúa detrás del otro jugador y sujeta los extremos de la cuerda, que pasa por la cintura del compañero que está delante. Éste corre y gira en la dirección hacia el que el jugador de atrás tira de la cuerda, igual que si fuera un caballito. Se pueden hacer circuitos, pasar por sitios difíciles, agachados, hacer recorridos por tiempos, etc.

Variante: Que el jugador que hace de caballito sea el que arrastre al otro jugador.

EL PAÑUELO

La madre dice, por ejemplo, un número y tienen que salir corriendo los participantes de cada equipo que tengan asignado ese número. Cuando llegan a la altura del pañuelo tienen dos posibilidades para no quedar eliminado:

- cogerlo y correr hacia su campo procurando no ser tocado por el otro, o
- esperar a que el contrario se decida a cogerlo e intentar tocarlo a él.

También quedará eliminado si cruza el centro del campo antes de que el contrario coja el pañuelo. Uno de los componentes del equipo que haya perdido a uno de sus jugadores en el lance anterior, adoptará el número que tenía su compañero eliminado además del suyo. El juego termina cuando uno de los equipos se queda sin participante