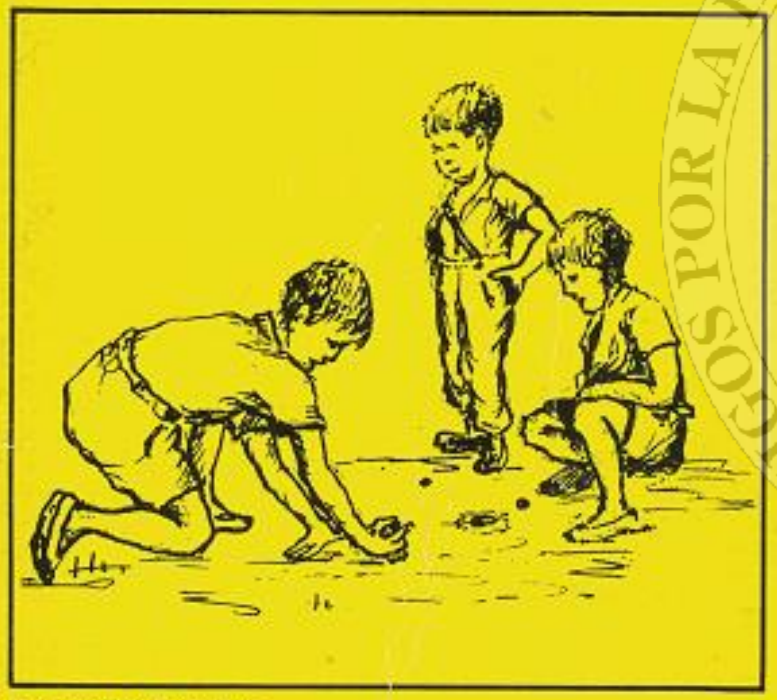
Juegos
para niños

Miguel Tirado Zarco



Biblioteca Popular

PEREA EDICIONES

AMIGOS POR LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO

DEDICATORIA

A mis queridos hijos Miguel y Javier que aún juegan como niños.

Miguel Tirado Zarco

A mis queridos sobrinos Maria y Antonio, con un fuerte abrazo.

Miguel Tirado

AMIGOS POR LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO

© PEREA EDICIONES, C/. Ruiz de Alda, 45
Pedro Muñoz - Ciudad Real (926) 58 63 86
ISBN: 84-7729-002-2
Depósito legal: CR. 607-1987
Imprime: GREFOL, S. A., Pol. II - La Fuensanta
Móstoles (Madrid).

AMIGOS POR LA HISTORIA DE MONTEMAYOR

PROLOGO

La razón de publicar este libro no es otra sino la de hacer un homenaje a los miles de niños que han sido protagonistas a lo largo de veinticuatro años de mi vida como educador, de todos los juegos que aquí se presentan. De ellos he aprendido mucho y gracias a la práctica diaria de sus juegos se han podido escribir estas normas. Nadie se puede considerar autor de ninguno de ellos; yo sólo he redactado las reglas al verlos jugar día a día y verme inmerso en esa aventura y representación cotidiana de la que he sido fiel testigo y en todo momento animador infatigable.

Cuando jornada tras jornada he convivido con estos alumnos en patios de recreo, plazas públicas, arenas de la playa o a campo abierto, he podido comprobar la importancia que para un niño tiene el juego. He visto en sus ojos pasión, otras veces necesidad, en la mayoría placer y en otras una liberación. Y gracias a estos juegos he llegado a lo más hondo de sus corazones y allí se me mostraron tal cual eran, pues un niño jugando es transparente como el agua de montaña. La mayor

parte de las veces he jugado con ellos para conocer mejor su mundo y al tiempo desentrañar sus enigmas, piezas importantes para mi misión de «terapeuta» en su educación, pues en la enseñanza no es suficiente poner un tratamiento, también hay que dictaminar un remedio, una solución.

Para los niños cualquier cosa es buena para jugar: un trozo de madera, una hoja de papel, unos botones, unas piedras, un trozo de tela, etc., etc.

A través del juego se muestran aptitudes, pieza clave para la orientación profesional y vocacional. Y como siempre se ha dicho que la misma vida es un contínuo jugar, nosotros los educadores tenemos la obligación de enseñar a nuestros niños y jóvenes las normas o reglas de tan importante juego, pero sin pasión, para que siempre sientan el placer de jugar en el marco de su libertad y no olviden nunca aquel conocido dicho de: «En la mesa y en el juego se conoce al caballero».

Miguel Tirado Zarco

LA QUINIELA

El número de jugadores suele ser de diez o doce. Se dibuja un círculo de dos metros de radio y en el centro un punto donde se colocará una pelota pequeña (tamaño de tenis). En un folio, el juez árbitro apuntará el nombre del equipo de fútbol que desea defender cada participante, con cinco espacios en blanco donde se apuntarán las faltas. Se colocará la pelota en el centro y los jugadores pisando la raya de la circunferencia distan-

REAL CLUB.					
"					
"					
"					
"					
"					

ciados unos de otros alrededor de ésta, esperarán que el juez diga el nombre de un equipo cuyo representante deberá coger la pelota lo más rápidamente posible intentando darle a uno de los otros, pues éstos saldrán huyendo inmediatamente. Si logra tocar a alguno se le

anotará a éste una cruz en el espacio en blanco y si falla se le anotará a él. Ganará aquél que se quede el último, ya que irán abandonando el juego todos aquéllos que tengan cinco cruces.

AL TRANCO MANCO

El número de jugadores es ilimitado. Cada uno irá provisto de una paleta de madera y de un tranco (trozo de madera a modo de lápiz, de diez centímetros de largo con punta por ambos lados). El terreno donde se celebre este juego será blando y fácil de penetrar. Se colocará el tranco en la «punta» de la acera, ladrillo, losa, etc., sobresaliendo unos centímetros; cada jugador golpeará a éste con objeto de que se eleve y vaya a clavarse en el terreno. Si no se clava o hinca en el terreno pasará el siguiente y ganará la partida quien más veces logre hincarlo.

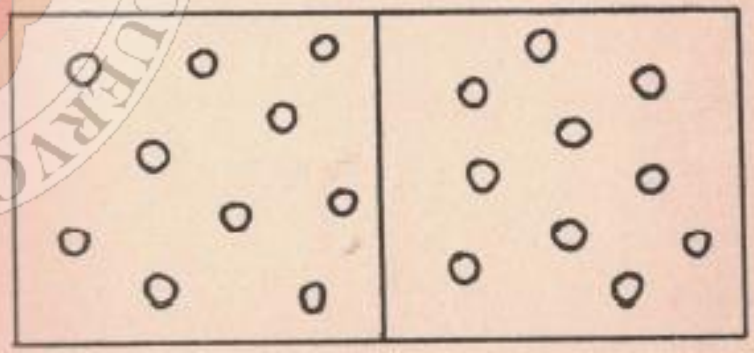
CARRERA DE BURROS

El número de jugadores es ilimitado, aunque hay que hacerlo por parejas. Se colocarán de dos en dos, uno agachado y el otro detrás. A una señal del árbitro el que está de pie se sube sobre las espaldas del que está agachado y emprenden una carrera de cuarenta metros ya señalizada, en cuyo momento deben cambiar las posi-

ciones y volver al punto de partida, ganando la pareja que llegue en primer lugar. Si alguna cabalgadura derribase a otra intencionalmente, quedará eliminada automáticamente de la competición. Normalmente se hace por series de cuatro parejas, quedando el primero finalista o también el segundo, depende del número de participantes. Después todos los finalistas correrán la final de una sola vez, así nos dará el ganador definitivo.

LIQUIDADO

Se formarán dos equipos de diez jugadores cada equipo, más un lanzador por cada uno de estos grupos. El terreno de juego medirá veinte metros de longitud y cinco metros de anchura, dividido a lo ancho en dos partes iguales, ocupando cada campo de juego cincuenta



metros cuadrados. En cada parte se dibujarán diez círculos de treinta centímetros de diámetro distribuidos por el espacio de que dispone cada equipo, lugar que debe ocupar cada uno de los jugadores no pudiendo estar fuera de él; les está permitido saltar de un círculo a otro para darle movilidad al juego. Cada lanzador estará en el lado contrario del que se encuentre su equipo y con un balón tratará de tocar a los jugadores del equipo oponente. El jugador que sea tocado por el balón directamente quedará eliminado; no será válido si antes tocase en el suelo; este lanzamiento sería anulado.

Ganará aquel equipo que consiga eliminar a todos los jugadores del grupo contrario.

EL GOLPE

Se recomienda que el número de jugadores no sea muy numeroso. Cada jugador debe disponer de una bola de madera de cuatro centímetros de diámetro y un bastón parecido a los empleados en el golf. El terreno de juego puede ser el patio de recreo, la plaza del pueblo o al campo libre. Se harán diez hoyos de un diámetro de ocho centímetros y poca profundidad, la suficiente para ocultar la bola. La distancia entre un hoyo y otro será de unos veinte metros, procurando hacerlos en lugares de distinta dificultad: difíciles, dos; fáciles, dos; de situación media, tres y dos muy difíciles. Ganará

aquél que haya empleado menos golpes en el total de los diez hoyos.

LA PERA

El número de participantes es ilimitado.

El lugar puede ser en la clase o en los soportales del colegio. Se cuelgan diez o doce hilos resistentes y al final de ellos se cogerá una pera por su «rabito», quedando a la altura de la boca de los jugadores. Estos deben intentar morderla o sujetarla con sus dientes. Podrán participar cada vez tantos como peras haya colgadas, ganando en cada ronda aquél que consiga primero morderla. Está totalmente prohibido ayudarse con las manos, quedando eliminado el que lo haga.

LO QUE DIGA LA MADRE

El número de jugadores es ilimitado.

Se sorteará aquél que ha de quedarse, el cual ha de agacharse para que salten sobre él.

Igualmente, entre todos, elegirán a la «madre», que es el encargado de saltar primero y elegir el tema del que todos deben participar. La «madre» inicia el juego saltando sobre el que se queda al tiempo de decir el nombre de una planta, por ejemplo; entonces todos deben hacer lo mismo, es decir, saltar y nombrar otra

planta distinta cada uno. Todo esto se debe hacer rápidamente ya que es un juego en donde se busca fluidez de reflejos. Si todos los jugadores lo han hecho bien, la «madre» vuelve a saltar y dice el nombre de un río; todos los demás deben nombrar también un río. Y así se hará cada vez que salte la «madre».

Será motivo de quedarse: saltar y no decir nada o repetir el nombre que haya dicho otro jugador antes. Cuando esto ocurra el que cometa la infracción se queda y se vuelve a empezar de nuevo.

CARRERA DE CAMELLOS

El número de jugadores es ilimitado y se debe jugar formando parejas, uno hará de jinete y otro de camello.

Se suele hacer en la arena de la playa y en el espacio destinado para hacerlo se ponen muchos montones de arena que sirvan de obstáculo para los camellos.

Se sorteará un juez, quien se encargará de vigilar y dirigir el juego, determinando si alguno de los camellos ha cometido alguna infracción, pues no está permitido rodear los montones que éstos se encuentren, hay que pasar por encima.

Hay que advertir que los lugares de salida se deben sortear para evitar posibles protestas de aquellos que les corresponda más o menos montones, o sean mayores o menores.

El que hace de jinete se subirá a las espaldas del que hace de camello y a una señal del juez emprenderán la carrera.

Si se hacen varias series, después se hará una final entre todos los números unos.

ATAJAMOS TU HUIDA

El número de jugadores es ilimitado. Diez de ellos formarán la malla de protección y el resto intentarán pasar la maraña de piernas y brazos que tratarán de oponerse a la fuga de éstos.

El terreno donde ha de desarrollarse este juego medirá de ancho lo que ocupen los diez guardianes puestos en cruz y de largo unos treinta a cuarenta metros.

Una vez cogidos de las manos los encargados de re-

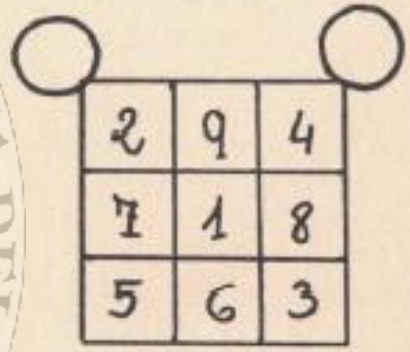
AMIGOS POR LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO

peler e impedir el paso del resto hasta un total de cinco intentarán colocarse o mejor dicho «colarse» entre los brazos o piernas de los vigilantes. Estos pueden atacar de uno en uno o todos a la vez, como prefieran o tengan estudiado hacerlo. Lo que no podrán hacer es intentarlo todos por el mismo lugar, han de separarse. Los diez primeros que logren atravesar este obstáculo formarán una nueva red de protección y se quedarán para jugar otra ronda. El grupo que logre impedir que no atraviesen este muro diez jugadores será el ganador. Los componentes del equipo encargado de rechazar a los jugadores no podrán utilizar las manos para cumplir su misión de impedir el paso, deben llevarlas cogidas siempre entre ellos. Aquellos que las suelten dará derecho a que aquél que intentaba pasar lo haga por penalización de éstos.

LANZA TU BOTON

El número de jugadores es ilimitado.

Sobre una mesa alargada se dibuja con tiza un cuadrado de veintiún centímetros de lado, comprendiendo a su vez nueve cuadrados de siete centímetros de lado, en cuyo interior se dibujará un número del uno al nueve; además en cada uno de los dos vértices del lado superior se dibujarán dos círculos de siete centímetros de diámetro. Después se traza una línea a un metro y medio desde la cual se dispararán o lanzarán los botones. Cada jugador dispondrá de tres botones (tienen que ser iguales para todos los participantes) que lanzará seguidamente y los puntos que consiga serán la suma del lugar en donde hayan caído sus botones, es decir, se valorará el número del cuadrado en donde se encuentren los botones. Si cae en cualquier línea se valorarán por



medio punto y si cayese en el interior de alguno de los dos círculos en diez puntos. La partida se juega a cinco rondas y ganará aquél que sume más puntos al final de la misma.

Los botones se dispararán dándoles un «papirotazo» con un dedo.

A LOS BARCOS

El número de jugadores suele ser de dos, aunque pueden participar algunos más.

El material empleado debe ser confeccionado por cada jugador. Se trata de hacer diez o doce barcos de papel; cada jugador los hará de un color distinto.

El lugar adecuado para desarrollar este juego puede ser un pequeño estanque o una piscina pequeña portátil, e incluso en la misma playa.

Cada jugador irá provisto de una bolsa de chinas o piedrecitas que utilizará como torpedos. Una vez dispuestas las flotas se sortea quien debe disparar primero. Quien lo haga lanzará su primer torpedo desde la parte de atrás de su flota; si hunde un barco tendrá opción a disparar de nuevo, siempre que lo consiga; si yerra dejará el turno a su contrincante, que dispondrá de la oportunidad de continuar disparando si hunde en el primer disparo. Lo hará desde la parte de atrás de su flota, como el otro lo hizo desde la suya. Si alguno se queda sin munición ya no tendrá más oportunidades de disparar y quedará a merced de su rival la flota o lo que quede de ella.

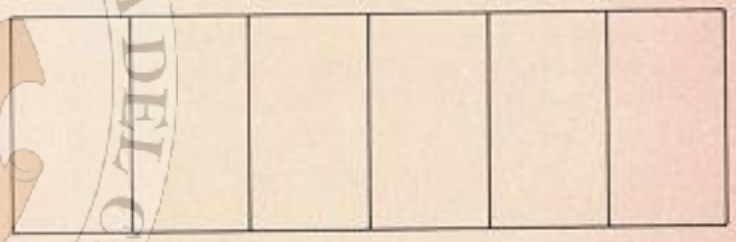
A LA TEJILLA

El número de jugadores es ilimitado, aunque normalmente es un grupo de ocho a diez niñas.

El terreno de juego estará formado por seis cuadrados de cuarenta centímetros de lado, dibujados uno a continuación de otro, unidos por un lado común dos a dos.

Cada jugadora estará provista de una tejilla de arcilla o madera de cuatro a cinco centímetros de longitud y de tres a cinco centímetros de ancho.

Se sorteará el orden de actuación y se iniciará el juego. La primera de las jugadoras lanzará la teja desde una línea que habrá a un metro del campo de juego, si cae en el primer cuadrado y no es en ninguna raya, iniciará el juego, pero si cae sobre una raya volverá a lanzar la tejilla; caso de que volviese a caer sobre una de las rayas perderá el turno y comenzará a lanzar la siguiente jugadora. Cuando cae dentro del cuadrado, la jugadora se pondrá a pata coja e irá empujando la teji-



lla de cuadro en cuadro hasta el último, pero recordando que para pasarla de un cuadrado al siguiente sólo podrá empujarle con el pie una sola vez, si cayese sobre una raya, volvería a empujarle otra vez volviendo la tejilla al lugar donde la empujó y caso de caer en raya perderá su turno. Cada vez que se pasen bien los seis cuadrados se ganará un punto y será la ganadora aquélla que consiga la primera tres puntos.

AMIGOS DE LA HISTORIA DEL CUCHILLO

A LAS ESQUINAS

El número de jugadores será siempre uno más de las esquinas que haya en el recinto en donde se va a practicar este juego.

Se sorteará para ver quién es el que se queda y el resto pasará a ocupar cada uno una de las esquinas.

El juego consiste en cambiar de esquinas a cada señal que haga aquél que se queda, generalmente cuenta: «Una, dos y tres». Todos tienen obligación de cambiar de esquina, por lo que el que se queda intentará robar una de ellas. Cuando todas las esquinas queden ocupadas, se quedará aquél que se haya quedado sin ninguna, a no ser que alguno no haya cambiado y entonces será él quien pase a quedarse, ocupando su esquina el que quedó libre. Este es un juego en donde es importante la rapidez, los reflejos y la astucia de sus jugadores.

EMPIEZA EL REFRAN

El número de jugadores es ilimitado.

El material empleado será un libro de refranes que estará al servicio del juez, ya que él será quien diga la segunda parte del refrán y el jugador deberá citar la parte primera.

Los jugadores se colocarán sentados formando un círculo y en el centro se situará el juez. Este dirá el final

de un refrán y a quien él mismo indique deberá iniciarlo. Si el jugador designado termina de descifrar el refrán se le adjudicará un punto. Caso de no terminarlo pasará al siguiente, hasta que alguien lo complete.

Cuando el juez lo determine, dará por terminado el juego y leerá las puntuaciones. Si hubiese varios empatados, se hará un desempate entre todos ellos, ganando aquél que diga más refranes en un minuto.

..... frío en rostro.
..... y te diré quien eres.
..... corazón que no siente.
..... no te quites el sayo.
..... busca la sombra el perro.
..... no por lo que traiga.

TIRA LA PELOTA

El número de jugadores es de once, aunque pueden jugar más sin sobrepasar los veinte.

El material empleado es una pelota o balón pequeño, de goma o funda de badana.

Diez de ellos forman un círculo en posición de brazos en cruz, y el sobrante se coloca en el centro de ese círculo, que es el que se queda una vez hecho el sorteo. Estos diez jugadores tienen que pasarse entre ellos la pelota sin cogerla, es decir sólo la golpearán con las palmas de sus manos. El que se quede tiene que inten-

AMIGOS DE LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO

tar apoderarse de la pelota cuando vaya de uno a otro. Si así lo hace quedará libre, ocupando su puesto aquél de quien partió el último pase y él cubrirá la vacante en el círculo.

También será motivo de quedarse, aunque no haya sido arrebatada la pelota, aquél que la golpee y lance defectuosamente o también aquél otro que no consiga golpearla cuando vaya directamente a él y se considere que no había fuerzas u obstáculos que lo impidiesen.

FLORA Y FAUNA

El número de jugadores es ilimitado.

Se sorteará un juez que dirigirá el juego y contabilizará los puntos alcanzados por cada jugador.

Todos los participantes se sentarán en el suelo formando semicircunferencias; el juez delante de todos ellos indicará quien debe jugar y tomará nota de las respuestas por si hubiera alguna reclamación. A quien el juez pregunte, debe contestar con el nombre de un animal y una planta; si es correcto se le anotará un punto. Si alguno dice el animal o la planta que otro ha dicho, queda eliminado y abandona su sitio; también quedará eliminado si sólo dice uno de los dos o ninguno. Al final quedarán todos aquellos que han contestado correctamente y si hay empate se desempatará continuando el juego. No hay limitación de animales ni de plantas y si existiese alguna duda con respecto a algún nombre el juez es el que dictaminará.

Elefante - pino.
León - cerezo.
Conejo - trigo.
Cebra - avena.
Gallina - palmera.
Toro - cebada.
Cerdo - rosal.

DIME QUIEN ES

Participarán todos los alumnos de la clase o todo un grupo de amigos. Los más destacados en mímica intentarán hacer comprender con sus gestos y movimientos a qué compañero de clase se está refiriendo. El que ha-

ce el «mimo», antes de iniciar sus gestos preguntará a uno: «Dime su nombre» y a continuación imitará a algún compañero que es célebre por sus gestos. Así se hará con todos los alumnos de la clase o compañeros del grupo. Quien más aciertos tenga se considerará ganador.

A LA CARRETA

El número de participantes es ilimitado, pero debe hacerse por parejas. Se formarán éstas y uno de los componentes pondrá las palmas de sus manos en el suelo, el otro le agarrará con las suyas por los tobillos elevando su cuerpo y quedando en posición inclinada. Una vez así todas las parejas, a una señal dada por el juez nombrado al efecto, avanzarán lo más rápidamente posible a ver quien alcanza primero la línea que hay marcada a unos dieciséis metros del punto de partida. Después se cambian las posiciones y se volverá a celebrar otra carrera.

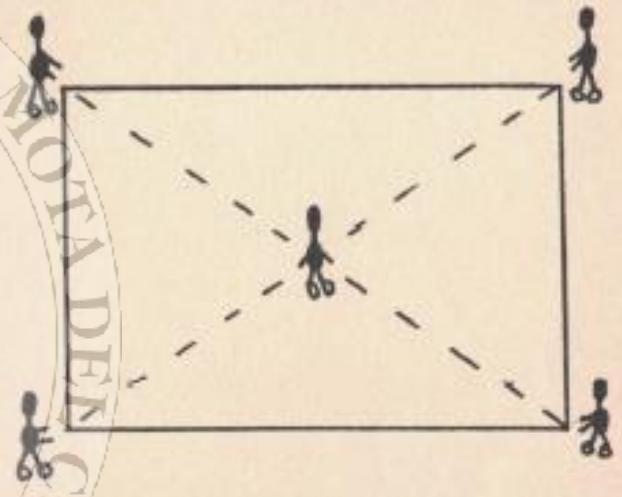
Finalmente, entre todos los ganadores de las series llevadas a cabo, se efectuará otra carrera que determinará qué pareja es la ganadora del juego.

LAS TIJERAS

El número de jugadores es de cinco y un juez encargado de dirigir y vigilar el juego.

El campo de juego es un rectángulo de cuatro metros de longitud y dos metros de ancho.

No es necesario emplear material alguno.



Se sortea para ver quien es el que hace de «clavo», el cual se quedará en el centro del terreno de juego, y los otros cuatro se colocan en cada uno de los vértices del rectángulo. Una vez todos en sus sitios, el juez da la señal y los cuatro jugadores situados en los ángulos deben dirigirse hacia el centro del campo de juego con intención de atrapar entre todos al que hace de «clavo», el cual intentará zafarse de ellos sin salirse del rectángulo. Los cuatro jugadores deben ir hacia el centro en diagonal, de no hacerlo así no será válida la jugada.

Se trata pues de un juego de rapidez y reflejos.

ASOCIACIÓN CULTURAL HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO

EL MANTEO

Podrán participar todos los que lo deseen.

Se necesita una manta no muy grande; si lo es se puede doblar. También se necesitan seis «peones» para mantear a los participantes. Estos irán pasando de uno en uno y ganará aquél que más figuras haya podido hacer mientras lo elevaban con los manteos, quedando eliminados automáticamente aquellos que no hiciesen figura alguna y se limitasen a ser manteados.

El tiempo destinado a cada uno se suele determinar entre ellos mismos, pero oscila de dos a tres minutos.

EL ESTIRAESTACAS

Se juega por parejas y se utiliza una «estaca», que es un palo cilíndrico de madera de sesenta centímetros de largo y cuatro centímetros de grosor. Los dos participantes se sientan en el suelo y juntan sus pies. Luego agarran la estaca con sus dos manos y a una señal de un juez empiezan a estirar. Ganará un punto aquél que levante al otro del suelo. Será jugada nula si se inclinasen hacia alguno de los lados y no se levanta a ninguno. Se dejaría y volverían a empezar de nuevo.

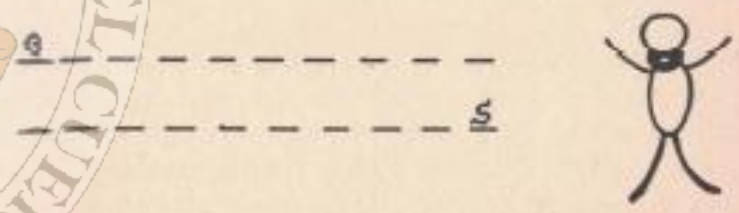
El ganador será quien haya levantado las veces que se determinen de antemano; lo normal son de tres a cinco. Al final, si hay varios ganadores entre las parejas participantes, se eliminarán entre ellos para ver quien es el ganador absoluto.

EL GRILLETE

El número de jugadores es de dos por partida.

El material empleado es papel y bolígrafo.

Cada jugador debe preparar una palabra de diez a doce letras como máximo, debiendo indicar cada uno de cuántas letras consta y cuál es la primera o la última de sus letras. Se inicia el juego diciendo uno a otro una letra que cree pertenece a la de su oponente o a veces por el hecho de decir alguna a ver si le da una pista. De no acertar, se dibuja la cabeza de un simple muñeco; si continúa sin acertar, se le dibujará el cuerpo,



al siguiente error las dos piernas, al otro los dos brazos y al siguiente un grillete al cuello del muñeco; es decir, que cada cosa dibujada corresponde a un fallo de su enemigo de juego. Cuando se dibuja el grillete es señal inequívoca de que alguno ha conseguido que el contrario quede prisionero y pierda la partida. En cambio si uno de los dos acierta a decir las letras correctas, se anotará un punto y volverán a empezar de nue-

vo con otras palabras hasta que uno de los dos logre cinco puntos. Ganar la partida será hacer prisionero a su oponente o conseguir cinco puntos.

EL MARRO

Se forman dos equipos de ocho a diez jugadores.

El campo en donde se desarrolla el juego es preferentemente una plaza, ocupando cada equipo una de las dos paredes opuestas de la misma con una separación suficiente para que los jugadores puedan desplazarse de una parte a otra sin dificultad en la carrera. Uno de los equipos deja salir a varios de sus compañeros en plan de «cebo», mientras los buenos corredores esperan la oportunidad de que se acerquen a sus enviados y poder cogerlos. Cuando alguien ha sido atrapado, lo llevan a su pared y se coloca perpendicularmente a la misma con los brazos en cruz tocando con una mano la pared. Y así se irán colocando en ambos lados en una y otra pared, pero los que vayan llegando después del primero se cogerán de la mano de éste, también en cruz, haciendo una cadena. Si esta cadena fuese tocada por un compañero libre los rescatará y volverán a jugar libremente.

El equipo que logre hacer prisioneros a todos será el ganador.

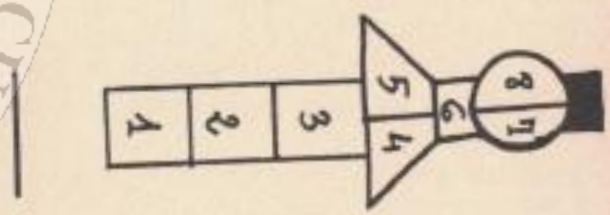
Es fundamental que al salir de su pared, dé cada cual con la mano o el pie en ella, pues aquél que entre dos

contrarios toque el último la misma tiene el derecho de perseguir al otro. Si éste se le fuese acercando a la suya tocará nuevamente y ahora le dará a él la prioridad de perseguir. Estos detalles es preciso vigilarlos constantemente para saber quien debe ser el perseguido y el perseguidor.

AL TRUQUE

El número de jugadores es ilimitado.

Se dibuja una figura en el suelo simulando un muñeco y una línea de salida a metro y medio de ésta. Después se sorteará el orden de participación; la primera de las niñas lanzará el tejo y si queda en el 1 saltará



a «pata coja» al 2, desde allí al 3; el 4 y 5 con los dos pies, al 6 a pata coja y al 7 y 8 con los dos pies. Saltará volviéndose y pisará los espacios numerados igual que al subir. Si no pisa rayas y sale bien, volverá a lanzar

el tejo al 2 empezando a saltar el 1 y de allí al 5 (siempre se salta aquél en donde está el tejo), pisando el resto de los números como en el primer caso. Si el tejo quedase en una raya le dicen «chorizo» y debe volver a tirar, si no lo hace bien y queda en raya debe abandonar hasta que le vuelva a tocar su turno. También cuando va saltando por los números, si pierde el equilibrio y se sale o pisa donde no debe le dicen: «morcilla», repite y si le sale mal abandonará. Cuando el tejo esté en el cuatro, debe pisar con los dos pies cuando pase por el 5 (en esta ocasión no puede pisar el 4 por estar el tejo); igual ocurrirá con el 5, el 7 y el 8.

Si pasa todos los números, lanzará el tejo desde el sombrero (parte negra superior de la figura), de espaldas y deberá caer en cualquier número, no en raya; si así ocurre habrá obtenido un «LIDER». De salir mal, abandonará el juego y podrá volver a intentarlo cuando llegue su turno.

MONTA EL ALFILER

Es un juego que se hace por parejas y cada vez se juegan un alfiler.

El lugar en donde se desarrolla este juego suele ser sobre una mesa o tablero amplio, aunque también se hace en el suelo sobre un ladrillo limpio.

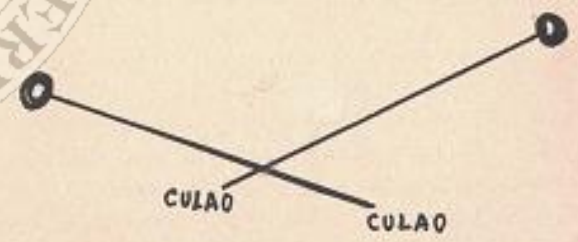
Una de las jugadoras lanza su alfiler dándole un «papirotazo» con el dedo; su oponente hace lo mismo intentando que el suyo quede encima del alfiler de la otra. Si logra que alguna parte del suyo quede sobre el otro, habrá ganado el alfiler en litigio. De no conseguirlo dará oportunidad a su oponente para que lo intente a su vez. Normalmente se juega con alfileres de cabeza de colores, pues al pesar más la cabeza es mucho más difícil hacerles rodar en la dirección que interesa más a los jugadores.

Hay que advertir que al mover los alfileres es necesario se haga procurando que rueden, ya que otra forma de desplazamiento no sería válida.

Es un juego en el que se gana o pierde alfileres simplemente.

A LOS ALFILERES

Se debe jugar por parejas y normalmente por su error o su acierto pagan o cobran un cromo o una prenda determinada de antemano.



Se juega con dos alfileres de cabeza distinta para distinguirlos fácilmente; a la parte final o punta se le llama «culao».

Se sortea para saber quien es el que debe iniciar el juego. Entonces, a quien le ha correspondido, esconde en cada una de sus manos un alfiler y coloca sus puños boca abajo y pregunta a su compañero de juego: «Cabezas o culaos». El otro responde, por ejemplo: «cabezas»; entonces el primero vuelve los puños hacia arriba y abre las manos. Si las cabezas están hacia fuera y las puntas o «culaos» hacia dentro (que coinciden) ha ganado el segundo y cobrará su cromo o prenda; si están al contrario o uno hacia un lado y otro hacia la parte contraria, habrá perdido el segundo y ganado el primero. Para ganar es imprescindible que siempre las cabezas correspondan con la respuesta del jugador que tiene el turno de respuesta.

LA TONTA DE LA PELUQUERA

El número de jugadores es ilimitado, aunque deben de jugar de tres en tres.

Dos de ellas entrecruzan sus manos y sientan a la tercera sobre una mano de cada una debidamente agarradas y las otras dos manos por detrás de su espalda. De esta forma quedará perfectamente sentada y protegida, quedando como en una especie de columpio.

Hecho esto empiezan a columpiarla al tiempo de cantar esta canción:

La tonta de la peluquera
que nunca me peina
y para un día que me peinó
hasta el moño me arrancó.

Mi abuela le ha dicho
que se compre otro peine
y ella le ha contestado
que para eso no se ha casado.

Que tonta es
uno, dos y tres,
por eso la tiramos
al suelo otra vez.

Y en ese momento la lanzan al suelo.

Hecho esto se cambia una de ellas, ya que debe continuar el juego igual hasta que las dos que le ayudaron antes puedan hacer lo mismo.

EL TRANCO

El número de jugadores será de dos y dispondrán de una paleta de madera parecida a una raqueta de tenis aunque más estrecha por la pala.

El terreno de juego puede ser la calle.

El material necesario es un «tranco» de madera, que consiste en una especie de lapicero que tuviese casi punta por ambos lados, de una longitud de doce a quince centímetros y un grosor de un centímetro y medio.

Se dibuja una raya que divide los campos de ambos jugadores (es una raya simbólica) y allí se coloca el tranco, iniciando el juego al que le corresponda tras el sorteo. El primero intentará golpear al tranco por uno de sus extremos haciéndole saltar, aprovechando este momento para golpearle en el aire lanzándolo lo más lejos posible; así lo hará tres veces. Después hará lo mismo el otro jugador, pero intentando devolverle lo que le ha quitado de su campo y conseguir pasarlo al suyo. Si lo consigue, gana un tanto y si no lo logra, pierde un tanto. Después se vuelve a colocar el tranco en la línea de división y se inicia otro tanto. Esto se repite hasta que uno de los dos haya conseguido los tantos acordados en principio.

GUARDA TU LINEA

El número de jugadores es ilimitado, pero deberán participar por parejas y también por equipos.

Se trazarán dos líneas paralelas a unos diez centímetros de distancia, formando un camino para cada jugador cuya separación de caminos sea de unos sesenta centímetros; la longitud de camino de que disponen es de diez metros. Se colocará cada uno en su camino y nada más iniciar la marcha, cada cual deberá intentar sacar de su camino al contrario a base de empujones. Cuando alguno de los dos pise fuera del camino que le corresponde defender, quedará eliminado. Todos los ganadores irán compitiendo entre sí hasta que logre quedarse uno como ganador final.

PASA EL BALON

Se forman dos equipos de diez jugadores, los cuales se colocarán a lo largo de dos líneas rectas separadas seis metros. Se dispondrán de manera que no queden frente a frente, sino en diagonal. Se le dará el balón al primero de un equipo, quien deberá pasarlo al número uno del otro equipo, y éste al segundo del equipo contrario y así sucesivamente. Cuando se llega al último se va haciendo lo mismo, pero al contrario. Quedará eliminado aquel jugador que se le caiga el balón o también aquél que lo lance defectuosamente y no llegue perfectamente a su destino. Estas vacantes que irán apareciendo no se cubrirán, por lo que a veces el equipo con más bajas tiene necesidad de participar más veces que el que conserva más jugadores. Ganará el equipo

de aquel jugador que ha quedado el último y eliminó a todos los demás.

LA CUCARACHA

El número de jugadores es ilimitado, pero las eliminatorias se harán de cuatro en cuatro.

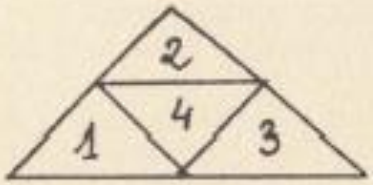
El terreno de juego estará comprendido entre dos líneas paralelas distanciadas unos dieciséis metros. Los cuatro participantes se situarán en la línea de salida en la siguiente posición: sentados en el suelo con las piernas abiertas y dobladas, con las manos apoyadas en el suelo detrás de su cuerpo. Al avanzar lo harán con ayuda de los pies y de las manos moviéndose hacia adelante, levantando el «trasero».

El ganador será aquél que pise primero la línea de llegada. Finalmente, los números unos correrán otra vez para determinar quien es el ganador final. El juez que resultó del sorteo será el encargado de dirigir y vigilar el juego, sancionando a todos aquellos que intenten moverse de manera distinta a la determinada en el presente juego.

EL TRIANGULO

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno de juego es un espacio en forma de triángulo dividido a su vez en cuatro triángulos numerados del uno al cuatro. El espacio que debe ocupar cada triángulo de la subdivisión debe ser el suficiente como para poner los dos pies sin necesidad de pisar ninguna línea.



Cada jugador dispondrá de un tejo de madera y se sorteará el orden de participación. El primero lanzará el tejo desde una línea situada a un metro cincuenta centímetros del terreno de juego. Debe lanzarlo al número uno y si ha caído bien sin tocar raya alguna saltará a pata coja al dos, de allí al tres, luego al cuatro; después volverá haciendo lo mismo pero al revés, del cuatro al tres, de allí al dos, recoge el tejo agachándose y salta fuera. Lanzará después al dos y hará lo mismo, pero no pisando el dos; es decir, se hará en todos los lanzamientos lo mismo que en el primero. Si el tejo cayese en raya, es motivo de dar el paso al siguiente jugador aunque sea en el último número. Ganará aquél o aquéllos que consigan hacer el recorrido sin falta alguna.

EL TROMPO

El número de jugadores será de seis a ocho.

El terreno para desarrollar este juego puede ser el patio de recreo, la calle, en la plaza, etc., etc.

El material empleado es una peonza o trompo de madera con una punta de hierro y una cuerda para enrollarla en el mismo. La punta se llama «rejo».

Se dibujará un círculo y en él cada jugador pondrá una moneda. Después sortearán quien es el primero en jugar. A quien le corresponda lanzará el trompo, una vez enredada la cuerda en el mismo, intentando golpear con el «rejo» a alguna de las monedas, haciéndola salir del círculo. De no hacerlo lo recogerá, cuando éste se encuentre evolucionando, en una de sus manos e irá empujando a las monedas para hacerles salir del círculo. Todas las que consiga sacar serán para él y el que más consiga se apuntará un punto, ganando el que más puntos consiga al final. Este es un juego que en algunas regiones lo utilizan para jugar con «chapas» (tapas de botellas). En lugar de echar monedas ponen estas chapas y juegan a ganar o a perder. También es corriente ver este juego poniendo «solbitas» (hueso del albaricoque), así como «santos» (tapas de las cajas de cerillas).

LA RUEDA DEL ALPARGATE

El número de jugadores es ilimitado, aunque tampoco conviene que sean muchos; de quince a veinte.

El material empleado es un «alpargate».

Se sortea para ver quien es el que se queda y el resto se sienta formando una circunferencia. Aquél que se queda coge el alpargate con una de sus manos y comienza a dar vueltas, golpeando suavemente a los que se encuentran sentados; a veces con el alpargate y a veces con la mano a fin de disimular cuándo y dónde ha dejado el alpargate, detrás de quien. Esto hace que muchas veces se confíen y no perciba aquél que lo tiene detrás, por lo que recibirán, cuando dé la vuelta el que se queda, una buena ración de golpes en el «trasero» mientras da una vuelta corriendo alrededor de los sentados hasta llegar nuevamente a su sitio. Caso de percibirlo detrás, quien sea tiene que levantarse, coger el alpargate y volver a hacer lo que ha hecho el anterior, quien ocupará el sitio libre que ha quedado al levantarse el que ahora se queda.

AL LADRONZUELO

El número de jugadores suele ser de ocho a diez. Se sortea para ver quien ha de quedarse y el resto, mientras éste cuenta hasta cinco, salen corriendo, alejándose de él. Después sale en su persecución diciendo: «Al ladrón, al ladrón». Cuando logre coger a uno o a aquel que se vea sin recursos de librarse, se detiene y flexionando el cuerpo (agachándose) con los brazos en cruz dice: «El ladrón» y permanecerá en esa postura hasta que llegue algún compañero a liberarlo, el cual le tocará diciendo: «zuelo». Si así se hace, quedará libre y continuará jugando. El juego proseguirá hasta que todos queden prisioneros sin que nadie les libere. Entonces se quedará el primero que fue hecho prisionero y se seguirá el juego.

LA LAZADA

El número de jugadores es ilimitado, aunque no conviene se sobrepase de los veinte.

Se sortea para ver quien debe quedarse y el resto forman un corro cogiéndose de las manos. A la señal del que se queda todos los participantes se mezclan unos con otros, pero sin romper la cadena; nadie puede soltarse las manos.

Tienen que intentar meterse unos por debajo de los brazos de los otros y formar el mayor número de «lazadas» hasta conseguir hacerse un montón todos los jugadores. Conseguido esto, el que se queda deberá ir deshaciendo las lazadas sin soltarse nadie hasta formar otra vez el corro inicial. Si así lo hace, se quedará otro y si no lo consigue seguirán jugando hasta lograrlo.

Si en algún momento se rompiese la cadena se sorteará entre aquellos dos que la rompieron para que uno de ellos se quede, liberándose el otro.

AL ESCONDITE LOCO

El número de jugadores es ilimitado, aunque conviene que no sean más de veinte.

Se sortea para ver quien es el que se queda. Este se colocará frente a una pared y ocultará su rostro con las dos manos. A una distancia de metro y medio se situa-

rán todos los jugadores a espaldas del que se queda. Uno de ellos se adelantará sigilosamente y tocará al que se queda diciéndole algo disimulando a su voz, volviendo rápidamente a su sitio. Entonces uno cualquiera preguntará: «¿Quién ha sido?». Aquel que se queda dirá un nombre y si acierta pasará a quedarse quien lo hizo. De no acertar seguirá quedándose y continuará el juego como se ha hecho antes hasta que acierte en uno. Un juez se encargará de vigilar y dirigir el juego con objeto de que nadie intente confundir al que se queda. Si algún jugador hiciese algo que no estuviese en las bases del juego, quedará eliminado o se le castigará a quedarse.

EL LIO

El número de jugadores es ilimitado.

En el patio de recreo o en un campo cualquiera se trazarán dos líneas paralelas a una distancia de quince a veinte metros. Todos los que intervengan se colocarán a un lado de una de ellas, la de salida, y a una señal del árbitro correrán hacia la otra línea, la de llegada, pero dando vueltas sobre sí mismo. Al ir se irá girando sobre la derecha y al volver lo harán sobre la izquierda. Ganará el que primero logre pisar la línea de llegada (que es la línea de donde salieron). Es conveniente que se abstengan los jugadores que son propensos al mareo.

LA BATALLA DEL COJO

El número de jugadores es ilimitado. Participarán por parejas y el terreno de que dispondrán será de un cuadrado de cuatro metros de lado. Pasarán dos participantes a este lugar cogiéndose con la mano derecha la pierna de ese mismo lado, una vez doblada ésta hacia atrás, y en esta posición, con la mano izquierda intentarán hacer perder el equilibrio a su oponente. Los que resulten ganadores de todas las parejas lucharán entre sí, siempre por parejas, hasta que uno logre quedarse ganador. Este juego puede realizarse también jugando por equipos de dos parejas.

LA PIOLA

El número de jugadores es ilimitado.

Primero se sortea para ver quien se queda o hace de «borriquillo». Se hace una raya en el suelo y sobre ella se agacha éste colocando los codos apoyados en sus rodillas. A continuación salta el primero de los jugadores sobre él y lo que éste haga deben hacer los demás; si alguno no salta o al saltar toca al que se queda con alguna parte de su cuerpo que no sean las manos, pasará a ocupar el puesto de «borriquillo». Caso de que todos lo hiciesen bien, el «borriquillo» dará un paso a partir de la raya y volverán a saltar desde esa distancia sobre él. Si alguien le tocase, ocupará su puesto y

si no es así, volverá a dar otro paso. En esta ocasión el primero puede adoptar dos saltos distintos: saltar desde la raya directamente o dar un pequeño salto a pata coja desde la raya y luego saltar sobre el «borriquillo». Y así sucesivamente hasta que alguien cometa un error, ya que siempre deben hacer lo que haga el primero.

LUCHA EN EL PANTANO

El número de jugadores es ilimitado. Se formarán dos equipos del número que acuerden de jugadores, cada equipo se situará al otro lado de dos líneas paralelas distanciadas entre sí unos dieciséis metros. La posición de los jugadores será la de cuclillas, quienes una vez determinados los equipos se lanzarán a una señal del juez dando saltos de rana unos contra otros intentando derribarse de su postura. A otra señal del juez árbitro regresarán a su campo los que queden aún en posi-

ción correcta. Nuevamente a la señal de lucha volverán al campo de batalla para intentar derribar a sus oponentes, hasta que suene la señal de regreso a la base. Y así se continuará haciendo hasta que uno de los equipos se quede sin jugadores.

A LOS JINETES

El número de jugadores es ilimitado, pero se debe jugar por parejas, pues uno debe hacer de caballo y otro de jinete.

El terreno en donde se desarrolla este juego es un rectángulo de tres metros de largo por dos metros de ancho.

Cada dos parejas se eliminarán intentando derribarse los jinetes a empujones, logrando ganar quien permanezca a la «grupa». Así se irán eliminando todas las parejas hasta que una quede invicta.

LANZA OBJETOS

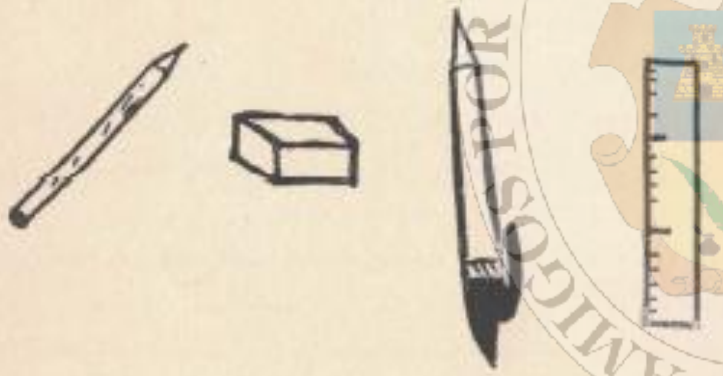
El número de jugadores es ilimitado, también se puede jugar por equipos.

El material empleado puede ser todo aquello que se usa normalmente en clase o en el trabajo: lápiz, bolígrafo, goma, regla, etc., etc.

ASOCIACIÓN CULTURAL AMIGOS DE LA HISTORIA DE MOTRIL Y COSTA TROPICAL

Se nombrará un juez que será el encargado de dirigir y llevar a cabo este juego.

A todos los jugadores, una vez hecho el sorteo, se les lanzarán al suelo los mismos objetos, aunque no en el mismo orden. Se valorará cada acierto con un punto y cada fallo con cero puntos. Se hará una relación de los participantes en el juego y tantos apartados como objetos se lancen. Al final se sumarán todos los puntos y ganará aquél que consiga el mayor número de éstos.



Si finalizasen varios con la misma puntuación, se haría un desempate lanzando cinco nuevos objetos. Este juego pretende sensibilizar cualquier tipo de golpe a base de asociación. A los jugadores se les taparán los ojos con un pañuelo.

LAPIZ SOBRE EL PUPITRE

Es un juego que se suele hacer por parejas, aunque también puede hacerse con más jugadores.

El material empleado es lápiz y papel. Cada jugador escribe en un folio cuatro apartados, por ejemplo éstos: animales, plantas, comidas, pueblos. Además otro apartado que dice: «puntos». Luego en hilera se escribirán, en cada línea, una letra del alfabeto, (a, b, c, d, etc.). Se acordará el tiempo que se concede para cada línea y se dice, por ejemplo: «Escribir el nombre de un animal, planta, comida y pueblo que empiece por A».

A	ANIMALES	PLANTAS	COMIDAS	PUEBLOS	PUNTOS
B					
C					
D					
E					

Pasado el tiempo se comprueban los aciertos y los fallos; cada acierto son cinco puntos y cada fallo cero puntos. Si uno tiene cero en un apartado y el otro cinco por haberlo acertado, se le conceden los puntos del que falló, es decir, esa pregunta acertada por uno y fallada por el otro recibirá diez puntos para el acertante. El to-

tal alcanzado se suma y se coloca en el apartado «puntos». Luego se hace lo mismo con la letra B y así hasta terminar el alfabeto, o hasta la letra que se acuerde entre ellos. Se sumarán todos los puntos y el resultado dará el vencedor.

LOS MUDITOS

El número de jugadores es ilimitado.

Se sentarán en el suelo en filas semicirculares. Participarán formando una frase que con gestos tienen que decir ante los demás. Aquel que se quede, debe traducir y comunicar a todos en voz alta la que él entiende.

Cada frase que acierte se le concederá un punto. Cuando alcance cinco puntos será relevado por otro, que corresponderá al primero que hizo la mímica, el cual deberá permanecer adivinando los gestos hasta haber conseguido cinco puntos. Las frases que se utilicen deben ser fáciles y deben tratar de películas conocidas, personajes famosos, programas de televisión.

Si alguno no transmite con facilidad el mensaje mímico se le descalificará.

El alumno que hace las veces de juez recibirá una nota escrita de la frase que a base de gestos va a transmitir el jugador que interviene, al objeto de comprobar su veracidad.

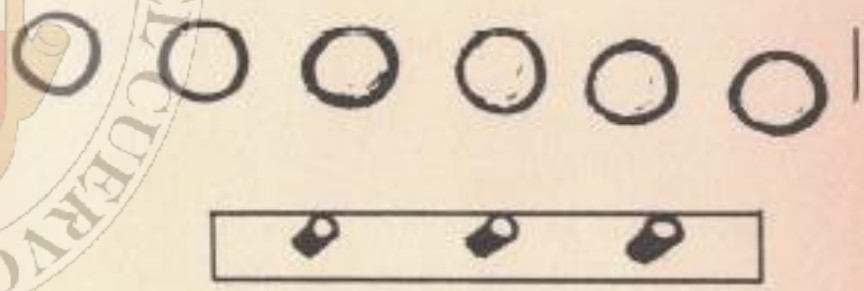
Por ejemplo las frases pueden ser así: « A mí me gusta la televisión». «Yo juego al futbol». «Este programa

es un, dos, tres». «Colón descubrió América». «Dalí es un pintor». «Lo que el viento se llevó». «Los diez mandamientos», etc., etc.

LANZA TU ARO

El número de jugadores es ilimitado: se puede jugar individualmente o por equipos.

El material necesario será una especie de percha de la que salen tres colgadores ligeramente inclinados hacia arriba y seis aros plastificados.



Se sorteará el orden de intervención de los jugadores actuando un juez que irá anotando a cada uno los puntos alcanzados.

Esta percha se colgará en la pared a una distancia de la línea de lanzamiento de dos a tres metros (depende de la edad de los jugadores). Cada jugador lanzará

los seis aros en la primera ronda y se les anotarán los puntos obtenidos. Se volverá a lanzar en otras dos rondas más, sumándose los puntos conseguidos en las tres y quien haya obtenido mayor puntuación habrá ganado. Si hubiese algún empate, se haría entre ellos un lanzamiento de seis aros retrasando la línea de lanzamiento un metro. Caso de que algún jugador colocase los seis aros en un mismo colgador o en los tres se le concederán diez puntos y si esto lo hiciese las tres veces será calificado de «Lanzador especial».

LA CULEBRILLA

El número de jugadores es ilimitado.

El material empleado es una cuerda de unos seis metros de longitud.

Se sortea para ver cuál es el jugador que se «queda». Este cogerá la cuerda de un extremo y procurará hacer toda clase de ondulaciones con ella en el suelo imitando el movimiento de una culebra, mientras el resto de los jugadores irán saltando por encima de la misma. Si alguno la pisa en su salto, pasará a quedarse y continuará el juego. Los jugadores que saltan, una vez hecho su salto irán a colocarse al final de la hilera, a no ser que pise la cuerda y vaya a ocupar el puesto de «quedarse». Hay que procurar que no haya lentitud y sea un juego movido.

A LA MADRE

Se formarán dos equipos de siete jugadores cada equipo, aunque pueden ser más o menos. Se sortea el equipo que ha de quedarse, el cual con seis jugadores cogidos de la mano formará un círculo y el otro jugador se quedará protegiendo a sus compañeros para que los oponentes no suban sobre las espaldas de aquéllos; a éste se le conoce con el nombre de «la madre». También debe ocuparse de que a él no le «monten», es decir que se le subiesen en sus espaldas; esto haría que los jugadores que están subidos sobre las espaldas de sus compañeros y estuviesen en peligro de caerse descendiesen de su «burro» e iniciasen otra vez el juego. Los jugadores que están subidos, a veces lo hacen en malas condiciones y ese es el momento que el que hace de «madre» esté atento para que en el instante que toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo le agarre y pierdan su turno, pasando ellos a ocupar el mando y puedan subir sobre aquéllos, volviendo a hacer lo mismo.

CONSTRUYE TU FRASE

Se puede jugar individualmente o por equipos.

El material empleado es el siguiente: en tiras alargadas de papel de veinte centímetros de longitud se escribirán frases de temas variados; después se cortarán

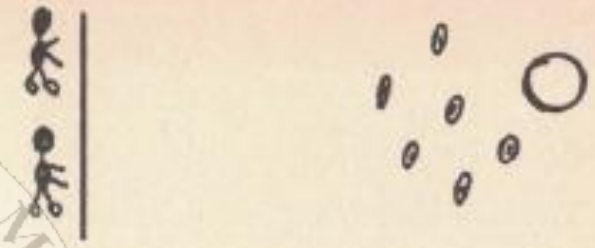
en tres trozos y se harán tres montones con todas ellas teniendo en cuenta que todos los primeros trozos vayan juntos en el primer montón, los segundos en el segundo de los montones y los terceros en el montón tercero. Se moverán los trozos de cada montón y se dará a cada jugador un minuto para que construya sus frases; pasado este tiempo lo intentará otro. Ganará aquél que haya construido más frases en tres rondas. Si se jugase por equipos se haría exactamente igual sumando las frases de todo el equipo. El número de frases de cada montón variará según haya más o menos jugadores, de lo que se preocuparán los dos jueces que se nombrarán para que vigilen y controlen el juego.

LA SOLBITA

El número de jugadores es ilimitado, pero normalmente se juega en grupos de seis a ocho.

El material empleado es el hueso del albaricoque, que en algunas regiones le llaman «solbita».

El terreno en donde se puede desarrollar este juego debe constar de un hoyo en el suelo de tres o cuatro centímetros de profundidad y seis centímetros de diámetro. A unos tres o cuatro metros se traza una línea desde la cual hay que lanzar las solbitas. Cada jugador lanza uno de estos huesos desde la línea de lanzamiento al hoyo; aquél que más se haya acercado tiene la prioridad de iniciar el juego, el resto lo harán por el orden



de aproximación de su solbita al hoyo. El primero golpeará tres veces a la solbita o solbitas con un dedo (papirotazo) intentando introducirlas en el hoyo, quedándose con aquellas que haya podido introducir. Después lo hará el siguiente, intentando lo que el primero, y después otro y así hasta que no haya solbitas liberadas o se hayan conseguido todas. Esto hace volver a empezar de nuevo sin tener en cuenta si quedó o no alguien sin jugar, pues está regido por el orden de aproximación a la hora de lanzar la solbita al hoyo.

SOPA DE LETRAS

El número de jugadores suele ser de seis; si hubiese más se pueden hacer las series necesarias.

Un juez dirigirá y vigilará el juego.

El material empleado es una gran cantidad de letras, muchísimas veces repetidas, de todo nuestro alfabeto. Cada jugador se colocará en una mesa pequeña que se

encontrará alrededor de una mesa grande en donde se situarán todas las letras amontonadas o diseminadas.

El juez dará dos minutos para formar nombres de personas (por ejemplo), valorando por un punto cada nombre correcto. Después dará otros dos minutos para formar nombres de juegos; otros dos para jugadores de fútbol, escritores, etc., etc. Una vez terminado el juego se sumarán todos los puntos obtenidos por cada jugador, dándonos el vencedor del mismo. Si hubiese un empate se desempataría entre éstos procurando que formasen el refrán más largo que conociesen o pudiesen.

AL CORRO PIRINDOLO

El número de jugadores es ilimitado.

Se cogen de la mano formando un corro empezando

a evolucionar lo mismo a derechas que a izquierdas, cambiando de vez en cuando. Al mismo tiempo cantarán la siguiente canción:

Al corro Pirindolo
mi padre ha ido a los toros
mi madre está en la portá
y han dicho mis abuelos
que nos demos una culá.

Al terminar la canción, todos los participantes se lanzan al suelo al objeto de darse la «culá». Una vez hecho esto se levantan y lo inician otra vez.

LOS OBSTACULOS

El número de jugadores es ilimitado.

Se sortean dos para quedarse y dirigir el juego.

El material empleado es una cuerda de unos cuatro metros de longitud. Todos los jugadores permanecerán en un campo de juego, de veinte metros de largo por cuatro metros de ancho. Los dos que se quedan se desplazarán de una parte a otra del campo de juego moviendo la cuerda a una altura de cuarenta centímetros del suelo, mientras que todos los participantes saltarán a su paso. Si alguno de los jugadores es tocado con la cuerda quedará inmediatamente eliminado. Se podrá ir elevando la altura de la cuerda en el caso de que

todos los jugadores la vayan saltando con facilidad, hasta que quede un ganador.

A LA RANA

El número de jugadores es ilimitado, pudiendo jugar individualmente o por equipos.

Se construye con arcilla una rana de unos quince cen-

timetros de altura con la boca muy abierta. Se coloca ésta sobre una mesa a unos tres metros de distancia; allí se trazará una línea desde la cual se harán los lanzamientos. Para ello dispondrán de tejillas circulares

de madera de tres centímetros de diámetro y un centímetro de grosor. Cada jugador lanzará cinco tejillas, valorando por un punto cada vez que alguna de éstas pase por la boca al interior de la rana. Sólo se contabilizarán aquellas que pasen al interior y se queden, pues puede ocurrir que pase y luego salte al exterior. Si varios lograsen introducir las cinco se desempataría lanzando las mismas un metro más atrás.

ROMPE TU CABEZA

El número de jugadores es ilimitado.

El material empleado es una serie de cartulinas de veinte centímetros de longitud por quince centímetros de anchura, lápices de colores y unas tijeras. Cada participante hará un dibujo en su cartulina, como él prefiera, atendiendo a un modelo propuesto. Después con las tijeras lo harán trozos, cuyas dimensiones no sobrepasen los tres centímetros de largo por dos centímetros de ancho; estos trozos serán deformes y raros. A continuación entremezclarán los trozos del dibujo y comenzarán a colocarlos de nuevo hasta componer el mismo. Se valorará el tiempo empleado por cada uno y la calidad del dibujo.

También se les puede proporcionar ya el juego terminado (procedente de otros alumnos o compañeros) y una vez entremezclen los trozos y vuelvan a componerlos. Se les tomará el tiempo invertido.

AMIGOS DE LA HISTORIA DE MELILLA

LA CARRERA DEL CANGREJO

El número de jugadores es ilimitado, pero participarán en grupos de cinco. El terreno de juego estará comprendido entre dos líneas paralelas distanciadas cuarenta metros. Los participantes en cada eliminatoria se colocarán de espaldas a la meta en la línea de salida. A una señal del juez correrán hacia atrás, clasificándose el primero que pise la línea de llegada. Al final todos los números unos de las eliminatorias correrán para determinar la clasificación final y el ganador.

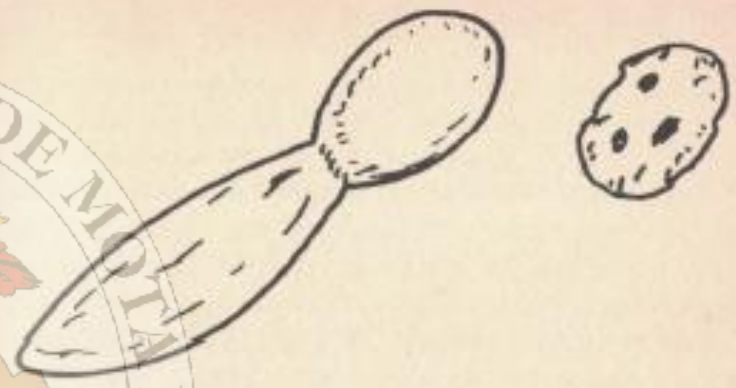
SUBE Y BAJA DE LA PATATA

El número de jugadores es ilimitado, pero debe hacerse en grupos de diez o doce.

El material empleado es una cuchara de madera y una patata pequeña para cada jugador.

El terreno de juego estará formando por dos líneas paralelas, a una distancia entre ellas de cincuenta metros.

Todos los participantes se colocarán en la línea de salida poniéndose la cuchara en la boca sujetada por los dientes y sobre la concavidad de ésta se pondrán la patata que se les entregará. A la señal del juez árbitro saldrán andando hacia la meta, pero al dar una palmada éste, volverán hacia la línea de salida, de espaldas. A



otra palmada deberán ir hacia adelante y así siempre, hasta que alguno consiga llegar a la línea de meta.

Será motivo de eliminación el hecho de caérsele al suelo la patata o sujetarse la cuchara con las manos, pues éstas deberán llevarlas cruzadas a la espalda. Tampoco se les permitirá correr, sólo andar a la mayor rapidez que puedan.

AL MATAO

El número de jugadores es ilimitado, pero conviene que no sean más de diez o doce.

El terreno de juego es un rectángulo de diez metros de largo y seis de ancho.

Se sortea entre ellos para ver qué dos se quedan, co-

locándose éstos, cada uno, detrás de los lados más cortos del terreno y el resto de jugadores dentro del campo de juego muy diseminados. Los dos que se quedan lanzarán la pelota intentando dar a los que se mueven dentro del campo. Si les dan directamente en cualquier parte del cuerpo, es decir sin que haya botado antes la pelota, quedará eliminado. Si alguno de los que quedan coge la pelota con las manos cuando los otros dos la lancen sin darle en el cuerpo cinco veces, consiguen que uno de los eliminados vuelva al juego. De conseguir eliminar a todos, se quedarán los dos primeros eliminados y se vuelve a empezar otra partida.

CIRCULO SALTARIN

El número de jugadores será el suficiente como para cubrir la circunferencia que forme la cuerda que se emplea en el juego al hacer ésta un giro de 360 grados. Se sortea quién ha de quedarse y mover la cuerda. Este se situará en el centro de la circunferencia que formen los demás jugadores y empezará a mover la cuerda en forma rotatoria para que salten a su paso. Si alguno de los participantes no salta o al hacerlo no lo hace bien, la soga le golpeará y esto será motivo para que se quede, dejando su sitio para que sea ocupado por el que movía la cuerda. Es importante que se mueva la cuerda lo más rápidamente posible.

AL CHOCATEJO

Se puede jugar individualmente o por equipos de dos o de cuatro jugadores.

El material empleado es un hito o mojón de forma cilíndrica de cuatro centímetros de diámetro y veintidós centímetros de longitud.

Cada jugador irá provisto de un tejo circular de madera de unos ocho centímetros de diámetro. La línea de lanzamiento está a doce metros del hito o mojón, el cual estará colocado verticalmente en el suelo. Los jugadores lanzarán el tejo y si golpean al hito sin tocar el suelo logran un punto, pero si toca el suelo y luego el hito no es válido. Si ningún participante toca limpiamente el hito, ganará el punto aquél que haya dado más cerca del mismo al impactar su tejo con el suelo. Si son varios los que tocan el hito, cada uno obtendrá un punto y ganará al final quien haya obtenido el primero diez puntos. Si se juega por equipos las reglas de juego son iguales que cuando se hace individual.

A LOS PIES

El número de jugadores es ilimitado, pero deben hacerse en grupos de seis las eliminatorias.

El terreno de juego puede ser una pista deportiva o un terreno de iguales dimensiones.

Se sorteará un juez que será el encargado de dirigir

y vigilar el juego, así como el control de los que se han clasificado para la final.

Los jugadores se colocarán en la línea de salida, se hará en grupos de seis y todos los ganadores de las rondas eliminatorias jugarán la final para determinar el ganador.

A una señal del juez los participantes irán echando sus pies, uno a continuación de otro, a la mayor rapidez posible, consiguiendo ganar aquél que pise primero la línea de llegada.

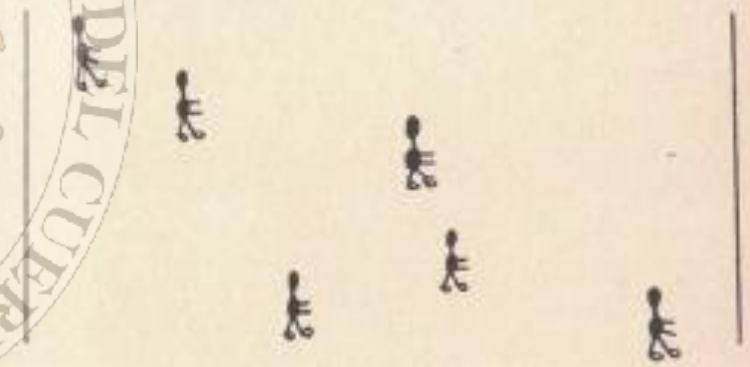
Será eliminado aquél o aquéllos que no echen bien los pies, es decir que no peguen un pie a otro correctamente, salten o corran, etc.

SUBE Y BAJA

El número de jugadores es ilimitado, aunque se recomienda se hagan grupos no muy numerosos.

El campo de juego es la pista de fútbol sala o cualquier otra pista deportiva.

Los participantes se situarán en la línea de salida, de pie. Se habrá sorteado previamente quién hará de juez árbitro, puesto que es el que tiene que dirigir el juego.



A una señal de éste empezarán a andar hacia la meta lo más rápidamente posible, pero cuando dé un toque de silbato el juez, se detendrán y esperarán a un nuevo toque para empezar a andar hacia atrás esta vez. Así estarán hasta otro toque, que volverán a detenerse; a un nuevo toque iniciarán su carrera hacia adelante, y así hasta que alguno haya logrado ser más hábil que los demás y pise la línea de llegada.

AMIGOS POR LA HISTORIA DE MEJA DEL CUERVO

Será motivo de descalificación el no detenerse o correr en lugar de andar. También serán descalificados aquéllos que hagan caso omiso de los toques de silbato del árbitro.

AL TOMATE COLORADO

El número de jugadores es ilimitado; se deben hacer dos filas, una de niñas y otra de niños. Quedará libre una niña o un niño para que evolucione de un lado a otro del pasillo formado por las dos filas, al tiempo de dar palmas y cantar todos:

Tomate colorado
verde y rojo
la señorita (se dice nombre de la niña)
quiere casarse
no quiere que le digamos
cual es su novio
su novio es (nombre del niño).

En ese momento coge la niña al niño de la mano y al tiempo que evolucionan juntos, cantan todos:

(nombre del niño) es un bizcocho
Salió la luna
salió el sol
salió la novia

en camisón
salió el novio
en calzoncillos
y se besaron
en el pasillo.

En ese momento deja la niña al niño y se inicia de nuevo el juego.

AL PELOTAZO

El número de jugadores es ilimitado.
El material empleado es una pelota de goma no dura y bote suave, para que el pelotazo no duela.

Se sortea para ver quién se queda y se le entrega la pelota. Este cuenta hasta tres, que es el tiempo concedido a sus compañeros para que salgan corriendo y no

AMIGOS POR LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO

se pongan a tiro de pelota. Transcurrido ese tiempo, el que se queda lanza la pelota hacia alguno y a partir de ese momento ya no tiene ninguna obligación, pasa a ser un jugador más.

El juego en realidad es como una batalla en la que no hay derrotados ni ganadores, simplemente se busca dar pelotazos a sus compañeros de juego y evitar recibirlos; aquí la única ganancia es esa.

Hay que procurar no tirar nunca a la cabeza, ya que cualquier parte del cuerpo es buena para hacer blanco y así se podrá evitar algún golpe en el rostro o en los ojos que podría ser desagradable para todos los jugadores. Podrá ser eliminado aquél que no siga estas instrucciones.

AL CUBALIBRE

El número de jugadores es ilimitado.

El lugar donde se desarrolla el juego puede ser el patio de recreo, la calle, en el campo, etc., etc.

Se sortea para saber quién se ha de quedar. Este cuenta: «Uno, dos y tres»; en ese tiempo el resto de jugadores deberá alejarse corriendo, ya que el primero intentará tocarles para ir eliminándolos. Si uno de ellos ve que va a ser tocado se detiene y dice: «Cuba», extendiendo los brazos en cruz, posición que deberá mantener a no ser que otro en libertad vaya a ayudarle y evitando al que se queda toque al primero y le dice: «Libre», volviendo éste a jugar como si nada hubiese ocurrido. Si todos quedasen en posición de «Cuba» se quedaría el primero que tomó aquella posición volviendo a empezar el juego.

A LAS RANITAS

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno de juego está comprendido entre dos líneas paralelas separadas unos veinte metros.

Todos los participantes en la primera de las rondas se situarán al otro lado de la línea de salida en posición de cuclillas y a una señal del juez iniciarán su carrera imitando el salto de la rana, hasta llegar a la línea de meta. Será ganador de esta serie aquél que logre pisar la línea el primero. Aquellos que no salten como las ranas quedarán descalificados y el ganador final saldrá de la ronda que hagan entre todos los ganadores anteriores.

AL TIRACORCHOS

El número de jugadores es ilimitado; se puede hacer individualmente, por parejas y por equipos.

Este juego será controlado por dos jueces: juez anotador y juez encargado de colocar los corchos.

El terreno de juego es un cuadrado de treinta centí-

metros de lado y una línea a tres metros de este campo, desde donde se harán los lanzamientos.

El material necesario es el siguiente: nueve corchos de cuatro centímetros de diámetro y cinco centímetros de grosor, y tres bolas de madera de cuatro centímetros de diámetros. Cada corcho llevará en su base grabado un número del uno al nueve. Se colocarán uno en cada vértice, uno en cada parte media de cada lado y uno en el centro del cuadrado. Se colocan con los nú-

meros en la base para que ningún jugador sepa en qué lugar están los números más altos; este detalle sólo lo sabe el juez encargado de colocarlos y cantar los puntos obtenidos; cuando los vuelve a colocar los cambia siempre. Cada jugador tiene derecho a lanzar las tres bolas cada ronda y sólo se hacen dos rondas. La suma de los puntos logrados en las dos rondas nos dirán cuál es el vencedor. Si hubiera empate se desempatará haciendo una ronda entre ellos.

EL PORCHE

El número de jugadores suele ser de once, pero pueden ser más o menos.

El lugar para el juego es el «Porche», cobertizo o soportal de una casa.

Se sortea para ver quién es el que se queda y el resto se sitúa dentro de un espacio no superior a quince metros cuadrados. El lugar en donde se sitúen no puede cambiarse durante toda la partida, ni mover sus pies; lo pueden hacer con cualquier parte de su cuerpo para evitar el roce de la pelota. Todos quedarán mirando a la pared o de espaldas a ella, como prefieran, pero se advierte que así han de permanecer todo el tiempo.

El material empleado es una pelota o balón pequeño de goma.

El jugador que se queda lanzará la pelota contra la pared, debiendo hacerlo calculando las distancias a que se encuentran los demás participantes, pues consiste en que la pelota les roce alguna parte de su cuerpo, que repetimos lo pueden mover sin hacerlo con sus pies. El jugador que sea tocado quedará eliminado, como también quedará fuera de juego aquél que al intentar moverse pierda el equilibrio o mueva sus pies. Cuando todos sean tocados habrá terminado la partida y se iniciará de nuevo quedándose aquél que fue eliminado el primero.

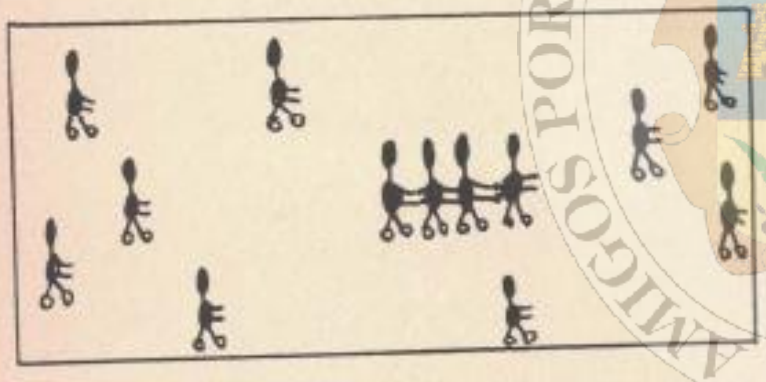
EL GUSANO

El número de jugadores es ilimitado.

Se sortea para ver quién se queda.

El terreno de juego es un rectángulo de treinta metros de largo por veinte metros de ancho.

Todos los jugadores deben permanecer dentro de él; quien salga será comido por el «gusano». Se da la señal y el que se queda perseguirá al resto de los jugadores hasta que atrape a uno, el cual se cogerá a su cintura y juntos perseguirán a los demás hasta alcanzarlos.



Poco a poco se irán uniendo a ellos todos los que son cogidos, pero está bien claro que sólo puede cogerlos el primero, los demás van cogidos a él, pudiéndole ayudar empujándole y animándole, ya que se va formando una cadena (el gusano) conforme son cogidos. Todos éstos se irán enlazando por la cintura hasta que no quede ningún jugador suelto.

Si algún jugador al ser perseguido pisase fuera del terreno señalizado, quedará eliminado y no formará con los demás; se dice que ha sido comido por «el gusano».

AL PATIO QUE TIENE MI TIA

Se hacen dos filas, una de niñas y otra de niños; el número de participantes es ilimitado. Quedará una niña o niño libre para que evolucione de un lado a otro del pasillo que dejan libre los participantes, al tiempo de dar palmas y cantar todos:

Al patio que tiene mi tía
quiere mi abuela que vaya
a ver si me sale un novio
que no tenga bigote y barba.

En ese momento coge de la mano a una niña si es un niño, o a la inversa y evolucionan juntos en el pasillo cogidos de la mano, al tiempo de dar palmas y cantar todos:

Vamos los dos, los dos, los dos
vamos los dos en compañía
al patio que tiene mi tía.

AMIGOS POR LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO

Entonces abandona uno de ellos (el primero que se quedó) y queda sólo el segundo, iniciando otra vez el juego.

Es corriente al hacer este juego que se constituyan varios grupos y luego entre ellos se vayan cambiando de corros al objeto de hacerlos más participativos y jueguen todos con todos.

SALTA Y CAMINA

El número de jugadores es ilimitado.

Se sortea para ver quién es el que se queda. Este se agachará en posición de «borriquillo», a continuación salta otro sobre él y a unos pasos se sitúa de pie, de espaldas y con las piernas abiertas. Después salta el tercero sobre el primero y al llegar al segundo tiene que

pasarse por debajo de sus piernas abiertas, casi arrastrándose, colocándose a corta distancia en igual posición que el primero, o sea de «borriquillo». El cuarto saltará sobre el primero, pasará por debajo de las piernas abiertas del segundo y volverá a saltar sobre el tercero; después se colocará a unos pasos de pie y de igual

forma como el segundo. Y de esta forma irán haciéndolo los demás, intercalando siempre el «borriquillo» con la posición de piernas abiertas de pie y a espaldas del borriquillo. Cuando salte el último, el primero que se quedó saltará y se arrastrará, llegando al final para seguir tomando la postura que le corresponda.

EL JUEGO DE LOS DICHOS

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno de juego estará formado por un rectángulo de dos metros y medio de longitud y un metro y veinte centímetros de ancho, dividido en diez rectángulos de cincuenta centímetros por sesenta centímetros. En cada uno de ellos se escribirá, por ejemplo estos rótulos: «comidas, frutas, ciudades, naciones, ríos, pueblos, montañas, cuentos, animales y plantas». Pueden ponerse otras cosas, esto es sólo un ejemplo, ya que es a gusto de los participantes. El material empleado es un tejo de madera para jugador. Se iniciará el juego lanzando el tejo el primer participante desde una línea a sesenta centímetros del terreno de juego. La lanzará al primer rectángulo en el que se lee la inscripción «comidas»; debe saltar al segundo y de ahí el tercero y así hasta el último, pero cuando ponga el pie en cada uno de ellos debe decir una comida distinta en cada rectángulo. Si así lo hace, lanzará el tejo al segundo rectángulo donde se lee: «Frutas»; saltará al primer rectán-

gulo, teniendo en cuenta que en aquél en donde esté el tejo no se pisa, hay que saltarlo, sólo sirve de guia para saber de qué debemos hablar en esa ronda. Si al lanzar el tejo no cayese en el rectángulo que le corresponde, se le dará una nueva oportunidad y si fallase de nuevo perderá el turno y deberá dejar al siguiente participante. El ganador o ganadores serán los que pasen los diez rectángulos sin ninguna equivocación.

A LA CORREA DE LA CASA

El número de jugadores es ilimitado.

Se sortea para saber quién es el que debe esconder la correa y se asigna un lugar o «refugio» para aquellos que en el momento de encontrarse la correa puedan protegerse en él de los correazos que propinará aquél que la encontró.

Los jugadores que no se quedan se esconden mientras el que se queda oculta la correa, y a una señal de éste todos la buscan. Quien se queda irá diciendo: «frío o caliente» según se vayan acercando o alejando del lugar en donde escondió la correa. Cuando alguno la encuentre dará correazos a todos los que no se refugien rápidamente y éste será a quien corresponda ahora esconderla.

Los lugares en donde se puede poner en práctica este juego son muchos: en la propia casa, en la calle, patio de recreo del colegio, en el campo, etc., etc.

EL BIBERON

El número de jugadores es ilimitado, pero deben hacerse grupos de seis parejas.

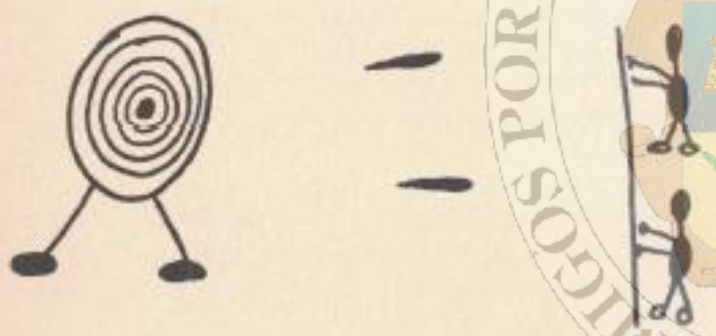
El material necesario es una botella de bebida que al moverla produzca efervescencia y un caperuzo de biberón colocado en la boca de la botella. Se sorteará un juez para vigilar y dirigir el juego. Los participantes se situarán por parejas, uno de ellos quedará de pie y el otro arrodillado con las manos a la espalda. El juez entregará a cada uno de los jugadores situados de pie una botella llena de líquido, debidamente preparada con el chupete. Después y a una señal de éste, los situados de pie pondrán al compañero la botella entre sus labios quienes deberán chupar su contenido aunque se atraganten, ganando quien primero se lo beba.

Será motivo de eliminación el hecho de ayudarse con las manos, el que bebe, o que se le vierta y no beba. Igualmente se advierte que los que tienen la botella no podrán ayudarle en ningún momento, se limitarán solamente a darle «el biberón».

LA DIANA

El número de jugadores es ilimitado, se puede jugar por parejas, individualmente o formando equipos.

El material necesario es una plancha de madera blanda en la que se dibujarán diez circunferencias concéntricas, destacando especialmente el centro con un círculo en negro de dos centímetros de diámetro. Junto a cada línea de circunferencia se escribirá un número del diez al uno empezando por el centro con el diez.



Cada jugador dispondrá de tres dianas fabricadas por ellos mismos, consistente en un alfiler fuerte pegado a un cucurucho de papel. Cada jugador lanzará sus tres dianas desde una línea de lanzamiento situada a metro y medio del blanco (esta distancia puede ser más o menos). Se sumarán los puntos conseguidos y aquél

que haya alcanzado la máxima puntuación será el ganador. Si hubiese varios empatados a puntos, se alejarán más del blanco y jugarán una partida entre ellos.

PARED PELOTA

El número de jugadores será de dieciocho, colocados en tres filas ante un frontón o pared.

El material empleado será una pelota de goma de unos dieciséis centímetros de diámetro.

La primera de las filas se situará a un metro de la pared, la segunda a dos metros y la tercera a tres. El primer jugador de la fila primera lanzará la pelota, siempre con las dos manos, contra la pared para que pueda cogerla el primero de la segunda fila; después éste la volverá a lanzar contra la pared para que llegue al primero de la tercera fila. Si todo resulta bien, éste la lanzará para que pueda cogerla el segundo de la fila primera y así se seguirá como al principio hasta que llegue al último jugador.

Se irán eliminando aquellos jugadores que lanzen defectuosamente la pelota o los que no la atrapen siempre que haya sido bien lanzada.

La falta de compañeros en cualquiera de las filas será motivo de más trabajo para los que queden en ellas, ya que así tendrán que encargarse de coger y lanzar las veces que correspondían a sus compañeros eliminados.

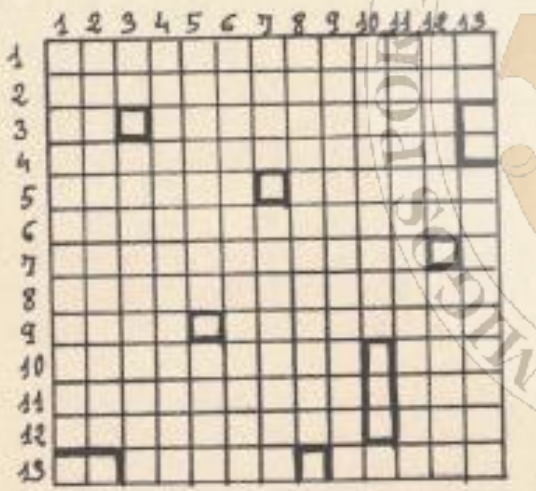
AMIGOS DE LA HISTORIA DE MEDINA DEL CAMPO

Ganará el equipo cuyo jugador quede el último, ya que cada fila se considerará un equipo, pues esto será motivo de poner más interés en el juego.

LA CACERIA

Es un juego en el que intervienen dos jugadores.

El material necesario para cada jugador es un «monte de caza» que consiste dibujar en un papel cuadricula-



do un cuadrado de trece cuadritos de lado y numerados del uno al trece, lo mismo en horizontal que en vertical. En su interior y a gusto de cada jugador marcarán cinco cuadritos de uno, que son las «perdices»; tres de dos, que son los «conejos», y una de tres que es el «jabalí». Se sortea para ver quién es el primero que dispara y se inicia el juego. Cada jugador tiene derecho cada vez a un sólo disparo, acierte o yerre. Cuando se acierta uno de uno, se dice: «Has cobrado una perdiz»; si se acierta uno de dos o el de tres, se dice: «Has tocado un conejo, el jabalí». La manera de disparar es decir primero el número horizontal y luego el vertical, que coinciden con la casilla que se encuentre en sus coordenadas, por ejemplo: «Siete, cuatro o tres, nueve».

Ganará aquél que cace el primero todas las piezas.

Estas nunca pueden estar adosadas unas a otras; debe al menos, haber un cuadrito entre ellas.

COGE EL PAÑUELO

El número de jugadores estará constituido por los componentes de dos equipos de ocho jugadores cada equipo y un juez que a la vez ayuda a llevar a cabo este juego.

El campo de juego es un rectángulo de dieciséis metros de largo por ocho metros de ancho y en el centro del mismo un círculo de sesenta centímetros de radio, lugar destinado a ocupar el juez, que es el que sostiene el pañuelo y dirige el juego. Cada equipo se colocará en la línea corta del rectángulo, uno a cada lado opuesto, debidamente numerados del uno al ocho. Cuando el

juez diga un número, los jugadores de ambos equipos que tengan el mismo irán a coger el pañuelo. Aquel que logre regresar junto a su equipo eliminará al otro jugador, y si aquél atrapa a éste una vez que cogió el pañuelo, el que quedará eliminado será el portador del pañuelo. Quiere decir esto que no sólo consiste en coger el pañuelo sino en saber burlar también al contrario, pues a veces el que llega el primero no coge el pañuelo y espera a ver si el otro lo coge aprovechando la oportunidad para atraparle.

Realmente es un juego de velocidad, pero también es de reflejos y de astucia.

Ganará el equipo que logre dejar al otro sin ningún jugador.

LOS OASIS

El número de jugadores será ilimitado.

Se puede jugar en un terreno normal o en la arena de la playa.

Se designará y se señalará con una línea cerrada, cuyo espacio no sea superior a un metro cuadrado, unos lugares para «oasis» o refugios.

Se sortea para ver quién se queda o hace de «camello». Una vez determinado éste, el resto se alejará de él, puesto que intentará atraparles. A todos aquellos a quienes vaya cogiendo quedarán eliminados. Si éste va corriendo tras ellos y se refugian en uno de los «oasis», tendrá que esperar a que salgan de los mismos. La permanencia en estos refugios es mínima, la suficiente para un pequeño respiro; los perseguidos pueden ir de «oasis» en «oasis» intentando ayudarse entre ellos. Una vez atrapados todos, se quedará aquél que fue cogido en primer lugar.

Es obligatorio para el «camello» dejar de perseguir por el momento al que se haya refugiado, debe acudir a otro aunque después vuelva al mismo.

AL TIRA PAÑUELOS

Se formarán dos equipos de diez jugadores y un juez árbitro que servirá de «soporte».

Se trazarán tres líneas a una distancia entre ellas de seis metros. En la del centro se situará el juez con los brazos en cruz y en cada mano un pañuelo colgando. En las otras dos los diez jugadores de cada equipo numerados debidamente del uno al diez. A una indicación del juez que consiste en decir dos números o el mismo

número irán a coger un pañuelo; si dice dos números, el primero corresponderá al equipo situado al frente y el segundo al situado a su espalda, y si es un número sólo indicará, por ejemplo: «El tres para los dos», por tal motivo deben estar muy pendientes de este detalle que puede hacerles perder el ritmo del juego. Cuando cojan cada uno un pañuelo, el de la mano derecha se lo atará en el brazo derecho del juez y el de la mano izquierda en la pierna izquierda, volviendo rápidamente ambos junto a sus equipos. Después el juez volverá a indicar el número o números que intervendrán a continuación; dichos éstos o éste, irán rápidamente a desatar el pañuelo que antes ató su compañero de equipo, entregarlo al juez y volver a su sitio. El último que llegue junto a su equipo quedará eliminado y se continuará el juego hasta que un equipo se quede sin jugadores, siendo éste el perdedor y el otro el ganador.

CORTA LA CARRERA

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno puede ser el mismo patio de recreo, en una plaza amplia, en el campo o en la playa.

Se sortea para saber quién se ha de quedar, el cual contará hasta diez para dar tiempo al resto de los jugadores a que puedan alejarse. Después iniciará su carrera en busca de aquél que ha de librarle. Todos los participantes deberán estar atentos a las evoluciones del

que se queda con objeto de poder ayudar al que persigue, puesto que si alguno se cruza entre perseguidor y perseguido, el perseguidor deberá ir a la caza del que ha cortado la carrera.

Es un juego en donde los despistes o un descuido le puede costar el tener que quedarse. Hay que estar muy atentos porque el que se queda puede decidir en cualquier momento cambiar su persecución hacia otro jugador y despista al que iba a cortar la carrera del primero.

La velocidad y la astucia son factores muy importantes aquí.

EL PATA BOTE

El número de jugadores será mínimo de cuatro y máximo de doce; también se puede hacer por equipos. Se

HEMEROTECA DE MOTA DEL CUERVO
AMIGOS DEL PAIS

sorteará para que uno se quede, el cual será el encargado de colocar el bote y ser el primero en perseguir a sus compañeros.

El terreno designado puede ser el patio de recreo o algo similar; allí se trazará un círculo pequeño, lugar destinado para el bote, y a corta distancia se trazará otro círculo que es la línea en donde se pondrán los jugadores. Uno de éstos le dará una patada al bote y el que se queda está obligado a ir a por el bote y colocarlo en el círculo pequeño. Mientras tanto los demás se esconden o se alejan. Una vez colocado el bote en su sitio, inicia la búsqueda de sus compañeros, si toca a uno va inmediatamente hacia el bote y poniendo el pie sobre el mismo dice: «Cárcel para fulano de tal», quedando eliminado éste. Después continúa haciendo lo mismo con el resto, pero si alguno de ellos aprovecha un descuido del que se queda y consigue darle una patada al bote antes de llegar aquél, logra rescatar a los eliminados, volviendo a iniciar el juego.

El que logre eliminar a todos queda libre y ocupará su puesto de quedarse. Al iniciarse el nuevo juego le corresponderá dar la primera patada al bote al que se quedó anteriormente.

PEGA TU MONITO

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno en donde se juega tiene que tener la suficiente amplitud para que los jugadores puedan evolucionar sin ninguna clase de obstáculos: patio de recreo, plaza del pueblo, en la playa, a campo libre, etc.

El material que se empla es un «monito» de cartulina adosado a un trozo de cinta adhesiva.

Se sortea para ver quien es el que se queda, al cual se le entregará el «monito» mientras los demás se alejan. Este intentará colgarle el «monito» a uno de los participantes, procurando hacerlo en un lugar de su cuerpo que le cueste trabajo quitárselo, pues nadie puede ayudarle a despegárselo. Debe hacerlo él solo y una vez conseguido, irá en busca de alguno de los jugadores para pegárselo como hicieron con él. Si alguno de los jugadores no es capaz de despegarse el monito quedará eliminado del juego, debiendo hacerse cargo del colgante aquél que se lo pegó y continuar jugando.

LA VUELTA A LA MANZANA

El número de jugadores es ilimitado. Se puede hacer individualmente o por equipos.

Se elegirá una manzana de casas cuyo recorrido esté de acuerdo con la edad de los participantes.

Se dispondrá de un cronómetro con objeto de ir anotando los tiempos invertidos por cada alumno, siendo el ganador el que menos tiempo haya invertido en el recorrido. Estos juegos o pruebas también se pueden hacer por equipos de cuatro; para determinar el equipo ganador se sumarán los tiempos invertidos por cada uno de ellos y ganará el menor tiempo. También se puede hacer saliendo todos los participantes juntos y su orden de llegada nos dará la relación de ganadores y puestos conseguidos por cada uno de ellos.

LA GOMA

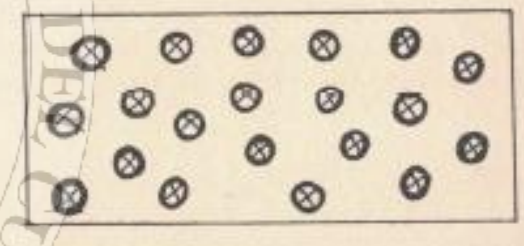
El número de jugadores es ilimitado; se puede hacer individual o por equipos.

Se sorteará para ver qué dos jugadoras se han de quedar, las cuales estarán obligadas a sostener la goma y servir de jueces. Ambas se situarán a una distancia de tres metros colocándose una goma de cinta alrededor de ellas. El resto de jugadoras saltarán haciendo siempre aquellas cosas que haga la primera y cada vez irán elevando más la goma. Si una se equivoca, su compañera hará lo que debería haber hecho ésta y si no lo hace se quedarán y ocuparán el puesto de las dos anteriores, y harán igualmente de juez.

EL ROMPEPLATOS

El número de jugadores suele ser de ocho, aunque se pueden aumentar o disminuir.

El lugar destinado es una pared en la que se clavarán veinte escarpias o clavos en un espacio de cuatro metros cuadrados distribuidos proporcionalmente.



El material que se necesita es veinte platos de 16 centímetros de diámetro, los cuales previamente se deben haber preparado con arcilla y después cocidos. Igualmente es preciso disponer de tres bolas de madera de seis centímetros de diámetro. Se trazará una línea a cuatro metros de distancia del lugar donde están clavadas las escarpias, que será la línea de lanzamiento. En cada escarpia se colgará un plato amarrado por un cor-

del puesto en cruz. Se sorteará el orden de actuación de los jugadores, quienes dispondrán cada ronda de tres bolas para romper el mayor número posible de platos. El hecho de romper un plato no le dará derecho a apuntarse un tanto, es necesario que además de romperlo, caiga todo él al suelo; si quedase un simple trozo no habrá conseguido nada. Ganará quien haya roto y hecho caer al suelo el mayor número de platos.

CONOCE MI VOZ

El número de jugadores será el de todos los alumnos de la clase, o grupo de amigos.

Se nombrarán o sortearán dos jueces árbitros encargados de anotar los fallos y errores, así como de comunicar a cada uno la puntuación y dirigir y vigilar el juego.

En el interior de la clase o habitación estará un juez y aquel alumno que va a intervenir. Este jugador irá diciéndole al juez qué compañero suyo es el que ha hablado en cada momento, y fuera, en el pasillo, el otro juez irá anotando por orden numérico el nombre del alumno que ha hablado, para luego contrastar y determinar los fallos y aciertos. Los alumnos que intervienen en el pasillo deben hablar en la puerta de la clase, sin cambiar su voz, para que el compañero que está haciendo la prueba los oiga perfectamente.

El alumno que haya hecho la prueba saldrá al pasillo y uno del pasillo pasará a la clase para participar en el juego, y así se hará con todos. Al final ganará aquél que haya reconocido al mayor número de compañeros.

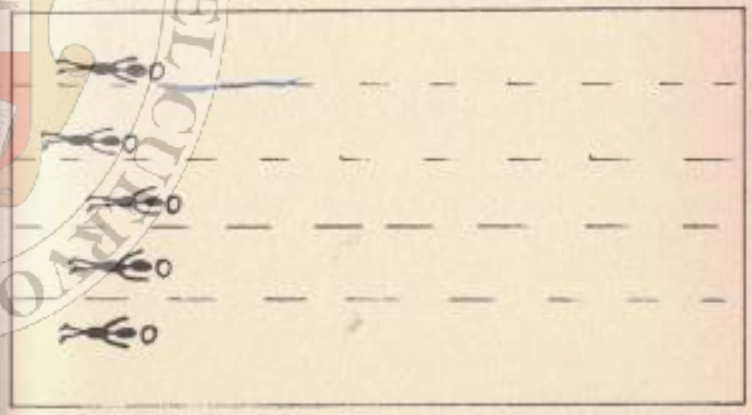
Queda totalmente prohibido disimular otra voz a la que cada cual tiene; de este detalle se encargará el juez correspondiente y si alguno llegase a hacerlo quedará descalificado.

EL TRITON

El número de jugadores es de ocho en cada serie.

El lugar más idóneo para desarrollarlo es en una piscina, aunque también puede hacerse en la playa.

El material necesario para cada jugador es una pelota de goma o plastificada fácil de poder desplazarla.



Se sorteará para ver quién es el que hace de juez, el cual vigilará y dirigirá el juego.

Los participantes se sitúan en un lado de la piscina y junto a cada uno la pelota que le corresponda. A una señal del juez empezarán a nadar, pero deben ir empujando con su cabeza la pelota hasta conseguir llegar al lado opuesto de la piscina. Será motivo de descalificación el hecho de tocar la pelota con alguna de sus manos o cualquier otra parte del cuerpo que no sea su cabeza.

Si se hacen varias series, se clasificarán los números unos de cada una de ellas, para después pasar a la prueba final entre ellos.

A LOS MUERTOS

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno de juego puede ser el patio de recreo, la misma calle o la plaza del pueblo.

Se sortea para ver quién de ellos se queda y una vez hecho, éste se tumba en el suelo y comienza a rezar el Padre Nuestro o cualquier otra oración corta, que es el tiempo que los compañeros disponen para salir huyendo. Pasado ese tiempo se levanta y va en busca de cualquiera de los jugadores: normalmente se busca a aquellos que son los menos rápidos y son menos rápidos que él, ya que el objetivo es atrapar a uno para quedar libre. Cuando uno ha sido cogido, se tumba en el

suelo y reza la oración preceptiva antes de salir en busca de sus compañeros con el objeto de cazar a uno de ellos. Y así se hace todas las veces; aquí se premia la rapidez, por lo que los más lentos suelen ser siempre los «paganos».

Si alguno de los que se quedan no se tumba y hace lo que se preceptúa, se le castigará a que lo repitan dos veces seguidas.

EL ESCARABAJO

El número de jugadores es ilimitado.

El material necesario es un palo de cincuenta centímetros de longitud y tres centímetros de diámetro.

Se pueden hacer rondas eliminatorias entre grupos

de cinco jugadores. Se habrá sorteado un juez que dirigirá y vigilará el juego. Se situará la ronda de jugadores sentados en el suelo con las piernas dobladas y entre ellas situarán el palo, el cual lo sujetarán con sus dos brazos, pasados por debajo y luego doblados hacia arriba. Una vez preparados, a una señal del juez avanzarán hacia la línea de llegada situada a seis metros de la de salida, ayudándose de los pies, que serán los protagonistas, haciendo presión en el suelo con ellos y arrastrar su cuerpo con la fuerza de éstos y el impulso del cuerpo hacia adelante.

En cada ronda habrá un ganador y luego todos ellos jugarán la final.

Será eliminado aquel jugador que utilice cualquier otro sistema para desplazarse.

SALTOS DE CANGURO

El número de jugadores es ilimitado.

Se trazará una línea que servirá de punto de referencia para los saltos. Cada participante podrá saltar tres veces y cada vez debe dar tres saltos. Todos saltarán en una primera ronda y se anotarán la distancia total. No está permitido poner las manos en el suelo, esto sería motivo de declararse el salto nulo. Al final de las tres rondas se sumarán las distancias parciales de cada uno y se premiarán dos cosas: Una, la mayor longitud en tres saltos hechos en cualquier ronda, y dos, la mayor distancia en las tres rondas.

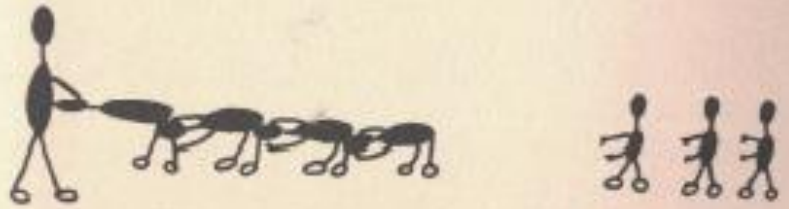
A LAS CABEZAS

Es un juego que se puede hacer individual, por parejas e incluso se llega a hacer entre tres.

El material empleado es un balón de bote vivo. Si es individual, el jugador debe situarse frente a una pared o frontón. Lanza el balón contra la pared y golpea a éste con la cabeza volviendo a ir a la pared y así hasta las veces que pueda. Si compiten individualmente varios, se valorará el mayor número de cabezazos dados antes de que pierda el control del balón. Si se hace entre dos o entre tres, se situarán a una distancia prudencial con objeto de poder pasarse de uno a otro el balón con la cabeza, pudiendo desplazarse hacia un lado o hacia otro en busca de la posición correcta de golpeo.

LA MANGA

El número de jugadores puede ser ilimitado, aunque lo normal son nueve; dos equipos de cuatro y la «madre», que es aquél que no participa en el juego y sirve



de juez y protector de un posible golpe. Este se coloca dentro sobre un escalón o «parecilla» y viene a ser el apoyo de los otros cuatro jugadores que agachados se agarran a las piernas del anterior introduciendo la cabeza entre las mismas. Luego los otros cuatro saltan sobre éstos, evitando tocar el suelo con alguna parte de su cuerpo. Este detalle les haría perder y cambiar sus posiciones.

Si saltan bien se dice: «Manga, media manga, manga entera, ¿cuál es lo primero?» Al tiempo de decir esto hace señal en la parte mencionada. Si el que hace de capitán acierta, cambian las posiciones, y si no repiten hasta que le acierten.

MANOS ATADAS

Pueden participar todos los jugadores que lo deseen, pero deberán hacerlo por parejas. Cada pareja se sentará en una mesa, uno a cada lado; pueden sentarse o hacerlo un poco inclinados. Ambos participantes unirán sus manos derechas o izquierdas, quedando los codos sobre la mesa. Con un pañuelo se les atará las manos y a una señal del juez árbitro cada cual intentará llevarse al otro con el impulso de su mano atada hasta que toque la del contrario la mesa. Aquel que lo consiga habrá eliminado a su oponente y pasará a enfrentarse a otro ganador, hasta que uno consiga quedarse como ganador único.

LA TARTA

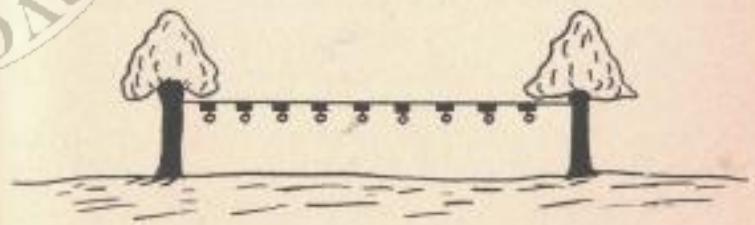
El número de jugadores es ilimitado.

El material empleado es una tarta de merengue y en su interior unos pequeños envoltorios de papel de aluminio conteniendo puntos o premios. Cada jugador o participante se situará delante de la tarta desprovisto de su camisa para evitar ensuciarse. A una señal del juez buscará con la boca esos envoltorios, pues las manos las debe tener a la espalda; dispondrá para ello de medio minuto. Ganará aquél que consiga mayor número de puntos. Si algún jugador se ayudase con las manos, quedará descalificado inmediatamente.

ELIGE TU CINTA

El número de jugadores es de diez.

El material que se necesita es una cuerda y veinte cintas de colores enrolladas cada una en su «canuto» cosidas al final de una anilla. La cuerda se sujetará en



dos árboles distantes unos dos metros una vez pasada ésta por los «canutos», distanciados unos de otros, quedando colgando las anillas. Cada jugador dispondrá de una bicicleta y sobre ella pasarán bajo la cuerda con objeto de conseguir el mayor número posible de cintas, portando un «palito» semejante a un lápiz con el que intentarán atrapar las anillas portadores de dichas cintas. En cada una de ellas irán escritos los puntos puestos en juego y ganará aquél que obtenga más de éstos.

Estará prohibido pasar lentamente bajo las anillas; esto podría ser motivo de eliminación a juicio del juez que dirigirá y vigilará el juego. También será motivo de eliminación coger más de una de las cintas. Sólo será válida la conseguida con el «palito», otro procedimiento será castigado.

EL TUNEL

El número de jugadores es ilimitado. Se harán dos filas y se situarán frente a frente con una separación de un metro aproximadamente. Cada uno se cogerá de las manos con el que tiene enfrente a la altura de los hombros y una vez todos en esta posición, se soltará la primera pareja y correrán cogidos de la mano por debajo de todos los brazos entrecruzados hasta el final, en donde ellos volverán a cogerse de las manos como están los demás participantes y ya estuvieron antes. Luego lo irán haciendo todas las parejas y se colocarán a continuación, esto hará que el túnel sea siempre igual y las parejas se vayan desplazando bajo él a la mayor rapidez posible.

EL VENENO

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno en donde se desarrolla este juego puede ser el patio de recreo, plaza del pueblo, etc. Primeramente sortean para ver quién se «queda» y una vez que se sabe, los demás salen corriendo. Inmediatamente el que se ha quedado debe salir a tocar a uno de los que echaron a correr; cuando toque a uno le dice: «envenenado» y él deja de jugar. A partir de éste se hace con todos los que tocan lo mismo y dejan de jugar. Así van pasando «el veneno» de uno a otro, hasta que sólo quede uno en el juego, que será el ganador.

PLENO O NADA

El número de jugadores es ilimitado, aunque lo normal son seis; también se juega por parejas y en equipos.

El material necesario es el siguiente: seis bolos de unos treinta centímetros de longitud y cinco centímetros de diámetro, y tres bolas de madera de 10 centímetros de diámetro.

El terreno donde se coloquen los bolos será perfectamente plano y no arenoso.

Los bolos se colocarán formando con ellos un pentágono regular, situando el sexto bolo en el centro de la figura. Cada jugador dispone de tres bolas para derribar cinco de los bolos, ya que si cayesen los seis o menos de cinco no conseguirá puntuar. Cada vez que alguno consiga tirar cinco bolos logrará un pleno y para ganar la partida hacen falta sumar tres plenos.

Las bolas se lanzarán desde una línea situada a cuatro metros del lugar en donde se encuentran colocados los bolos.

AL FUTBOL CHAPA

Dos son los jugadores que pueden realizar este juego, aunque también puede ser por equipos.

El material necesario será de once chapas para cada jugador, un garbanzo que hará las veces de balón o pelota, y dos porterías de cartón.

El terreno de juego es igual que un campo de fútbol en miniatura, de un metro de longitud y sesenta centímetros de ancho. Cada jugador situará sus chapas en el terreno que le corresponde y el garbanzo en el centro del campo. Sortearán para ver quién es el primero que debe iniciar el juego. A quien corresponda situará una chapa junto al garbanzo y a partir de ese momento dispone golpear tres veces con sus chapas al garbanzo intentando marcar gol en la portería contraria, o al menos acercarse a ella lo más posible. Si no marca gol, iniciará su turno el otro jugador que igualmente dispondrá de tres golpes de chapa. Los golpes se pueden hacer a veces al garbanzo, pero otras cuando se ha golpeado a éste y se aleja, conviene golpear sólo a una chapa para acercarla a él y luego en el tercer golpe poder hacerlo de nuevo al garbanzo. Lo que quiere decir que éste es un juego en donde la inteligencia o la astucia juegan mucho. Cada jugador es libre de hacer lo que le parezca más oportuno, ya sabe que sólo dispone de tres golpes, que los puede hacer al garbanzo o a las chapas solamente buscando jugada para después. Cuando alguno marque gol, se llevará el garbanzo al centro del

AMIGOS POR LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO

campo y tendrá su turno el otro jugador. El tiempo de duración del juego lo marcarán los jugadores y ganará quien marque más goles.

EL ORINAL

El número de jugadores es ilimitado y el material empleado será un orinal o una vasija parecida y seis pelotas de goma de bote lento de cuatro a cinco centímetros de diámetro.

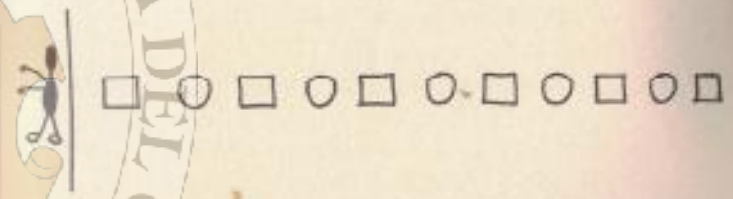
Se sorteará para ver quién es el primero en participar, así como aquél que ha de ser el juez árbitro. Cada jugador lanzará las seis pelotas desde una línea situada a tres metros del orinal. Consiste en introducir el mayor número de éstas en el interior del mismo, pero de no hacerlo, se medirá aquellas que más cerca estén de él. Cada pelota introducida vale cinco puntos, lo que quiere decir que si uno introduce una bola y el resto ninguna, ganará el primero. Si todas están fuera ganará aquél cuya suma de medidas al orinal de las seis pelotas sea la menor distancia. Cualquier caso que surgiese de tener introducidas bolas y otras fuera, se seguirá el criterio marcado.

SALTO ATRAS

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno de juego estará salpicado de doce figuras

de forma cuadrada y circular, de cuarenta centímetros de lado y veinte centímetros de radio respectivamente, separadas una de otra cincuenta centímetros en línea recta. Igualmente la primera figura se encuentra a cincuenta centímetros de la línea de salida. Desde allí saltarán hacia atrás (de espaldas) y sin volver la cabeza; esto sería motivo de descalificación de quienes lo hiciesen. Para que cada salto sea válido, sus pies (una vez hecho el salto) deberán quedar en el interior de la figura sin tapar parte de raya alguna de ésta. Quien cometiese esta falta será motivo para perder el turno y empezar de nuevo cuando le vuelva a corresponder.



Si finalizada la actuación de todos hay varios que han terminado sin penalización, se haría un desempate entre ellos, pero esta vez a la pata coja.

VIGILA TU SILLA

El número de jugadores será ilimitado, pero harán rondas de once jugadores.

Se sortearán dos jueces: uno encargado de controlar el juego y el otro para dar las señales de iniciar el juego y detenerlo.

El material necesario es de diez sillas y un silbato.

Una vez colocadas las sillas con los respaldos juntos se situarán los once jugadores a su alrededor. Cuando el juez dé un pitido con el silbato, empezarán a dar vueltas alrededor de las sillas y en el momento que suene otra vez el silbato, cada cual debe procurar sentarse en su silla, pero como sobrará uno, aquél que haya quedado sin silla será eliminado. Y así se continuará haciendo hasta que uno de ellos quede sólo.

Será motivo de eliminación empujar a otro jugador; también si alguno se sienta antes de la señal y reincide será eliminado.

Hay quien utiliza en lugar del silbato un casette con música. Otros utilizan el redoble de un tambor.

ROBA Y SUMA

Se juega entre dos equipos de ocho jugadores cada equipo.

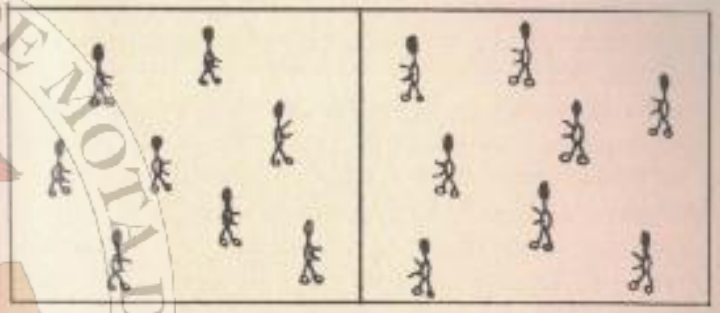
El terreno de juego es un rectángulo de quince metros de largo y siete metros de ancho, dividido en dos partes iguales, una para cada equipo.

El material empleado es una pelota de goma o balón pequeño.

Se sortea quién debe disparar primero y una vez que

todos los jugadores se han diseminado por su campo, da comienzo el juego.

El primero que dispara intentará alcanzar a un contrario, si así lo hace éste se unirá al equipo, pues lo ha



robado. Después disparará el equipo contrario y si también alcanzase a alguno de ellos se vería obligado a cambiar de equipo, también sería robado y sumado por ellos. Este será el sistema de «roba y suma», quedando al final todos los jugadores en un mismo campo, ya que un jugador deja de ser de un equipo en el momento de ser tocado por la pelota, estando obligado a unirse al equipo que le ha cazado.

LIBERADOS

El número de jugadores es ilimitado.

Se sortea para ver quién se quedará y se designa un

lugar destinado a cárcel, perfectamente señalizado con una línea cerrada con espacio amplio.

Desde la misma, el que se queda cuenta hasta veinte, que es el tiempo concedido a los demás para alejarse. Transcurrido el mismo, sale a la caza de alguno y cuando lo consigue lo lleva a la cárcel. A partir de ese momento debe cuidar de que al tiempo de continuar cazando no liberen al que ha encarcelado. Por tal motivo los demás compañeros intentarán acercarse por varios puntos con el objeto de incitarle a que vaya a cogerlos. Si lo hace y coge a otro antes de que les dé tiempo a los demás a liberar al prisionero, logrará que éste vaya a la cárcel. Caso de que cuando vaya a atrapar al siguiente no lo consiga antes de que puedan llegar a la cárcel alguno de los suyos, éste al pisar la raya del penal dirá: «liberados». Entonces quedarán libres y se volverá a empezar de nuevo. Si lograse atrapar a todos sin que hayan podido ser liberados, se quedará el primero que fue apresado y se comenzará otra vez.

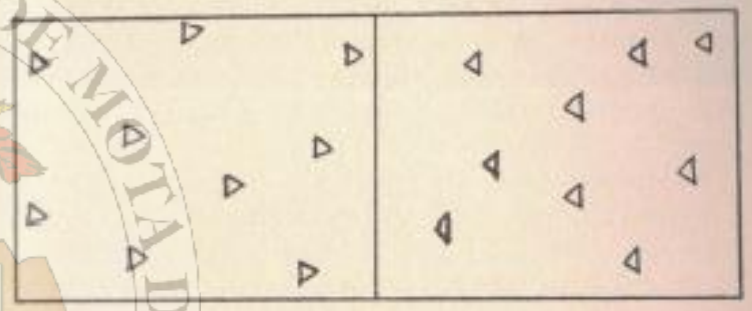
En este juego se entiende por cazar no el hecho de agarrarlo e impedir que se suelte, sino simplemente el tocarlo con alguna de sus manos.

*

BATALLA NAVAL

Es un juego en el que sólo intervienen dos jugadores; también puede hacerse por equipos de dos.

El material necesario es una cuartilla o un folio blanco sin rayar, en el que cada uno dispone de la mitad del papel para dibujar en las partes que mejor le parezca nueve navíos muy pequeñitos en color azul.



Una vez que ambos jugadores han finalizado su tarea, sortean para saber quién es el primero que debe disparar. A la vista de lo dibujos, señala un punto en rojo en la parte de su campo que calcula que al doblarlo va a caer encima de uno de los navíos; al doblarlo lo señala con el bolígrafo por la parte de atrás calcando dicho punto el cual quedará manchado en el campo enemigo. Si este punto toca en alguna parte de uno de los navíos se considerará hundido. Al haber acertado se le da nueva opción a disparar otra vez. Cuando se falla se pierde el turno, pero no cabe duda que ya sirve para orientarse a la hora de tener que disparar de nuevo. Ganará aquél que hunda todos los navíos de su oponente.

TODOS QUIETOS

El número de jugadores es ilimitado, pero se recomienda que no superen los veinte.

El material empleado es una pelota de goma.

Se sortea para ver quién es el «amo», el cual debe saberse el nombre de todos sus compañeros y apellidos, pues cuando haya nombres repetidos, dirá los dos para no crear confusión; el resto con el nombre es suficiente.

Se colocan todos alrededor del «amo», quien lanzará la pelota hacia arriba al tiempo que nombra a uno de los jugadores. Este, cuando coja la pelota, dirá: «Todos quietos», debiendo quedarse todos en el lugar que se encuentren en ese momento. Entonces puede lanzarle la pelota al más cercano o al que él quiera; si le da, quedará eliminado y si no, será eliminado el que la lanza. Continúa el juego haciendo el «amo» lo que la vez anterior y así se va repitiendo hasta que sólo quede el vencedor. Cuando se inicie una nueva ronda, hará de «amo» aquél que fue eliminado en primer lugar.

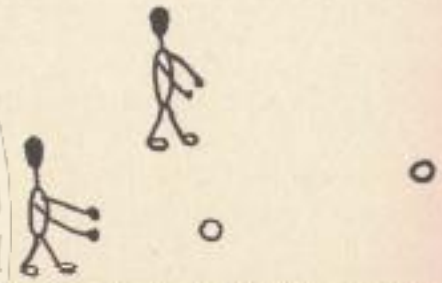
AL CAMINO

En este juego suelen intervenir tres o cuatro jugadores; se pueden admitir menos o más.

El material empleado por los mismos se trata simplemente de unas bolas o canicas.

El lugar para desarrollar este juego puede ser cualquier terreno que no sea arenoso, con objeto de que las mismas puedan rodar fácilmente.

Se sortea para ver quién es el primero que debe empezar el juego; éste lanza su bola a no mucha distancia. A continuación el segundo jugador lanza la suya intentando darle a la de su predecesor, ya que si así lo hace, aquél debe entregar a éste una bola. Si no acierta en su lanzamiento, deja el turno al siguiente para que pruebe su suerte lanzando también su bola contra la



de alguno de ellos. Caso de darle a uno, ganará una bola y tiene derecho a lanzarla contra la del otro, y si volviese a acertar cobrará a éste una bola también. De no acertar, tiraría otro nuevo y de no haber más, lo haría el primero que lanzó.

Es un juego en el que sus participantes ganan o pierden sus canicas o bolas.

A LOS CROMOS

Se puede jugar a partir de dos participantes, pero se recomienda no lo hagan más de cuatro.

Todos los jugadores irán provistos de cromos de unas características parecidas en cuanto al tamaño; aunque entre ellos se deciden los detalles.

En una pared trazarán una línea paralela al suelo a una altura de un metro aproximadamente. Desde allí, el primero, con el cromo sujeto, con dos dedos o con los que desea a la pared, lo dejará caer; después hará lo mismo el segundo jugador, intentando que el suyo caiga sobre el anterior. Es suficiente que le cubra algo por poco que sea; si así fuese le habrá ganado el cromo y empezarán otra vez. De no caer sobre él, lanzará el tercero y puede ocurrir lo mismo. Caso de que jueguen cuatro o cinco y ninguno haya conseguido ninguno de los cromos que hay en el suelo, volverá a hacerlo el primero, pero con otro nuevo cromo, ya que los que hay en el suelo no se pueden tocar hasta ser cubiertos. Y así se continuará haciendo siempre. Hay que advertir que si uno consigue cubrir a otro cromo, le da derecho a continuar lanzando, caso de que queden cromos en el suelo.

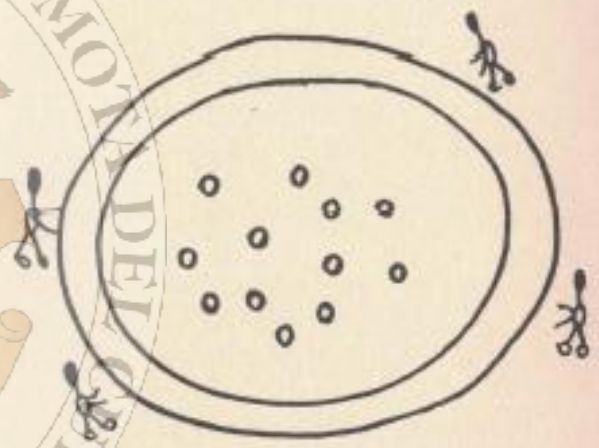
Si alguno de los jugadores soplase cuando otro de ellos lanzase su cromo, no valdrá la tirada.

AL GANABOLA

El número de jugadores es de seis, pero pueden participar más o menos, a elección de los jugadores.

El terreno de juego suele ser un círculo en el interior

del cual cada jugador dejará tres o cuatro bolas o canicas. Se sorteará para determinar quién será el primero que lance su bola, las cuales normalmente son más pesadas que las que hay en el campo, desde una línea que rodeará a este campo distante de él un metro. Si lanza su bola y logra sacar una o varias del círculo, quedando la suya fuera, quedarán de su propiedad y le da



derecho a continuar tirando. Pero si lanza la bola y aunque haya conseguido sacar alguna, si la suya se queda en el círculo, habrá dejado de jugar, a no ser que otro de los jugadores al intentar sacar las bolas le diese a la suya y saliese del círculo; si esto fuese así continuará jugando cuando le llegue su turno. Estas serán las normas que se seguirán para todos.

Las bolas que utilizan para lanzar los jugadores nunca pueden ser conseguidas por otro jugador. Si se terminan las bolas del círculo se empieza de nuevo.

LA NOTICIA

El número de jugadores no conviene que sean más de veinte; si se trata de personas muy preparadas se podría aumentar a treinta o cuarenta.

Se sentarán en fila guardando absoluto silencio y prestando mucha atención, ya que este juego la requiere. El primero dirá al segundo una noticia como por ejemplo: «Madrid, Barcelona y Bilbao son ciudades y capitales importantes». El segundo transmitirá al tercero lo que ha oído del primero, y así uno tras otro irán pasando la noticia hasta el último, quien nada más recibirla la dirá en alta voz. Si la da igual que salió, el primero conseguirá un punto y ocupará el último puesto dejando de primero al que antes era segundo, quien dará una nueva noticia que él inventará, y así se hará siempre. Caso de que la noticia en algún momento no llegue correcta al final, se pasará el turno y no conseguirá punto alguno el que la emitió. La noticia tiene que pasar de uno a otro con la mayor rapidez posible.

LA MOMIA

El número de jugadores suele ser de doce, seis que harán de figura y seis de artistas.

Se les proveerá a cada pareja de un rollo de papel higiénico. Deberán iniciar la envoltura desde los pies hacia arriba con objeto de dejar la cabeza para el final. Se debe procurar que el papel no se rompa, eso puede ser motivo de descalificación o de resta de puntos. Es importante hacer ver que el papel se ha de colocar como si fuese una venda y ponerlo de forma que se aprecie la figura de una momia. Cuando haya que vendar la cabeza es importante hacer los orificios de la boca, nariz, ojos y oídos, con objeto de evitar problemas que se pueden crear, con la respiración especialmente. Este juego se debe cronometrar, ya que es importante premiar el menor tiempo invertido y la calidad artística.

PRUEBA A LA PATA COJA

El número de jugadores es ilimitado, puede ser individual o por equipos, generalmente de seis.

El terreno de juego estará comprendido entre dos líneas paralelas distanciadas unos treinta metros. Los componentes de cada serie se colocarán detrás de la línea de salida doblando la pierna derecha para que se puedan coger con su mano derecha a la altura del tobillo. Quedarán con un sólo pie en el suelo, por lo que a la señal del juez iniciarán la prueba a base de saltos con el pie que tienen libre, consiguiendo clasificarse el primero que pise la línea de llegada. La prueba final la correrán todos los números unos de la que saldrá el campeón y ganador definitivo.

El juez deberá estar atento para que aquel jugador que no lo haga a pata coja o intente alguna «marrullería», se le descalifique inmediatamente.

LA BOLA LOCA

El número de jugadores puede ser de dos a cuatro. El material necesario es una bola de tres centímetros de radio, que sirve de punto de referencia u objetivo, y además dos bolas para cada jugador que intervenga de unos cuatro centímetros de radio, normalmente todas de madera.

Se coloca la bola «objetivo» a unos diez metros (pueden ser menos) de distancia de la línea de lanzamiento. Cada jugador lanza una bola procurando acercarla lo más posible a la de referencia, ya que es lo que se persigue. La segunda bola se lanzará con la misma intención, pero puede ocurrir que los que están más lejos intenten mover la bola «objetivo» y acercarla a la suya alejándola de las de los demás o también desplazar la bola que está más cerca que la suya.

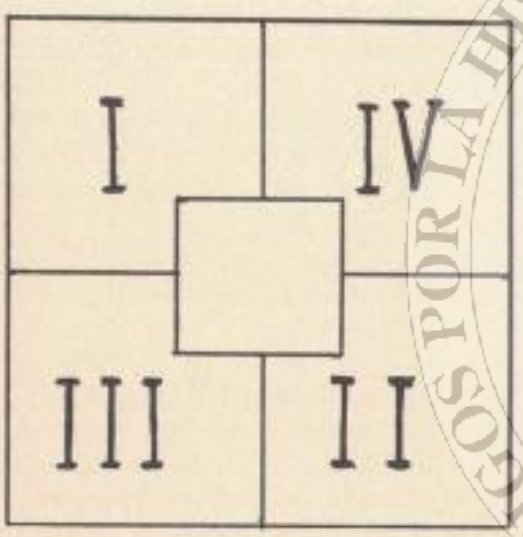
Eso es algo que se deja a voluntad del jugador y a su habilidad. El ganador del punto será el que la suma de las distancias de sus dos bolas sea la menor.

Los partidos se suelen jugar a diez puntos normalmente, así se premia la regularidad y la habilidad del jugador.

LAS SIETE Y MEDIA

El número de jugadores es ilimitado, pero se recomienda no sean más de seis. Se pueden hacer los terrenos de juego que sean precisos y hacer grupos de seis alumnos; después los ganadores de cada grupo pueden jugar juntos y demostrar quién es el ganador final. Se dibuja un cuadrado de sesenta centímetros de lado y en su centro otro cuadrado de doce centímetros de lado, uniendo después el punto medio de cada lado del cuadrado grande con el punto medio de cada lado correspondiente del cuadrado pequeño. Quedará dividido en cuatro cuarteles; en el de la izquierda de arriba se pinta el 1, en el de la derecha de arriba se pinta el 4, en el de la izquierda de abajo se pinta el 3 y en el de la derecha de abajo se pinta el 2. En el cuadrado del centro no se pinta número alguno. A tres metros de es-

te dibujo se trazará una línea desde donde se harán los lanzamientos. Cada jugador dispone de tres monedas para lanzar, debiendo conseguir siete y media como máximo. Se puntuará así: si una moneda cae en los lugares numerados sin tocar línea se valorará el número que allí figura, si la moneda cae sobre una línea se valorará media. Si se lanzan las monedas y suman más de siete y media, se ha pasado. Lo que quiere decir que depende de la habilidad del lanzador el conseguir una u otra puntuación. Si la moneda cae en el centro, es decir en el cuadrado pequeño, sin tocar raya, se consigue



siete y media. Quiere decir que si eso se consigue en la primera moneda, ya no necesita lanzar las otras; pero si antes hubiese lanzado otras monedas y tenía puntuación, al conseguir colocar la moneda en este cuadrado pequeño se pasaría también. Cuando todos hayan terminado su turno ganará el que más puntuación haya conseguido, los que se han pasado no tienen opción. Caso de que dos o más jugadores obtengan la misma puntuación deberán desempatar entre ellos, a no ser que hubiesen empatado antes a siete y media y entonces no lo hacen y cada uno se anota un punto. Las partidas se suelen hacer al que primero consiga o diez puntos, concediendo un punto al ganador o ganadores de cada ronda.

AL SALTO LA RANA

El número de jugadores es ilimitado.

El material necesario es una pelota o balón pequeño, de bote suave. Todas las participantes se colocarán en hilera a una distancia prudencial para no entorpecerse, aunque la que debe estar más atenta es a la que corresponde jugar. La primera de las jugadoras lanza el balón o pelota hacia arriba y cuando ésta bota en el suelo, tiene que saltar por encima de ella con las piernas abiertas procurando no tocarla. Por ese motivo la jugadora siguiente debe permanecer atenta para coger la pelota una vez que haya botado y pasado sobre ella

AMIGOS POR LA HISTORIA DE HOY

la que le precedía, pues ésta correrá a colocarse al final de la hilera, adelantando un puesto las demás. Quien toque la pelota antes o después de botar, quedará automáticamente eliminada.

LA CARRERA DEL CANGURO

El número de jugadores es ilimitado, aunque es conveniente lo hagan de seis en seis.

El terreno de juego estará comprendido entre dos líneas paralelas distantes unos treinta metros.

Los que han de intervenir en cada serie se situarán detrás de la línea de salida y se lanzarán a una señal del árbitro, simulando saltos de canguro, dirigiéndose hacia la línea de llegada.

Ganará aquél que ha saltado con los pies juntos y no ha perdido en ningún momento el equilibrio, pisando en primer lugar la línea de meta. El ganador final lo determinará la carrera que hagan todos los ganadores de las series.

SIGUE LA PALABRA

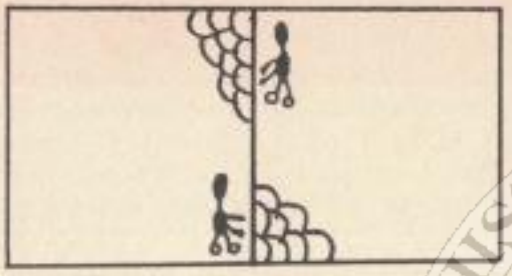
El número de jugadores suele ser de unos veinte o veinticinco. El juego consiste en decir una frase de dos, tres o cuatro palabras y la última de ésta sirva de primera para formar otra frase el jugador siguiente. Por ejemplo, el primer alumno o jugador dice: «Dame la pelota». El segundo jugador al decir otra frase debe iniciarla con la palabra «pelota», aunque está permitido, a veces, se ayude colocando delante un artículo, un adjetivo, etc., etc. Por ejemplo: «La pelota es bonita». El tercer jugador diría, por ejemplo: «Bonita resulta esta pintura». Y así se continuaría hasta el último participante.

Quien no pueda continuar quedará eliminado, ya que dispone de treinta segundos para hacerlo. También se puede hacer con menos participantes, así como eliminar la ayuda de las partes de la oración en el inicio de la frase; esto se suele hacer cuando se trata de personas mayores o más preparadas. Ganará aquél que elimine a todos sus compañeros. Caso de que hubiese varios difíciles de eliminarse, se puede reducir palabras en la frase.

AL ROBA TERRENO

Se juega por parejas en un terreno compacto, pero no muy duro. Se dibujan dos campos de forma cuadrada de cinco metros de lado, unidos por uno de los lados.

El material que necesitan es un clavo grande que sortearán quién debe utilizarlo en primer lugar. Aquél que inicie el juego se colocará en su campo detrás de la línea divisoria de ambos y lanzará contra el suelo el cla-



vo; si éste se clava, hará desde donde se encuentra una línea en todas las direcciones que pueda, normalmente es circular, pero sin perder el equilibrio, pasando a su poder todo el terreno comprendido en esa línea. Seguirá haciendo lo mismo mientras el clavo se hinque; de no hincarse no podrá hacer la línea de «roba terreno» y pasará el turno a su oponente, quien hará lo mismo que el anterior, siempre detrás de la línea que haya quedado, pudiendo recuperar el terreno perdido y pasar al campo contrario. Pero cuando el clavo no hinque, perderá su opción y pasará al otro, y así hasta que uno de los dos se apodere de todo el terreno, siendo el ganador absoluto.

LOS CHINOS

El número de jugadores es ilimitado, pero se recomienda se haga por grupos de seis a ocho y luego los

ganadores de estos grupos jugarían otra partida para determinar la clasificación final y al ganador.

Cada jugador debe disponer de tres monedas y si es posible que las de todos los jugadores sean iguales, del mismo estilo. Una vez determinado el grupo de jugadores se iniciará la partida. Todos esconderán en el interior de una de sus manos, una, dos, tres o ninguna moneda y a una señal colocarán sus manos debidamente cerradas sobre la mesa. Entonces y por orden irán diciendo el número que elige cada uno pensando o calculando el número que van diciendo o cantidades, se van anotando para comprobar después de sumadas todas la monedas quién es el que ha acertado. Quien lo consiga, ya no participa hasta otra ronda y en cada ronda habrá un perdedor, pues en cada grupo se irán «saliendo» los que acierten y de los dos últimos uno será el perdedor, a quien se le apuntará una porra. Los juegos suelen ser a tres porras y el que se las apunte queda eliminado definitivamente, aunque también pueden ser a más o a menos, eso depende de lo que se acuerde entre los jugadores.

LOS CIEN METROS VUELTA

El número de jugadores es ilimitado, aunque normalmente se hace con seis grupos de cuatro.

El terreno de juego estará formado por un campo o pista de seis calles de cien metros de longitud.

AMIGOS DE LA HISTORIA DE MONTERREY

El material necesario es simplemente un pequeño palo de madera o testigo.

Este juego será dirigido y vigilado por cuatro jueces, dos en la línea de salida y dos en la de llegada. Cada jugador de cada equipo recorrerá cien metros, pero siempre en sentido contrario al que lleva su compañero, de quien debe recibir el testigo, el cual será entregado en la misma línea de salida y llegada, por lo que habrá dos corredores en la línea de salida y dos en la de llegada.

Ganará aquel equipo que invierta menos tiempo en hacer el recorrido y no haya cometido infracción alguna a juicio de los árbitros.

CORRE TU SILLA

El número de jugadores es de ocho.

El terreno de juego puede ser el patio de recreo o pista deportiva. Se trazarán ocho líneas paralelas distantes metro y medio entre una y otra, de unos ochenta metros de longitud. De diez en diez metros se dibujará un círculo de veinte centímetros de radio en cada línea.

El material necesario es una silla pequeña de colegial.

Todos los jugadores participantes se situarán en la línea de salida, cada cual provisto de una silla, sentado sobre la misma. A una señal del juez árbitro se levantarán de la forma más rápida posible y cogiendo la silla correrán hacia el primer círculo de su línea, en donde deberán sentarse sobre él con su silla; de allí al otro y al otro hasta que lleguen a la línea de llegada.

Es importante la rapidez empleada por cada uno de ellos, ya que deberán sentarse y levantarse en ocho ocasiones, pues al llegar a la meta deben quedarse sentados.

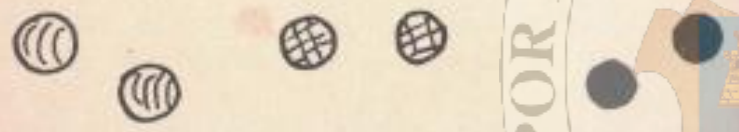
Si a alguno durante la carrera se le cayese la silla o no se sentase en alguno de los círculos de su recorrido, será eliminado.

PASA LA FICHA

El número de jugadores será de ocho.

El material necesario es de ocho juegos de fichas de distintos colores; cada juego comprende dos fichas. Se sentarán todos los jugadores formando un corro y el juez árbitro entregará secretamente a cada judador dos

fichas, una de cada color. Es decir, que ningún jugador sabrá el color de las fichas del resto de sus oponentes. Se sorteará quién debe iniciar el juego y a partir de éste por el orden en que se encuentren sentados. Este jugador puede cambiar una de sus fichas llevando la mano cuya ficha desea cambiar a la espalda, indicando con quién desea cambiar y de qué mano; entonces el elegido llevará esa mano detrás y el árbitro hará el cambio. Quien reúna las dos fichas del mismo color se apuntará un tanto, consiguiendo ganar la partida quien antes consiga sumar tres tantos.



Es importante que cada jugador controle las idas y venidas de áquellos con los que ha cambiado y sobre todo qué mano es la que ha movido.

Se penalizará con la pérdida de un punto si alguno de los jugadores cambia sus fichas de mano. Caso de volver a las andadas, dejará de jugar.

A LOS INDIOS

El número de jugadores suele ser de dos.

El terreno de juego puede ser una habitación, pasillo, etc.

El material empleado son figuras de madera con una pequeña base, hechas de marquetería; tendrán forma de indios, caballos, soldados, carros, diligencias, etc.

Cada jugador dispondrá de veinte a treinta de estas figuras que situarán frente a frente, a una distancia de metro y medio, más o menos. Se proveerán de una goma en forma de hilo que atarán a dos de sus dedos de la mano., y de pequeños envoltorios de papel que les servirán de dardos.

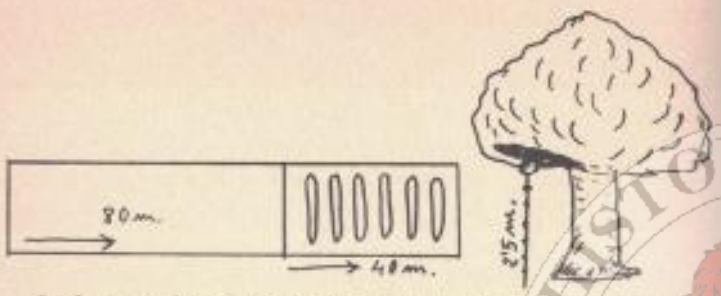
Colocarán estos envoltorios junto a la goma y al estirar ésta hacia atrás y luego soltarla, le da impulso a los «dardos» para que salgan disparados hacia el lugar en donde su oponente ha situado el ejército. Ambos se colocarán detrás de sus hombres y material desde donde efectuarán sus disparos y quien derribe al otro todas las figuras será el vencedor.

Si de un disparo derribase más de una de las figuras será válido, y no se estimará otra cosa que no fuese el disparo de «dardos» de papel, utilizando como única arma la goma mencionada.

CORRE, SALTA Y TREPA

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno de juego consta de un espacio de ochenta metros lisos, cuarenta metros con obstáculos (cuerdas, bancos, sillas, etc.), y al final una cuerda anudada sujeta a una altura de dos metros y medio.



Cada jugador deberá corre a la mayor rapidez posible estas distancias, evitar no tirar ninguno de los obstáculos que encontrará en su recorrido y cuando llegue a la cuerda anudada deberá trepar por ella a la altura de dos metros y medio.

Habrá dos jueces, uno que controlará los tiempos invertidos por cada uno de los participantes y el otro dirigirá las salidas. Se tomarán las marcas hechas por cada jugador y ganará el que alcance mejor cronometro.

Si alguno de los participantes no consiguiese subir la cuerda, quedará automáticamente eliminado, y si derribase obstaculos, por cada uno de ellos se le penalizará.

INVENTA TU CUENTO

El número de jugadores suele variar, ya que se puede hacer entre grupos reducidos o a nivel clase. El material necesario será el siguiente: folios de papel y bolígrafos.

Se nombrará un jurado compuesto por tres alumnos que serán los que puntuen los cuentos...

Se concederán diez minutos a todos los jugadores para que preparen esquemáticamente el cuento que piensan inventar. Después se le concederá otros diez minutos para que en ese tiempo lo cuenten a toda la clase. El jurado irá tomando nota y se tendrá en cuenta la originalidad, el estilo y su exposición.

SALTA Y AGACHA

El número de jugadores puede ser ilimitado. Se colocan agachados según van saltando sobre el primero, que en posición doblada sobre sí, sujetando su cuerpo al colocar los codos sobre sus rodillas, se coloca en la línea de salida. Saltan sobre él todos los participantes, debiendo estos ir agachándose una vez que hayan saltado al último, formando una cadena interminable, ya que esta postura se va repitiendo constantemente.

Este juego requiere velocidad y control al saltar.

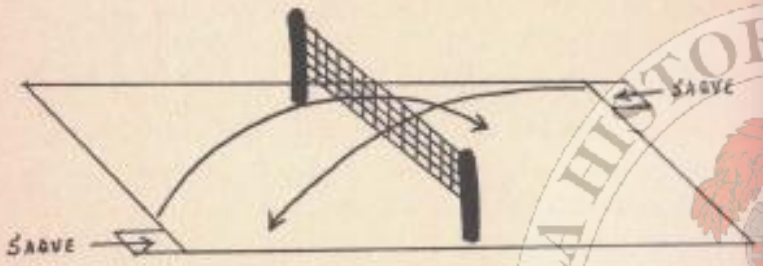
ELEVA EL BALON

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno de juego es el mismo empleado en el juego de boleibol.

AMIGOS POR LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO *

El material necesario es una red de las utilizadas en el mencionado juego y un balón reglamentario del mismo, o pelota de goma muy similar.



Cada jugador dispone de cinco lanzamientos desde la línea de saque de un campo, debiendo pasar por encima de la red el balón o pelota y botar dentro del campo contrario. Deben golpearlo solamente con una de sus manos, anulándose aquel o aquellos golpes que lancen el balón contra la red o fuera del campo opuesto.

Ganará aquél que haya logrado puntuar las cinco veces, y de hacerlo varios, desempatarán entre ellos hasta que sólo quede un ganador.

LAS BOLAS

El número de jugadores es a partir de dos.

Se hace un agujero («gua»), en el suelo, de unos cinco centímetros de diámetro y una profundidad de cuatro a cinco centímetros.

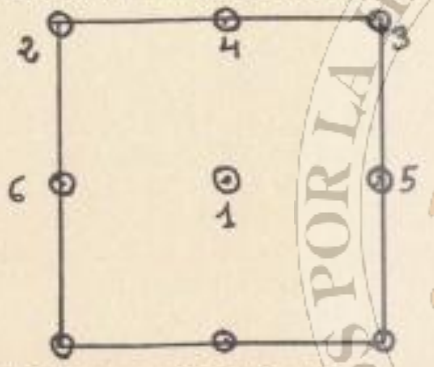
Se sortea quién debe empezar y a quién le corresponde lanzar la bola a una distancia prudencial, con objeto de que el segundo, desde el «gua», adelantándose un palmo, lance la suya intentando tocar la del primero; si así lo hace es «mera», después lanza otra vez su bola para darle «pie», y tiene que haber un espacio que quepa su pie, de no ser así debe dejar de jugar y hacerlo su contrario, y hacer lo mismo del anterior. A no ser que hubiese un tercero y le correspondería hacerlo a él, pero siempre imitando al primero. Si cualquiera de ellos le da «mera» y también «pie», tiene derecho a darle otra vez, y si lo consigue se llamará «tute», dándole opción posteriormente a lanzar su bola al «gua» y si así lo hace habrá ganado la partida. Caso de no ser así, volverá a tirar su oponente hasta conseguir el objetivo.

Hay que tener en cuenta que mientras no se haga «gua», los golpes dados se mantienen y que de continuar la misma partida, siguen teniendo validez. Es un juego en donde se intercambian bolas al ganar o perder; aunque también se hace por tantos.

TRES EN LA LINEA

El número de jugadores será de seis, formando dos equipos de tres. El terreno es un cuadrado de ocho metros de lado, señalando un pequeño círculo en cada uno de sus ángulos, en la mitad de cada uno de sus lados y en el centro del cuadrado, contándose en total nueve círculos.

Se sortearán entre los dos equipos quién ocupará el centro, situándose el resto como se ve en la figura (por ejemplo). Es obligatorio situarse en principio así, dejando un lado totalmente libre (pueden elegir el lado que quieran). Los números uno, dos y tres, forman un equipo, y el cuatro, cinco y seis, otro equipo. Los números se ponen para indicar cómo deben situarse, pero no es necesario que lleven números los jugadores.



Dos jueces dirigirán y vigilarán el juego.

Una vez colocados en sus lugares respectivos, los jueces indicarán con una señal el inicio del juego.

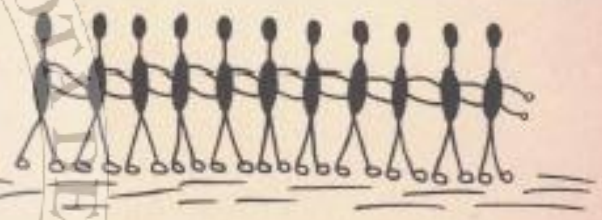
Ganará el equipo que sitúe cinco veces a sus tres jugadores en línea, por lo que entre ellos deben vigilarse para ocupar los círculos que les interese.

Se deben trasladar corriendo y el primero que pise el círculo le corresponderá a él. Es un juego en el que la astucia y la rapidez de los componentes del equipo son fundamentales.

LA CULEBRA

El número de jugadores es ilimitado.

El primero se coloca voluntariamente y a continuación se van colocando los demás agarrándose a la cintura del anterior, con las dos manos. Una vez agarrados todos, se empieza a mover el primero arrastrando al resto haciendo giros sinuosos para intentar que alguno se suelte. Al que le ocurra esto, pasará a ocupar



el primer puesto, quien nuevamente está obligado a arrastrar a los demás. También se hace en otras partes que aquél que se separa del resto quede eliminado; estos reciben el nombre de «camisa» porque son los únicos que cambian al iniciarse el juego nuevamente, pasando a ocupar sus puestos otros nuevos jugadores.

EL BOLEO

El número de jugadores suele ser de cuatro, también se puede hacer por equipos.

Cada jugador se proveerá de una bola de madera pesada de un radio de cuatro centímetros.

Se jugará en un camino o en el campo abierto señalizando el recorrido con unas banderitas, procurando haya sinuosidades para premiar la habilidad de los lanzadores. Cada jugador lanzará su bola tantas veces como sea necesario hasta hacer el recorrido de ida y vuelta, ganando aquél que alcance primero la línea de meta. Los lanzamientos se harán por riguroso orden, bajo la vigilancia del juez árbitro.

LA MANZANA FLOTANTE

El número de jugadores es ilimitado.

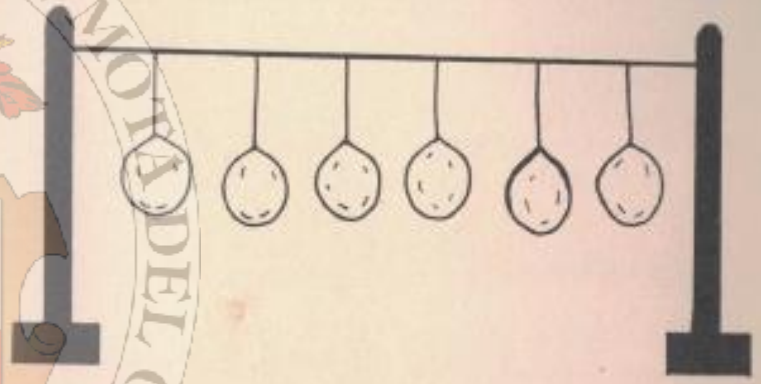
Se dispondrán ocho o diez recipientes poco profundos casi rebosantes de agua; después se pondrá en cada uno de ellos una manzana que flotará libremente; los participantes se pondrán de rodillas con las manos a la espalda e intentarán coger la manzana con la boca sin más ayuda.

Ganará aquél que logre cogerla con la boca (morderla) y no cabe duda que será un espectáculo gracioso al ver cómo tendrán que sumergir parte de su cabeza para coger la manzana.

PINCHA TU GLOBO

El número de jugadores es de ocho; al existir más se pueden hacer varias rondas.

El material necesario es una cuerda unida a dos postes de madera de la cual se colgarán veinte globos. Previamente se colocarán en el interior de estos unas pequeñas notas en las que figuran los puntos que contienen, y luego se hinchan los globos, se atarán a la cuerda con un hilo quedando una separación entre ellos.



Cada jugador irá provisto de un «dardo» hecho con un alfiler y un pequeño cucurucho de papel. Después se sorteará el orden de actuación y se señalará una línea distante del objetivo unos dos metros desde la que lanzarán sus disparos. Cada globo que exploten, como consecuencia de haber hecho blanco con el «dardo», dejará caer la nota con los puntos obtenidos. Ganará el jugador que mayor número de puntos haya conseguido.

EL ALFABETO

El número de jugadores es ilimitado. Se sorteará el juez que se encargará de dirigir el juego. Cada participante se proveerá de un folio y un bolígrafo. El juego consiste en escribir tres palabras por cada una de las letras del abecedario, pero no por un orden, es decir, el juez puede iniciar el juego indicando escriban tres palabras que empiecen por la M, después por la letra T, luego por la B, etc. Lo que sí harán será todas las letras del alfabeto. Ganará aquél o aquéllos que más puntos obtengan, ya que cada palabra correcta se calificará con un punto.

CRUZAPIERNAS

El número de jugadores es ilimitado.

Se puede hacer sobre el bordillo de una acera o trazando una línea en el suelo de una longitud de veinticinco metros. Consiste en ponerse con los brazos abiertos en cruz y seguir la línea que señalan sus brazos, hacia la derecha o a la izquierda, según prefieran, pero siempre en la misma dirección, cruzando las piernas al andar en horizontal debiendo pisar siempre la línea trazada o el bordillo.

Ganará el que menos tiempo invierta en el recorrido, el cual será cronometrado.

El juez vigilará para que en todo momento se cumplan las normas del juego y si alguno no las cumple, quedará descalificado.

ABUELA, ABUELITA, ¿QUE DEBO HACER?

El número de jugadores es ilimitado, aunque deben participar el mismo número de niñas que de animales o personas se citen en él. Primeramente se sortea a la abuelita, que quedará junto a una pared y los participantes a una distancia de unos seis metros. Cada participante preguntará a la abuelita: «Abuela, abuelita, ¿qué debo hacer?». La abuelita contesta a una: «Da un paso de gigante»; a otra: «Da un paso de bailarina»; a otra: «Da un paso de canguro»; a otra: «Da un paso de rana»; a otra: «Da un paso de cangrejo», etc. etc. Cuando haya contestado a todas, volverá otra vez y otra hasta que una de las participantes llega hasta donde está la abuelita. Entonces se quedará ocupando su puesto y se vuelve a iniciar el juego.

AL PILLAO

El número de jugadores es ilimitado. Se sortea para ver quién es el que se queda. Una vez hecho esto, el resto de los participantes se alejan corriendo para que, transcurrido un corto espacio de tiempo, el que se quedó intente pillar a uno de sus compañeros. En el mo-

mento que lo logre, él quedará libre y el apresado ocupará su puesto, volviendo a iniciarse el juego.

Normalmente se suele determinar el campo de juego para que las carreras no sean demasiado largas.

ENCESTA

El número de jugadores es ilimitado.

El terreno de juego puede ser el campo de baloncesto del colegio; sólo es necesario una de las cestas.

El material empleado es una canasta y un balón reglamentario de este juego o una pelota similar.

Se trazarán tres líneas semicirculares a tres, cuatro

y cinco metros, debiendo lanzar cada jugador tres tiros desde cada una de las distancias: uno desde el lado izquierdo, otro desde el derecho y otro frente a la canasta.

Cada enceste se valorará por un punto y ganará aquel que mayor número de «canastas» consiga. Si se produjese un empate, se desempataría desde la línea de seis veinticinco, lanzando cada uno tres tiros.

Se penalizará con la pérdida de la canasta si al lanzar pisasen la línea desde la que estuviesen lanzando en ese momento.

LOS BOLOS

El número de jugadores es ilimitado; se puede jugar individualmente o por equipos.

El material necesario será de dos bolas de madera de diez centímetros de diámetro y nueve bolos (trozos de palo cilíndrico de treinta centímetros de longitud). Se colocan los bolos formando un cuadrado ocupando las cuatro esquinas, los puntos intermedios de los lados y el centro del cuadrado; la separación de los bolos será de treinta centímetros. La colocación de los bolos es así: uno, dos tres, dos, uno. Si se hiciese pleno en la primera bola, le dará derecho a una bola más, es decir lanzaría tres bolas. El juego consta de cinco lanzamientos de dos bolas por cada jugador y será el ganador quien más puntos haya sumado al final. El ple-

AMIGOS DE LA HISTORIA DE MELILLA

no vale diez y si no hay pleno se valorará cada bola por un punto.

LAS CHAPAS

El número de jugadores puede ser de dos en adelante. Con tiza se dibuja un circuito sobre una acera de cemento; este circuito puede tener una anchura de diez centímetros, siendo la longitud y la configuración a gusto de los participantes. Cada jugador impulsará una vez a su chapa con un dedo, no debiendo salir nunca la chapa del trazado del circuito, se permite quede sobre la línea. Si sale fuera, volverá al lugar desde donde se le impulsó, debiendo esperar su turno para volver a lanzar. El primero que llegue a la meta será el vencedor.

EL CHARLATAN

El número puede ser de ocho y caso de haber más se hacen rondas de este número de jugadores. Se elegirá un jurado compuesto de tres compañeros que serán los encargados de puntuar la intervención de todos los participantes en el juego. Cada uno de ellos se proveerá del material adecuado a su demostración de hablador en el tema elegido.

La prueba a que se someten en este juego es la de intentar convencer al jurado de que les compren aquello

que les ofrecen, sin dejar de hablar en ningún momento de su intervención. Se les concederá a cada uno diez minutos, quedando eliminado aquél o aquellos que permanezcan callados por espacio de diez segundos.

Los aspectos a calificar serán: fácil palabra, exposición sencilla y de manera especial su método persuasivo.

EL FORRIO

El número de jugadores es ilimitado.

El material necesario es una piedra en forma de huso, llamado «forrio», cuyo peso debe ser de un kilo. Se traza una línea recta y después un semicírculo de un metro de radio; el espacio comprendido en ese semicírculo, llamado base, es el destinado para el lanzador.

Todos los jugadores lanzarán tres tiros cuyas distancias se medirán y anotarán; primero lanzan todos una vez, después un segundo turno y luego el tercero. Se premiarán dos marcas: el lanzamiento mayor y la suma de los tres lanzamiento, con objeto de que la regularidad tenga su recompensa. Quien al lanzar se salga de la base de lanzamiento se le dará nulo el tiro, sin posibilidad de repetirlo.

LA CADENA

El número de jugadores es ilimitado, pero sortean para elegir cuatro que se quedan. Estos se cogen de la mano y corren juntos intentando rodear a los que quedan libres. Según los van apresando se van uniendo a ellos hasta conseguir encadenar a todos. Una vez logrado esto, se vuelve a iniciar el juego. El lugar apropiado para este juego es el patio de recreo o una plaza del pueblo o barrio, con objeto de que haya espacio suficiente para desplazarse con facilidad.

A LAS FIGURITAS DE CERA

El número de jugadores es ilimitado. Se sortea para ver quién es el que se queda y da comienzo el juego a una señal de éste. Todos los jugadores empiezan a hacer figuras con su cuerpo hasta que el que se queda dice: «Figuritas de cera». En ese momento se deben quedar todos totalmente quietos con la figura que estaban haciendo. Después pasa ante ellos el que se queda, intentando hacerles reír o que se muevan. Cualquier cosa de estas dos sería motivo para eliminarlo, perdiendo la opción de seguir jugando hasta que diese comienzo otro turno. Se repetirá la misma acción con los que quedan hasta que todos sean eliminados. El primero que sea eliminado será el que se quede para el próximo turno de juego.

MONEDA SOBRE LA MESA

El número de jugadores es ilimitado, pero deben hacerse grupos de cuatro; también se puede jugar por equipos.

El material empleado sera de cinco mesas pequeñas de clase, las cuales se colocarán en fila a una distancia de tres metros de la línea de lanzamiento. Cada jugador irá provisto de cinco monedas grandes o tejillas de madera del tamaño de esa moneda.

Cada jugador lanzará sus cinco monedas, debiendo dejar sobre cada mesa una de las monedas; cada moneda que queda sobre la mesa se le concede un punto. Y ganará la ronda, aquél que más puntos haya conseguido. Si se hacen varias rondas, después se jugará la final entre los primeros de cada una de ellas.

NADA Y DISPARA

El número de jugadores es ilimitado, se puede jugar individualmente o por equipos. El lugar para desarrollar este juego es una piscina o también en la playa.

El material necesario es una pelota o balón pequeño de goma fina, así como dos boyas que sirvan de postes de la portería.

Se sortea para ver quién es el portero, el cual debe situarse entre las dos boyas separadas dos metros. El resto deberá disparar con la pelota o balón, desde unos cuatro metros, intentando marcar gol al guardamenta. Quien lo haga, pasará a ocupar el puesto de portero y el otro se unirá al resto de los jugadores. Si alguno consigue que ninguno de los participantes le marque gol será el ganador del juego, y si esto lo hiciesen varios, se lanzarían entre ellos tandas de penaltis hasta ser uno el triunfador.

AL ESCONDITE

El número de jugadores es ilimitado; se sorteará entre ellos para ver quién es el que se queda. Este se colocará junto a una pared, lugar designado para redimir a los compañeros, se tapa los ojos con el antebrazo y mirando hacia la pared cuenta hasta cincuenta para dar tiempo a esconderse a los participantes. Transcurrido el tiempo otorgado, sale en busca de éstos y cuando vea a alguno de sus compañeros dice: «Por fulano de tal», quedando apresado por el momento, pues uno de los liberados aún puede llegar corriendo a la pared y tocarla antes del que se queda, diciendo: «Por mí y por todos mis compañeros y por mí el primero», quedando libres todos los apresados volviendo a iniciar el juego.

Caso de que aprese a todos y ninguno les redima, se «quedará» el primero que fue apresado y se vuelve a iniciar el juego.

AL PALMO

El número de jugadores es ilimitado, pero deben jugar por parejas; también se puede jugar por equipos.

El material utilizado por cada jugador es una moneda, debiendo ser todas las monedas de todos ellos de las mismas características.

El primero golpea su moneda contra la pared para alejarla lo más posible; después, el segundo, golpea la

suya contra la misma pared intentando que pueda llegar a menos distancia de un palmo de la de su oponente. Si así lo hace, aquél deberá pagar un cromo o prenda determinada a éste. Si no se acercase como mínimo a un palmo del que la lance, perderá su turno y dejará paso para que su compañero de partida vuelva a golpear su moneda nuevamente.

GOLEADOR

El número de jugadores es ilimitado, aunque se harán grupos de seis.

El material necesario es una portería de balonmano y un balón o pelota. Se elegirá el mejor portero para que defienda la puerta y todos tengan la misma oportunidad. Cada jugador hará una tanda de cinco disparos a una distancia de cuatro metros o a decidir entre ellos. Aquél que marque más goles será el ganador de cada serie. Entre todos los que marquen los cinco goles se hará una ronda final para que en una tanda de seis disparos se determine el mejor goleador.

LOS LOCUTORES

El número de jugadores es de seis y serán valorados por cuatro jueces que puntuarán la actuación de cada uno de ellos. Cada jugador debe representar a un locutor de televisión dando tres clases de noticias: deportivas, musicales y teatral.

Se valorará de cero a cinco puntos cada una de estas noticias, resultando ganador quien mayor número de puntos consiga. En el caso de haber un empate, cada uno contará dos chistes que se valorarán con diez puntos cada uno. Si persistiese el empate declamarán una poesía que será la que decidirá.

Se tendrá muy en cuenta la facilidad de expresión y la originalidad en la presentación.

A LA PRENDA

El número de jugadores es ilimitado y se elegirá mediante sorteo al que hará las veces de «madre». Este irá pasando sus manos unidas, en cuyo interior llevará un anillo o piedrecita, por las manos también unidas de los participantes que estarán sentados en un banco o en el suelo. En uno de ellos dejará el objeto y preguntará a otro: «¿Quién lo tiene?». Si acierta no pagará prenda y si se equivoca pagará. Cuando las prendas sean ya numerosas, a cada una se le asignará una misión, la cual deberá cumplimentar aquél que la tenga apuntada en su debe; si no lo cede se le descalificará.

LAS CARAS

El número de jugadores es ilimitado, aunque se debe hacer por parejas y si lo desean pueden cambiarse

AMIGOS DE LA HISTORIA DE MONTEMAYOR

entre ellas. Cada pareja dispondrá de dos monedas que lanzarán cada vez uno, siendo obligatorio que aquél que las lance obtenga siempre las dos muestras «caras»; si así lo hace, su oponente le dará un cromo o cualquier otra prenda acordada, además de continuar lanzándolas. Caso de no aparecer «caras» y fuesen una «cara» y otra «cruz», o las dos cruces, perderá la oportunidad de seguir y pasará el turno a su compañero de partida.

Si al ser lanzadas y antes de caer al suelo las monedas el que las «canta» dice: «Barajo», el resultado no tiene validez y debe lanzarlas otra vez.

AMIGOS POR LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO *