PROGRAMA ARCE
AGRUPACIONES DE
CENTROS EDUCATIVOS

JUEGOS POPULARES

RECOPILACIÓN DE JUEGOS DE LAS ZONAS DE CAMBADOS, ALZIRA, SOLARES, CEUTA Y MEDINA SIDONIA.
PROGRAMA ARCE

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

PROGRAMA ARCE
AGRUPACIONES DE CENTROS EDUCATIVOS

JUEGOS POPULARES

RECOPILACIÓN DE JUEGOS ANDALUCES

I.E.S "SIDÓN" MEDINA SIDONIA

GOBIERNO DE ESPAÑA | MINISTERIO DE EDUCACIÓN

1º "El Pincho"

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número.
- Material: Un pincho de hierro y cuerdas o algo para marcar en el suelo el plano del juego. El terreno de juego debe ser blando, (tierra un poco húmeda) para que se clave bien el pincho

1º "El Pincho"

- Organización: se dibuja en el suelo una cuadricula con distintos números ordenados de menor a mayor. Se marca una línea a cierta distancia de esta cuadrícula que es desde donde lanzaran el pincho los jugadores.
- Desarrollo: por turnos se va lanzando el pincho a las distintas cuadriculas se puede jugar de varias maneras, acumulando los puntos de cada lanzamiento, o siguiendo un orden de menor a mayor en los números de la cuadricula, ganando quien primero consiga completar todas las cuadrículas.

1º "El Pincho"

- Reglas: para que los puntos sean contabilizados, el pincho debe clavarse en el suelo. Seguir un turno establecido
- Variantes: se puede jugar de varias maneras, tirar el pincho a cualquiera de las cuadrículas acumulando los puntos de cada lanzamiento, o siguiendo un orden de menor a mayor en los números de la cuadricula, ganando quien primero consiga completar todas las cuadrículas, en orden ascendente o descendente.

1º "El Pincho"

1º "El Pincho"

1º "El Pincho"

1º "El Pincho"

2º “La comba”

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número.
- Material: Una cuerda larga de unos dos metros.
- Organización: dos de los jugadores agarran por los extremos la cuerda, para “dar la comba”, el resto se pueden disponer en un extremo de la cuerda o en los dos extremos de la cuerda, para saltar alternativamente.

2º “La comba”

- Desarrollo: por turnos los jugadores van entrando a saltar la comba al ritmo de una canción.
- Reglas: queda eliminado el que al entrar o mientras salta toca la comba y la para.
- Variantes: las canciones que se cantan pueden ser muy variadas y ellas son las que dan el ritmo a los saltos de los jugadores.

2º “La comba”

2º “La comba”

2º “La comba”

3º "Contra"

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número.
- Material: No precisa ninguno, un terreno amplio para correr.
- Organización: se eligen dos capitanes y se sortean los jugadores, que se reparten en dos equipos, pide primero, quien después de haber echado a suertes haya ganado.

3º "Contra"

- Desarrollo: todos los componentes de un equipo deben ser pillados por los componentes del otro equipo, los pillados se colocaran en algún lugar determinado cogidos de la mano, (formando una cadena), te tal forma que si un jugador del mismo equipo viene y los toca los deja en libertad.

- Reglas: hasta que no estén pillados todos los jugadores de un equipo no se termina, una vez que estén todos pillados, serán los del otro equipo los que tengan que ser pillados

3º "Contra"

- Variantes: para pillar a los de uno y otro equipo se puede determinar un espacio de tiempo y ver quien pilla más componentes del otro equipo en ese periodo de tiempo.

3º "Contra"

4º "El trompo, la hoya"

- Número de jugadores: No son convenientes mas de 6 jugadores.
- Material: Un trompo, o peonza de madera con la punta de hierro y una cuerda para bailarlo.
- Organización: se pinta un círculo de un diámetro de un metro aproximadamente, con otro círculo concéntrico en su interior de un diámetro de unos 20 cm aproximadamente. Los participantes se colocan fuera de este circulo dispuestos a bailar su trompos

4º "El trompo, la hoya"

-
- Desarrollo: con un orden predeterminado se hacen bailar los trompos dentro del círculo grande.
- Reglas: si el trompo no baila o al bailar se para dentro del círculo grande se colocara en el circulo pequeño del interior, así con todos los trompos que no bailen, cuando en el centro se encuentre algún trompo los demás intentaran tirar a darles con el fin de sacarlos del centro para que el compañero pueda seguir bailándolo o con el fin de partir el trompo al clavarle la púa.

4º "El trompo, la hoya"

- Variantes: Se pueden bailar solo los trompos, ver quien baila más tiempo, quien lo baila mas tiempo dentro del círculo, etc.

4º "El trompo, la hoya"

4º "El trompo, la hoya"

4º "El trompo, la hoya"

5º "El burro"

- Número de jugadores: Pueden jugar como máximo unos 12 jugadores
- Material: No precisa ninguno.
- Organización: se dividen los jugadores en dos equipos después de haber echado a suertes. Se sortea también quien es el primero que salta y quien es el primero que hace de burro.

5º "El burro"

- Desarrollo: el equipo que se quedo de burro, coloca a uno de ellos de espalada a la pared, (la almohada), el resto de colocan agachados, el primero coge por la cintura a la almohada y se inclina de tal manera que su espalda con sus piernas formen casi un ángulo de 90º, el resto se colocan en la misma posición, formando el burro. Los del otro equipo los tres, cuatro, cinco o seis jugadores, saltan sobre el burro, deben saltar todos y mantenerse encima del burro hasta que estos digan burro, señal de que no pueden con ellos.

5º "El burro"

- Reglas: Los que saltan deben caer encima del burro, si alguno se cae pierden y se cambian los papeles. Si los que están de burro no aguantan el peso y dicen alguno burro se siguen quedando ellos de burro.
- Variantes: Cuando están todos encima uno de ellos pregunta ¿Churro, media manga o mangotero?, señalando una parte de su brazo. Uno de los que están agachados responde. Si acierta se cambian los papeles. El churro se corresponde con la mano, media manga con el antebrazo y el mangotero con el brazo entero

5º "El burro"

5º "El burro"

5º "Canicas, el cosqui"

- Número de jugadores: seis ó siete no más.
- Material: Canicas y un terreno amplio, mejor liso.
- Organización: cada jugador sitúa la canica en un lugar del terreno de juego, más bien, separada de la de los demás.
- Desarrollo: Cada jugador tocará con un golpe(pindoli) su canica con la intención de hacerla chocar (dar un cosqui) con la de los demás participantes.

5º "Canicas, el cosqui"

- Reglas: El cosqui debe ser limpio y no se puede arrastra la canica.
- Cuando se le da un golpe (cosqui) a la canica de un compañero, este pierde la canica, que se la queda el que le ha dado el cosqui. El jugador que ha perdido la canica si quiere seguir jugando debe poner otra canica en el terreno de juego.
- Variantes: Se puede poner más de una canica por participante, también se puede jugar con un Bolondro (canica de mayor tamaño)

5º "Canicas, el cosqui"

6º "Canicas la raya"

- Número de jugadores: Seis ó siete no más.
- Material: Canicas, algo para pintar y un terreno amplio, mejor de tierra.
- Organización: Se pinta una raya en el suelo y a unos cinco a seis metros aproximadamente se pinta un círculo. Los jugadores para comenzar el juego se sitúan, por orden de tirada en el círculo.

6º "Canicas la raya"

- Desarrollo: Cada jugador desde el círculo va a tirar la canica, hacia la raya, intentando dejarla lo más cerca posible, sin pasarse de ella, el que más cerca se quede de todos los jugadores, recoge todas las canicas y ahora desde la raya las lanzara todas hacia el círculo, todas las canicas que entren directamente en el círculo pasaran a ser de su poder, además dispondrá de tres toque (pindolis: ñiti, ñate y colate) para meter todas las que pueda en el círculo, después por orden de cómo quedaron al lanzar la canica a la raya, dispondrán de tres toques cada uno para conseguir ganar las máximas canicas posibles.

6º "Canicas la raya"

- Reglas: Los toques deben ser limpios y no se puede arrastrar la canica.

6º "Canicas, la raya"

6º "Canicas, la raya"

7º "Canicas: el hoyo"

- Número de jugadores: Seis ó siete no más.
- Material: Canicas, terreno blando, tipo tierra, para poder un agujero (hoyo).
- Organización: Se realiza un agujero en el suelo, preferiblemente el terreno tiene que ser tierra un poco húmeda. El hoyo no debe ser muy grande.

7º "Canicas: el hoyo"

- Desarrollo: Se sortea que jugador será el primero en tirar las bolas al hoyo. El que tira primero recoge todas las canicas de los demás, y desde el lugar que el estima oportuno, no hay lugar preestablecido, las lanzara para introducirlas en el hoyo.
- Según las canicas que introduzca en el hoyo desafiara a los compañeros diciéndole "ponte", con lo cual los compañeros deberán tirar desde el mismo lugar donde tiró él, y superar el número de canicas introducidas si no quieren perder las suyas.

7º "Canicas: el hoyo"

- Reglas: Cuando un jugador desafié al resto diciéndole "ponte", todos deberán tirar desde el mismo lugar que él tiro. Si no superan en número las canicas introducidas en el hoyo las perderán y si alguien las supera se las llevara todas.

5º "Canicas, el hoyo"

5º "Canicas, el hoyo"

8º "Las Chapas con botones

- Número de jugadores: Dos.
- Material: Botones específicos para el juego, terreno liso, con un campo de fútbol pintado.
- Organización: Se deben escoger unos botones que su superficie de contacto con el terreno de juego sea lisa, para poder deslizarse bien cuando sean tocados con la pica. La pica será un botón plano, (un botón de los que traen los pijamas puede servir, liso). La superficie de los botones debe permitir que al tocarlos con la pica se desplacen. Debemos tener un botón chico que haga la función de balón.

8º "Las Chapas- con botones

- Desarrollo: se pinta sobre el terreno escogido un campo de fútbol, cada jugador dará un golpe por turnos, al botón que crea conveniente, llegado el balón al área del portero de dirá "marca" cada vez que se quiera chutar a portería entonces se podrá colocar el portero donde se quiera, con la mano, pero pegado a la línea de fondo.
- Reglas: Si un botón choca con otro sin tocar el balón se sacar una falta, desde el lugar donde cocaron, las reglas de saque de banda, de puerta, córner, penalti, etc. serán igual que en el fútbol.
- Se determinará un tiempo de juego.

8º "Las Chapas- con botones

- Variantes: En vez de establecer un turno de tiro, se puede chutar todo lo rápido que se desea sin guardar turno, esta variante vuelve el partido mucho más rápido pero a la vez "más loco" y sin posibilidad de utilizar ninguna táctica.

8º "Las Chapas- con botones

9º “Morrocotúo”

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número.
- Material: Un terreno amplio donde poder correr.
- Organización: se sortea para que se la quede uno, se determina un lugar para que sea la “casa”.

9º “Morrocotúo”

- Desarrollo: El que se la queda sale de la casa con las manos unidas para pillar a uno de los demás compañeros, cuando pille a uno deben volver corriendo a la casa rápido, mientras los demás participantes pueden darles golpes en la espalda con las manos. Ahora deben salir juntos de la mano, así sucesivamente hasta que los pillen a todos

9º “Morrocotúo”

- Reglas: Si cuando dos a más están pillando, se sueltan de la mano por la que estaban unidos, deben volver corriendo a la casa para poder darse la mano de nuevo.
- Si alguno de los que no están pillados se mete en la casa también se la queda, formando parte de la cadena.
- No se puede salir de un determinado terreno, el que se salga esta pillado.

9º “Morrocotúo”

9º “Morrocotúo”

10 “Pañúelito”

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número.
- Material: Un terreno amplio, para poder correr. Marcado el terreno por dos líneas.
- Organización: Se reparten los jugadores en dos equipos, se sitúan en una línea, equidistantes de un punto central a unos 10 metros del punto central.

10 “Pañúelito”

- Desarrollo: Una persona que no es de ningún equipo se sitúa en el punto central, con un pañuelo en la mano, la cual tiene extendida. Previamente se ha asignado un número distinto a cada participante, igual o menor del número de participantes de cada equipo, de tal forma que la persona que esta en el punto central llama a un número para que coja el pañuelo lo más rápido posible, así saldrá un participante de cada equipo a coger el pañuelo cada vez que se diga un número.

10 “Pañúelito”

- Reglas: No vale pasar del punto central al campo del otro equipo, sin que el jugador contrario haya tomado el pañuelo en su poder, en el caso de que lo coja uno, el otro deberá seguir corriendo para intentar pillarlo antes de que llegue a su línea, si lo pilla se elimina el pillado y si no lo pilla se elimina el que no lo pillo.
- Cuando ya han salidos todos a correr se debe distribuir de nuevo los números en función de los jugadores que queden de cada equipo, aunque puede darse el caso de que a uno le queden más que al otro y alguno tenga que recibir dos números.

10 “Pañúelito”

10 “Pañúelito”

10 “Pañúelito”

PROGRAMA ARCE
AGRUPACIONES DE CENTROS EDUCATIVOS

JUEGOS POPULARES

RECOPILACIÓN DE JUEGOS CEUTÍES

I.E.S "ABYLA" CEUTA

GOBIERNO DE ESPAÑA | MINISTERIO DE EDUCACIÓN

1º "La Lata "

- Número de jugadores: El número de participantes es ilimitado.
- Material: Una lata.
- Organización: Los jugadores se disponen en círculo y uno de ellos sitúa una lata en el centro.

1º "La Lata "

- Desarrollo: Una persona se la queda, otra le da una patada a la lata, el que se la queda tiene que ir a por la lata, los demás mientras se esconden. A quien pillen tiene que ir a por la lata y pisarla, si la otra persona llega antes y le da una patada, se salva, teniendo la persona que se la queda que colocar la lata otra vez en su posición inicial; si por el contrario llega antes la persona que se la está quedando deberá pisar la lata y decir el nombre de la otra persona. Una vez hecho esto deberá continuar el juego hasta encontrar a todos los demás.

1º "La Lata "

- Reglas: La lata debe ser pisada y el jugador que quiera salvarse debe darle una patada.
- Variantes: Se puede jugar con una lata o con una botella.

1º "La Lata "

2º “La cuerda”

- Número de jugadores: El número es ilimitado, eso sí, debe ser siempre un número par.
- Material: Una cuerda y un pañuelo.
- Organización: Se dibuja una línea en el suelo y se forman dos grupos que se colocan a ambos lados del pañuelo sosteniendo y estirando la cuerda.

2º “La cuerda”

- Desarrollo: Los dos grupos intentan tirar de la cuerda hacia sí de manera que el pañuelo traspase la línea. Gana el equipo que lo consiga.

- Reglas: Ninguno de los equipos puede pisar la línea.

- Variantes: Ninguna.

2º “La cuerda”

2º “La cuerda”

3º "Mío"

- Número de jugadores: De tres a cuatro participantes.
- Material: Unas cuantas monedas.
- Organización: Establecer una distancia fija entre el jugador y el hoyo.

3º "Mío"

- Desarrollo: Se apuesta dinero, se hace un hoyo en suelo y cada participante juega con dos monedas, una que es con la que apuesta y otra que es con la que juega. Para ganar deben tirar todos desde una distancia indicada e intentar meter la moneda en el hoyo.

- Reglas: Conseguir el mayor número de monedas posibles.

- Variantes: Aumentar el número de monedas.

3º "Mío"

4º "El hoyo"

- Número de jugadores: Seis o siete personas.
- Material: Canicas.
- Organización: Se prepara un hoyo de pequeño tamaño.

4º "El hoyo"

- Desarrollo: Por turnos, cada jugador intentará meter en el hoyo el máximo número de canicas posible. Aquel jugador que consiga introducir el mayor número de canicas se quedará con las de los demás jugadores.

- Reglas: Todos los jugadores deben lanzar sus canicas desde la misma distancia.

4º "El hoyo"

- Variantes: Ninguna.

4º "El hoyo"

5º "Las chapas"

- Número de jugadores: De dos a cuatro personas.
- Material: Cartulina y chapas de botellas.
- Organización: Dibujar un circuito de chapas y establecer un orden de participación.

5º "Las chapas"

- Desarrollo: Se dibuja una especie de circuito en el suelo o en una cartulina. Cada jugador debe mover su chapa por el circuito desde la salida hasta la meta sin salirse del circuito en ningún momento. Si se sale del circuito, deberá volver a tirar desde el último punto desde donde lanzó. La chapa que cruce primero la meta será la que habrá ganado.

5º "Las chapas"

- Reglas: La chapa no puede salirse del circuito en ningún momento.
- Variantes: Cambiar o variar el recorrido.

5º "Las chapas"

5º "Las chapas"

6º "El piso"

- Número de jugadores: Más de dos personas.
- Material: Una tiza y una piedra.
- Organización: Pintar el piso en el suelo con una tiza.
- Desarrollo: Se tira la tiza en el número uno y debes saltar desde fuera al 2, es decir, puedes pisar todas las casillas menos en la que esté la piedra. Seguidamente la piedra se lanza al 2 y vas al 1 y pasas al 3, así sucesivamente.

6º "El piso"

- Reglas: Llegar al número diez en primer lugar.
- Variantes: Ninguna.

6º "El piso"

6º “El piso”

7º "Ratón que te pilla el gato"

- Número de jugadores: Cuantos más mejor.
- Material: Ninguno.
- Organización: Los jugadores forman un círculo. Uno de ello, elegido por sorteo, se queda de pie.

7º "Ratón que te pilla el gato"

- Desarrollo: Todos los participantes deberán estar sentados en el suelo con los ojos cerrados menos uno que se queda en pie dando vueltas en círculo alrededor de los demás. Cuando el gato o la persona que está dando vueltas en círculo decide quién va a ser el ratón, le toca en la cabeza y este debe salir tras él y pillarlo. Si lo pilla, la persona que hacía de gato continúa. Por el contrario para que el gato se salve deberá sentarse en el lugar de la persona que hace de ratón en ese momento.

7º "Ratón que te pilla el gato"

- Reglas: La persona que hace de gato debe tocar al ratón en la cabeza y sentarse en su lugar para poder salvarse.

7º "Ratón que te pilla el gato"

8º "Carrera de burros"

- Número de jugadores: Por parejas, cuantos más sean mejor.
- Material: Ninguno.
- Organización: Se establecen las parejas y se marca la distancia antes de empezar.

8º "Carrera de burros"

- Desarrollo: El jinete se monta encima del burro. La carrera se hace por equipos sobre una distancia marcada antes de empezar. Se sale al oír la señal de inicio. Ganará la pareja que consiga llegar el primero a la meta tres veces.
- Reglas: Salir únicamente cuando suene la señal de inicio del juego.

8º "Carrera de burros"

8º "Carrera de burros"

PROGRAMA ARCE
AGRUPACIONES DE CENTROS EDUCATIVOS

JUEGOS POPULARES

RECOPILACIÓN DE JUEGOS VALENCIANOS

I.E.S "REI EN JAUME" ALZIRA

GOBIERNO DE ESPAÑA | MINISTERIO DE EDUCACIÓN

1º SAMBORI

- Nº DE JUGADORES: Los que se quiera, no importa el número.
- MATERIAL: una tejo o una piedra plana y tiza.
- OBJETIVOS: Salvar todas las casillas del juego en el menor número de intentos

ORGANIZACIÓN

- En primer lugar hay que dibujar en el suelo el recorrido y acordar el turno. El sambori puede hacerse de 7 o 10 casillas.
- En algunos lugares el tejo se arrastra (o bien en todo el recorrido, o solo en la ida) y en otros se salta con el pie cojo y en la vuelta se coge el tejo con la mano.

REGLAS

- Es necesario lanzar el tejo, al comenzar, al número 1, y a continuación realizar el recorrido según la acción pactada. Si no se pisa ninguna raya ni se pierde el equilibrio, una vez salvado el tejo, se vuelve a lanzar, ahora sobre la casilla 2.
- Se continua así hasta que se falle. Entonces el turno pasa a la siguiente persona.
- Gana el que haga el recorrido antes que nadie.

1º “Sambori”

1º “Sambori”

1º “Sambori”

1º “Sambori”

2º CORDA

- Nº DE JUGADORES: Los que se quiera, no importa el número, aunque se aconseja el número de 10
- MATERIAL: una cuerda.
- OBJETIVOS: Saltar

REGLAS

- Dos personas cogen, cada una, el cabo de la cuerda y la hacen rodar completamente de una manera continua.
- Los demás deben saltar la cuerda.
- Si alguien no lo hace al tiempo indicado, o se engancha, pagará, es decir, que le tocará relevar a los que han ido rodando la cuerda.

VARIANTES

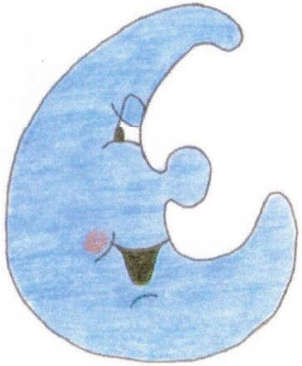
- Una sola persona salta a cada bote de la cuerda
- A cada bote de la cuerda, hay dos saltadores, excepto el primer salto de la primera persona. Cuando sale la que ha realizado los dos saltos, entra otra.
- Barqueta: se trata de una modalidad en la que la cuerda no hace la vuelta entera, sino que la trayectoria es similar a un movimiento pendular, pasando por bajo, de una parte a otra.
- Todos los jugadores saltan juntos, sin parar, sobre una cuerda larga, hasta que uno se engancha, y entonces paga y pasa a dar cuerda.
- El saltador deja un pañuelo en el suelo y después lo recoge. Debe hacerlo mientras salta.
- El saltador se da cuerda a si mismo.

Canciones que suelen acompañar

LA LLUNA, LA PRUNA

LA LLUNA, LA PRUNA,
VESTIDA DE DOL,
LA MARE LA CRIDA,
EL PARE NO VOL.

LA LLUNA, LA PRUNA,
I EL SOL MATINER,
SA MARE LA CRIDA,
SON PARE TAMBÉ.



2º “Corda”

2º “Corda”

2º “Corda”

2º “Corda”

3º GOMA

- Nº DE JUGADORES: Los que se quiera, no importa el número, aunque se aconseja el número de 10
- MATERIAL: una goma elástica de 4 m.
- OBJETIVOS: Saltar y realizar ejercicios de coordinación.

REGLAS

- Dos jugadores sujetan la goma en los tobillos, mientras que un tercero efectúa diferentes tipos de saltos coordinados.
- Conforme avanza la dificultad, se sube de altura la goma.
- Se pueden realizar canciones, conllevando cada una variantes diferentes.

3º “Goma”

3º “Goma”

4º MOROS I CRISTIANS

- Nº DE JUGADORES: Los que se quiera, no importa el número.
- MATERIAL: sin material
- OBJETIVOS: Persecución y velocidad de reacción.

REGLAS

- Dos equipos con el mismo número de jugadores, enfrentados cara a cara detrás de unas líneas paralelas marcadas en el suelo a una distancia de entre 10 y 20 metros. Estas líneas marcan el campo del equipo de los MOROS y de los CRISTIANOS.
- El equipo que le toque salir, “elegido a suerte”, envía a un jugador al campo contrario, donde están todos con las manos extendidas hacia arriba.
- El jugador escoge a un contrario, le golpea en la mano y se va corriendo hacia su campo evitando ser cogido por el adversario antes de traspasar la línea de su campo.
- Si lo consigue, ha ganado al moro o al cristiano para su campo.
- Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros si en el momento de volver a su campo, antes golpean la mano del primero que está formando una cadena de prisioneros.

4º “Moros i Cristians”

4º “Moros i Cristians”

4º “Moros i Cristians”

5º CORRETGETA

- Nº DE JUGADORES: Los que se quiera, no importa el número.
- MATERIAL: una correa o una cuerda corta
- OBJETIVOS: Persecución y velocidad de reacción.

REGLAS

- Los niños y las niñas se sitúan en un círculo por parejas, uno delante y el otro detrás. El jugador de detrás tiene las manos en la espalda. El "ama" se desplaza alrededor del círculo con una correa en la mano; cuando quiera dejará la correa en manos de alguien, éste saldrá entonces corriendo para intentar dar alcance a el "ama" y "pegarle" con la correa. El "ama" se puede colocar delante de alguna pareja, siempre entrando por la izquierda, y entonces el niño o niña que esté detrás tendrá que salir corriendo y será el perseguido; tanto el perseguido como el perseguidor podrán dar el relevo cuando quieran o cuando estén cansados:

- El perseguido lo hará colocándose delante de una pareja (como lo había hecho el "ama".

- El perseguidor, dejando disimuladamente la correa a un niño/a de los situados en la parte posterior de las parejas que forman el círculo, completando la vuelta entera y colocándose delante del niño de la pareja del que ha recibido la correa.

VARIANTES

- Cuando el poseedor de la correa se cansa dice: "manos atrás que no puedo más".

- Todos ponen sus manos atrás y éste deja la correa disimuladamente a quien quiere .

5º “Corretgeta”

5º “Corretgeta”

5º “Corretgeta”

6º PIC I PALA

- Nº DE JUGADORES: Los que se quiera, no importa el número.
- MATERIAL: rama de árbol o madera.
- OBJETIVOS: intentar llevar el pic dentro del círculo con el mínimo número de golpes.

REGLAS

- Es un juego de habilidad en el que el jugador se ha de concentrar para poder realizar el pic y repic con una precisión muy buena para intentar conseguir la mayor distancia posible.

- La acción consiste en levantar en el aire el pic con un golpe de la pala y, cuando está en el aire, volver a golpearlo para conseguir el objetivo del juego.

VARIANTES

1. Distancia: consiste en hacer llegar el *pic*, con los golpes pactados, lo más lejos posible.
2. *Empomar*: se enfrentan dos equipos, y mientras uno intenta llevar el *pic* lo más lejos posible, el otro intenta pararle el golpe y eliminar al jugador que lo ha golpeado.
3. *Acostar*: es necesario hacer llegar el *pic* al lugar marcado, pero sin pasarse.

6º “Pic y Pala”

6º “Pic y Pala”

6º “Pic y Pala”

7º EL CANUT

- Nº DE JUGADORES: Los que se quiera, no importa el número.
- MATERIAL: piedras, un palo y monedas
- OBJETIVOS: tirar el palo haciendo que caigan las monedas

REGLAS

- Consiste en tirar piedras o una moneda desde una cierta distancia a un palo de unos treinta centímetros, que, clavado a tierra, tiene unas monedas en su extremo superior.
- El objetivo es tumbar el palo, de manera que, quien lo consigue, obtiene como premio las monedas que hay encima.

7º “El canut”

7º “El canut”

7º “El canut”

8º XAPES

Nº DE JUGADORES: 6 personas como máximo.

MATERIAL: chapas o monedas.

OBJETIVOS: dejar la chapa más próxima de la pared o de la raya.

REGLAS

- Cada jugador lanzará por orden, y desde la raya de lanzamiento, su chapa hacia la pared la raya de aproximación o la chapa de referencia.
- Ganará el punto de cada mano aquel que más acerque la chapa .
- En la siguiente mano, empieza quien gane la mano anterior.
- También se puede jugar a eliminar a los que quedan los últimos en cada mano. En este caso hay un número marcado de partidas.

8º “Xapes”

9º GALLINETA CEGA

- Nº DE JUGADORES: Los que se quiera
- MATERIAL: un pañuelo
- OBJETIVOS: pillar a alguien y adivinar quien es esa persona

REGLAS

- Sobre un espacio delimitado naturalmente, un jugador con los ojos tapados y desorientado por unas cuantas vueltas sobre si mismo, intentará atrapar y reconocer a cualquiera de sus compañeros.

- Gritos, palmas, carreras y engaños acompañan esta persecución.

- Cuando un jugador es reconocido se convierte en la gallineta cega y vuelve a comenzar el juego.
- El juego suele empezar con la siguiente canción:

- CANCIÓN
- P- Gallineta cega ¿Què has perdut?
- R- Una agulla i un canut
- P- Busca-la per terra,
- R- No la trobe,
- P- Busca-la pel cel,
- R- No arribe,
- P- Busca-la ja.

8º “Gallineta cega”

8º “Gallineta cega”

9º XURRO VA

- Nº DE JUGADORES: Los que se quiera
- MATERIAL: no hay
- OBJETIVOS: salto

REGLAS

- Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores.
- Uno hace de cojín delante de la pared, y sostiene la cabeza del primero que está agachado y cogido de sus piernas.
- El resto del grupo se agacha y pone la cabeza entre las piernas del de delante formando la burra.
- Los jugadores del equipo contrario deben gritar: "¡ XURRO VA!", , y corren y saltan.
- Han de conseguir quedarse encima de la burra sin caer ni tocar el suelo, pues en caso contrario, pagaría todo el grupo y se cambiarían de lugar.
- Si es la burra la que cae, se vuelve a repetir desde el principio.
- Después, cuando todos están arriba, el primer dice: "XURRO, MEDIAMANGA O MANGOTERO", y señala o la muñeca, el antebrazo o el hombro. Si el último de la burra lo adivina, pagan los de arriba, y si no, vuelven a pagar.

9º “Xurro va”

9º “Xurro va”

PROGRAMA ARCE
AGRUPACIONES DE CENTROS EDUCATIVOS

JUEGOS POPULARES

RECOPILACIÓN DE JUEGOS GALLEGOS

I.E.S "FRANCISCO ASOREY" CAMBADOS

GOBIERNO DE ESPAÑA | MINISTERIO DE EDUCACIÓN

1. LA RANA

- **Número de jugadores**: se participa de modo individual, pudiendo en algún momento jugarse por equipos, siendo éstos de dos jugadores. El número de participantes es indefinido.
- **Material**:Una mesa de rana (preferentemente de madera, con el fin de evitar ruidos). La mesa deberá tener 9 agujeros, algunos de ellos con obstáculos. Los petancos , petacos o pellos, 10 fichas o discos de hierro que son las que se lanzan.
- **Organización** : La mesa de rana se compone de: rana, molino, dos puentes y cinco agujeros. Cada uno tiene una puntuación asignada: la rana 50 puntos, el molino 25 puntos, el puente 10 puntos y el resto de agujeros 5 puntos. Cada jugador lanzará diez petacos o discos por partida y dichas partidas se jugarán a diez tiradas. La distancia de lanzamiento será de 3,5 metros. Ganará el juego aquel que al cabo de los 100 lanzamientos obtenga mayor puntuación.

LA RANA

- **Reglas**:
- Dentro de cada equipo, el orden de tirada será seguido uno detrás de otro.
- Todo jugador que al lanzar el Petanco esté pisando la raya éste no contabilizará.
- Los lanzamientos a la boca de la Rana, se realizarán a la distancia estipulada a cada categoría.
- Si un Petanco lanzado por un jugador quedase en la boca de la Rana, Molinillo, etc., el tanto no será válido hasta no introducirlo el mismo jugador con ayuda de otro Petanco y siempre que le restasen por tirar algún otro dentro de la misma tirada.

La rana

- **Lugar de origen:** Egipto. Este juego es muy antiguo; egipcios, griegos y romanos ya jugaban a algunas variedades del juego de la rana.

LA RANA

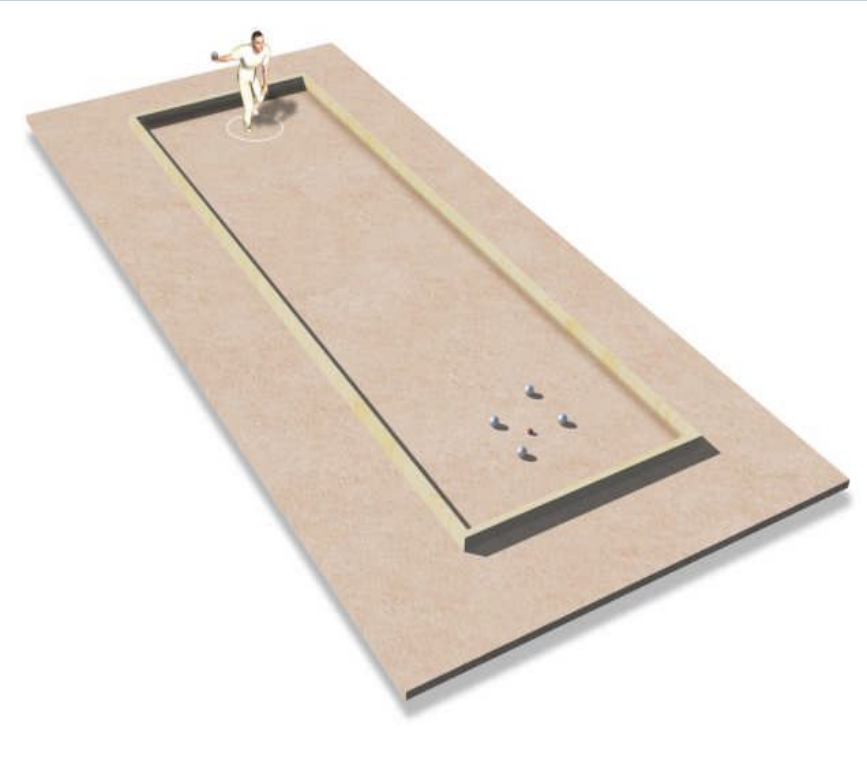
2. LA PETANCA

- **Número de jugadores**: el número de jugadores es indefinido, con la única condición de establecer turnos de lanzamiento y respetarlos estríctamente a lo largo de la partida.
- **Material**:
- Las bolas de lanzamiento: de 7 a 8 cm, de entre 600 y 800 grs , que originalmente fueron de piedra , más tarde de madera y hoy en día de acero o bronce.
- El boliche o bola a la que hay que acercarse: de entre 2’5 y 3’5 cm , de madera pintada de algún color.
- **Organización** :Se lanzan las bolas a un bolichedesde una posición fija. Hay partidas individuales, de parejas y triples. Cada participante juega tres o cuatro bolas en individuales, tres en parejas y dos en tripletas. Los jugadores se turnan en el lanzamiento desde el círculo, del que no podrán salir para tirar.

La petanca

LA PETANCA

- **Reglas**:



- Uno de los participantes lanza desde un círculo de 35-50 centímetros de diámetro debe alcanzar una distancia de 6 a 10 metros. Se lanzan las bolas a un boliche desde una posición fija.
- Cada participante juega tres o cuatro bolas.
- Los jugadores no podrán salir del círculo para tirar.
- Una vez lanzadas todas las bolas, las de un jugador o un equipo que estén más cerca del boliche que las contrarias ganan un punto. vence quien primero sume 13 puntos.

3 LA CARRETILLA

- **Número de jugadores**: se participa por parejas , pudiendo tomar parte en el juego tantas parejas como se desee.
- **Material**:ninguno , puesto que es un juego de fuerza, resistencia, coordinación , equilibrio y habilidad con el propio cuerpo.
- **Organización** : uno de los integrantes de la pareja se sitúa con las manos apoyadas en el suelo, mientras el otro lo agarra por las piernas a la altura de los tobillos . A la señal de salida , deben caminar lo más rápido posible juntos , sin dejar en ningún isntante de adoptar esa postura, hasta alcanzar la línea de llegada.
- **Variantes:** se pueden organizar carreras de velocidad, circuitos con obstáculos (conos, aros, cuerdas…)donde se potencia la habilidad y la resistencia. En este caso ,la realización do circuito estará cronometrada , para poder establecer un claro vencedor.

3. La carretilla

- **Normas:** deshacer la postura de salida o apoyar el tronco o rodillas en el suelo son motivos de descalificación.

4. PARTIDO MATADO

- **Número de jugadores**: Los que se quieran siempre que sea un nº par y formar equipos iguales.
- **Material**: una o dos pelotas.
- **Organización**: El campo consta de dos partes, el del el equipo A y el del equipo B. Cada parte tiene en la parte de atrás, una zona para la cárcel del equipo contrario.
- Objetivo del juego**:**Conseguir que todos los del equipo contrario se vayan a su cárcel
- Repartidos en dos grupos (grupo A y grupo B), con un balón intentaremos golpear a miembros del equipo contrario.
- **Variantes**: se puede jugar con dos balones , así resultará mucho más dinámico y participativo.

4. Partido matado

- **Reglas:**
- - Si te lanzan el balón y te golpea y después toca el suelo, quedas momentaneamente eliminado y vas a la parte de la cárcel. Tendrás derecho a reinciar el juego desde la cárcel (pudiendo salvarte).
- - Si te lanzan el balon y lo coges sin que toque el suelo, quien te haya lanzado el balón, queda momentaneamente eliminado y tendrá derecho a reiniciar el juego desde su carcel (pudiendo salvarse).
- - Si alguien de alguna cárcel, golpea a alguien del equipo contrario con el balón y el balón después toca el suelo, el golpeado se va a la cárcel (que le corresponde) y el lanzador se salva y vuelve a su campo.
- - Se permite pasar el balón entre el capo de un grupo a la cárcel del mismo grupo, siempre y cuando no intercepten el balón los del equipo contrario.

4. Partido matado

5.EL TRÚQUEL

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número.
- Material: Tiza para dibujar el campo de juego y una piedra pequeña y plana para lanzar.
- Organización: se marca en el suelo el dibujo que delimita los espacios , para ir pasando de uno a otro esquivando la piedra que se lanza a cada uno de ellos. En espacio simple a la pata coja y en doble con ambos pies en el suelo. Resulta ganador el que complete antes el recorrido en ambos sentidos del mismo y por tanto con menos fallos.

5. El Trúquel

- **Variantes**: hay muchísimas variantes , que deben su nombre en muchos casos al tipo de figura que se establezca como terreno de juego:

Descanso (rectángulo dividido en 6 casillas) de espacio, de nombres, la muñeca (por su semejanza con esta figura), el sobre , el avión de tres alas, el mundo. En nuestra comarca encontramos con más frecuencia la “muñeca”, “el mundo” o “el avión de tres alas”.

6. CARRERA DE SACOS

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número.
- Material: sacos de rafia o de plástico resistente y un terreno amplio para correr.
- Organización: se disponen los participantes en la línea de salida , cada uno dentro de un saco, y a la señal establecida se inicia la carrera , deben llegar a la meta saltando sin salir en ningún momento del saco. Se pueden hacer carreras individuales o por equipos, a relevos.

6. Carreras de sacos.

7. CARRILANAS

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número.
- Material: carretas de madera sin motor.
- Organización: se marca en el suelo el dibujo que delimita la salida y la llegada. En la modalidad individual de carrera se buscará un terreno con un desnivel mientras que para hacer circuito de habilidad una superficie plana donde se colocan conos y se dibujan líneas marcando un recorrido exacto a seguir. En este caso uno empuja y el otro compañero conduce el carro.

7. CARRILANAS

8. TIRASOGA

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número siempre que sea igual en cada equipo.
- Material: Un terreno marcado por una línea, una soga suave y larga, un objeto para marcar el punto medio de la soga(cordón, pañuelo, etc)
- Organización: Se reparten los jugadores en equipos, se sitúan cada uno a un lado de la línea, equidistantes de un punto central a un metro aproximadamente.

8. TIRASOGA

- Desarrollo: a la señal de salida, cada equipo debe intentar arrastrar al equipo contrincante hacia su terreno , sobrepasando la línea divisoria que establece su límite. Batará con que uno de los opositores invada el territorio del contrincante.
- Reglas: está prohibido pisar o sobrepasar las marcas de salida antes de la señal de inicio de la puja. Tampoco se permite enroscar la cuerda para mejorar la capacidad de resistencia.

8. TIRASOGA

9. SALTO A LA CUERDA

- Número de jugadores: Los que se quieran, no importa el número siempre que haya más de tres.
- Material: una cuerda larga.
- Organización: consiste en saltar a medida que la cuerda da vueltas al compás marcado por dos personas, que la sujetan por cada extremo. Tienen que saltar dos veces cada uno en el interior , y salir corriendo hacia la fila de nuevo , deben saltar sin perder comba (su posición).

9. SALTO A LA CUERDA

- Reglas: no se puede pisar la cuerda ni pararla mientras se salta. El que infrinja estas normas, “apanda”
- Variantes: hay variantes en función del ritmo y del número de personas que saltan a la vez (de una en una, de dos , de tres, de cuatro, o en montón).
- Hay una gran variedad de canciones que tradicionalmente se cantaban en el transcurso del juego. Por ej: “al pasar la barca…”, “la reina de los mares”, “al montón, que poquitas son”, etc.

9. SALTO A LA CUERDA

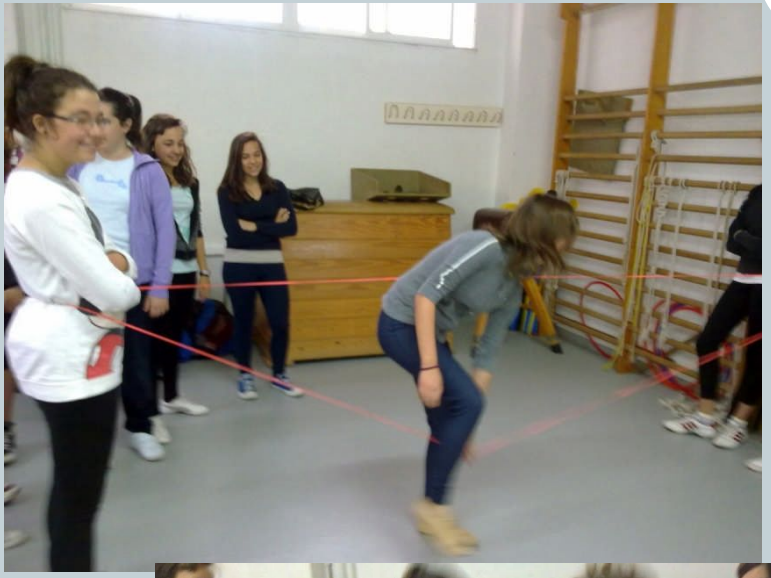
10. LA GOMA

- Número de jugadores: Pueden jugar tantos como quieran, a mayor número de participantes se incorporarían más gomas y se dividirían en grupos.
- Material: una goma de 3 a 4 metros con las puntas unidas formando un anillo.
- Organización: se escogen las personas que deben agarrar la goma, una por cada lado y los demás saltan haciendo los movimientos y gestos que correspondan y a la altura que toque en cada momento.

10. LA GOMA

- Desarrollo: la goma se coloca en distinta posición para cada salto (tobillos, rodillas, ingles, caderas, cintura, axilas, cuello, orejas, encima de la cabeza,con los brazos extendidos hacia el cielo)
- Reglas: cada jugador tiene que saltar cada altura por encima de la goma y pasar al otro lado. Lo puede hacer de varias formas, de pie, con un salto, haciendo el pino. Se pueden hacer distintas combinaciones de saltos por encima de la goma, pisarla con los dos pies , o jugar a la telaraña . Suelen acompañar canciones.

10.LA GOMA



PROGRAMA ARCE
AGRUPACIONES DE CENTROS EDUCATIVOS

JUEGOS POPULARES

RECOPILACIÓN DE JUEGOS CÁNTABROS

I.E.S "RICARDO BERNARDO" VALDECILLA-SOLARES

GOBIERNO DE ESPAÑA | MINISTERIO DE EDUCACIÓN

JUEGOS

1. Los zancos
2. El palo
3. Tabas
4. Los sacos
5. Pico, zorro, zaina
6. Tejo
7. Tiro de cuerda
8. Bolos
9. Palas
10. Comba
11. Salto pasiego
12. Carreras de ollas

LOS ZANCOS

LOS ZANCOS PUEDEN SER HOY UNA FORMA MÁS DE DIVERTIRSE, MUY ENTRETENIDA POR CIERTO, PERO EN EL PASADO ERAN UTILIZADOS PARA CAMINAR, SOBRE TODO CUANDO HABÍA NIEVE Y LAS CALLES DE NUESTROS PUEBLOS ESTABAN CUBIERTAS DE BARRO.

PARA ELLO SE NECESITABA MUCHA DESTREZA Y HABILIDAD Y CON EL TIEMPO PASARON A SER MOTIVO DE COMPETICIONES DEPORTIVAS ENTRE LOS MÁS JÓVENES DEL PUEBLO.

Carrera de zancos (Encuentro alumnos en Ciudad Real

CÓMO HACER LOS ZANCOS. CARRERAS DE ZANCOS

- Otra forma más cercana en el tiempo es confeccionar zancos con botes de conserva. Para ello escogían las latas más resistentes y más altas, hacían un agujero enfrente de otro y ataban una cuerda para poder sujetarlos con las manos. Andar con ellos resultaba divertido, aunque lo mejor era cuando se organizaban carreras.
- Pueden participar tantas personas como sea posible, mientras haya espacio.

EL PALO

-EL PALO ES UN JUEGO DE FUERZA QUE SE PRACTICA ENTRE DOS PERSONAS SENTADAS EN EL SUELO QUE TIENEN QUE AGARRAR UN PALO CON LAS MANOS INTERCALADAS Y LOS PIES PEGADOS Y CONFRONTADOS.

EL PALO

EL PALO

- Al dar una señal tienen que intentar levantar al contrario, a veces se solían gastar bromas como de poner un cacharro de agua debajo de contrario para cuando le dejaran caer se mojase.

EL PALO

LAS TABAS

MATERIAL

- En las tabas se utiliza el hueso de la rodilla del carnero.

PARTICIPANTES y TIEMPO

Dos o más, aunque si son más de cuatro el juego pierde el ritmo.

Hay participantes de todas las edades, pero los más frecuentes son los niños.

En las tabas no se tiene tiempo límite y se termina cuando uno de los participantes gana.

Lo hace el que lo consigue con menos lanzamientos.

Reglamento:

- Aunque hay muchas modalidades, la más extendida es aquella en la que se utilizan cinco tabas, en Cantabria 7, que podrán ir pintadas de vivos colores. Cada lado de la taba recibe un nombre: hoyos, panza o tripa, liso y carnero. Con este orden se irán sucediendo las rondas y el proceso será siempre el mismo. Cuatro de las tabas se arrojan al aire y se dejan caer al suelo. La quinta se irá lanzando hacia arriba y dejando caer. Mientras la taba está en el aire la jugadora/or irá colocando las que están en el suelo en la cara de tripas, luego hoyos, etc. Y así hasta conseguir pasar por todas las caras.

Observaciones:

- Se apostaban cromos que se ganaban o perdían según la posición en la que caía la taba: “liso” ganaba un cromo; “carnero”, dos; si salía “hoyo” tenías que poner un cromo en el montón; y si salía “tripa”, tenias que poner un cromo y recibir un latigazo.

Carreras de sacos

CARRERAS de SACOS

El juego de los sacos es muy fácil , lo único que necesitamos son unos sacos de arpillera (los sacos que se usan para transportar las patatas).
Este juego se suele realizar con varios participantes, que recorren una distancia saltando hacia una meta con las piernas introducidas en un sacos, lo cual impide dar pasos..

CARRERAS de SACOS

Se colocan todos los participantes en una hilera, cuando se dé la salida éstos han de llegar a la meta dando saltos dentro del saco.

PICOS, ZORROS y ZAINA

Se forman dos equipos, unos hacen de burros y los otros les toca saltar sobre ellos .

Los que les toca agacharse introducen la cabeza entre las piernas del que le precede ,excepto el primero que se coloca de pie y recibe la cabeza del primer burro entre sus piernas .

El otro equipo, tendrá que saltar encima de la hilera de los agachados, de tal manera que entren en él todos, por ello tomarán carrerilla y saltarán lo más lejos posible para dejar sitio a los demás.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Si no se derrumba la hilera de los de abajo, el primer saltador preguntará al otro equipo : “Pico , zorro , zaina” y los que están abajo elegirán una opción , si aciertan cambiarán las posiciones.
- Las maneras de indicar pico zorro zaina son :
- Pico : Se indica uniendo los dedos índices de las dos manos formando un pico .
- Zorro : Se hace con los puños cerrados.
- Zaina: Se señala colocando las manos estiradas y tocando palma con palma.
- El juego sigue hasta que dejen de jugar ambos equipos.

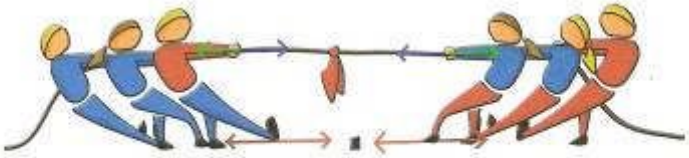
EL TEJO

EL TEJO

- Se coloca una piedra o lastra con pico (el tejo) sobre una pared un poco elevada del suelo y se trata de tirarla en series de tres tandas con piedras redondeadas.
- Primero, se marca la distancia de tiro de unos diez metros y se decide quien tira el primero.
- En la primera tanda gana el que más se acerca al tejo y éste gana un punto. En la segunda tanda hay que dar a la piedra sin tirarla y vale dos puntos, y en la tercera tanda hay que derribar el tejo fuera del montículo y eso vale cinco puntos. Al ganador los demás le tienen que llevar a cuchos una distancia pactada antes de empezar.

Jugando al tejo (Encuentro alumnos en Ciudad Real)

TIRO de CUERDA



TIRO de CUERDA

Competían en equipo, hombres contra hombres, mujeres contra mujeres, niños y niñas o en grupos mixtos, servía para llenar los tiempos de ocio en las calles y campas de nuestras ciudades y pueblos y como divertimento en los días de fiesta. Solía competirse en grupos de ocho y, conocidos los mejores, se participaba en concursos celebrados por todos nuestros valles. Con rocas, cuentas o palos, se señalaban en el suelo tres líneas, de las cuales, la central, debía coincidir con el pañuelo atado a la mitad de la cuerda. Colocados los equipos, el juez da la orden de tiro y el primero que haga pasar el pañuelo de la línea que tiene más próxima, es el ganador de la manga. Se intercambian las posiciones de los equipos y se vuelve a tirar. El primero en ganar dos mangas, es proclamado vencedor y pasa a la siguiente eliminatoria si existe.

LOS BOLOS

Este es el juego de bolos más extendido en Cantabria,.

El terreno de juego se llama bolera o corro y es una superficie de tierra lisa rectangular (34x8 m). Los 9 bolos son de abedul o avellano, el más pequeño se llama emboque. Las bolas son de madera de encina totalmente esféricas.

Cada tirada consta de dos partes: tirar y birlar. En la primera parte se lanzan las bolas desde el tiro a la mano (con efecto a la izquierda) o al pulgar (efecto a la derecha) con el fin de derribar el mayor número de bolos posibles y/o hacer emboque. Birlar es lanzar de nuevo las bolas, desde la posición que ocupa cada una después del lanzamiento desde el tiro, con el fin de derribar bolos.

LAS PALAS

HISTORIA

LAS PALAS

- Es un juego de palas autóctono de Santander que se inicio hacia 1928 en la playa de la Magdalena. La clase popular quería imitar el juego que veía practicar en el Club de Tenis de Santander, próximo a la playa de la Magdalena y aprovechando las bolas que se escapaban, jugaban con palas de madera a un improvisado tenis.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- Se juega de dos a cinco personas con unas palas de unas medidas aproximadas de 50 cm de ancho por 23 de ancho y unos 17 cm de mango.
- El juego consiste en mantener en el aire el mayor tiempo posible la pelota golpeándola de un equipo a otro sin que caiga al suelo. Al practicarse en la parte seca de la playa la pelota no puede botar, puntuando el equipo que consigue que el otro falle y la pelota caiga

DURACION

- El tiempo de duración de los partidos es indefinido y al practicarse en la playa siempre termina con un baño o, como nosotros llamamos, “en un chapuzón”. En la actualidad es un juego perfectamente reglado.

La comba

Historia

- El origen del salto de comba es incierto, aunque hay algunas teorías que lo sitúan entre los artesanos de la cuerda del antiguo Egipto, quienes se divertían saltando por encima de las cuerdas trenzadas. Esta práctica fue emulada por los niños como diversión y más tarde, fueron los marineros quienes se encargaron de darla a conocer en sus diversos viajes. De la época medieval, diversas pinturas muestran a niños saltando a la comba tal como lo hacen en la actualidad. Inicialmente, esta actividad era un juego de hombres, y se fue extendiendo desde Europa a los Países Bajos, y a América del Norte. En América los jóvenes hicieron del salto a la comba una actividad popular. En la década de los 70, el interés por la actividad física y la salud en general, permitió que fuera practicado por personas de todas las edades.

- Objetivos : divertirse , para hacer ejercicio.
- Edad : todas las edades .
- Terreno : en cualquier terreno llano
- Materiales :una cuerda
- Tiempo : se utiliza el tiempo que se necesite
- Organización : dos jugadores la agarran uno por cada extremo , para dar vueltas a la cuerda . Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno , una vez que empieza a saltar el primero .
- Desarrollo : Si uno no salta cuando le toca o tropieza con la cuerda se para el juego y el que tropieza pasa a dar la comba .
- Variaciones :

  BALANCEO

  COMBA ELEVADA

  COMBA POR PAREJAS

  SEGUIR COMBA

  DOBLES O DUPLES

SALTO PASIEGO

El **salto pasiego** es un claro ejemplo de como el uso de una habilidad o técnica de trabajo va desapareciendo con el paso del tiempo, dando lugar a la competición y al juego.

PROCEDIMIENTO

Se coge el palo de manera similar a las pértigas en el salto de altura, agarrando el extremo con la mano dominante de quien va a saltar y poniendo la otra a distancia adecuada a la altura de cada individuo. Se inicia la carrera y, sin pisar la raya establecida, se pivota (impulsa) sobre el pie de lanzamiento con el fin de llevar el cuerpo lo más lejos posible. Se toma la medida desde la raya hasta la última huella del cuerpo del saltador.

Se necesita un palo de avellano rígido, recto y pelado, aproximadamente de 2 metros de largo y 6 cm de grueso. El extremo inferior puede ir cubierto por una capucha de hierro que sirve para evitar su desgaste y como defensa.

Se juega en praderías, campas o calles, de superficie regular, donde se señala una raya o marca en el suelo desde la que se realiza el salto.

CARRERAS de OLLAS

Paula Lavín e Ignacio Santamaría compitiendo

En qué consiste el juego:

Hacer una carrera dando vueltas a una cuerda con dos ollas llenas de agua en la mano. Gana el que dé mayor nº de vueltas en un minuto.

Trabajo realizado por los alumnos de 2º ESO. I.E.S. Ricardo Bernardo Cantabria.

JUEGOS POPULARES de CANTABRIA