



Jaume Bantulà Janot

Josep Maria Mora Verdeny

# JUEGOS MULTICULTURALES

225 JUEGOS TRADICIONALES PARA UN MUNDO GLOBAL



EDITORIAL  
PAIDOTRIBO



# **JUEGOS MULTICULTURALES**

**225 Juegos tradicionales para un mundo global**

JAUME BANTULÀ JANOT  
JOSEP MARIA MORA VERDENY



## AUTORES

*Jaume Bantulà Janot*

Profesor del departamento de Didáctica de la Expresión Musical y Corporal  
Universidad de Barcelona  
Profesor de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte  
Facultad de Psicología, Ciencias de la Educación y del Deporte  
Blanquerna. Universidad Ramon Llull (URL)

*Josep Maria Mora Verdeny*

Profesor de Educación Física del IES Jaume Balmes. Barcelona  
Licenciado en Ciencias de la Educación.

DIBUJANTE: *Joan Carmona*

DISEÑO CUBIERTA: *David Carretero*

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

© 2002, Editorial Paidotribo  
C/ Consejo de Ciento, 245 bis, 1.º, 1.ª  
Tel. 93 323 33 11 – Fax. 93 453 50 33  
08011 Barcelona  
E-mail: [paidotribo@paidotribo.com](mailto:paidotribo@paidotribo.com)  
<http://www.paidotribo.com>

Primera edición  
ISBN: 84-8019-633-5  
Maquetación: Editor Service, S.L.  
Diagonal, 299 – 08013 Barcelona  
Impreso en España por A & M Gràfic

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	9
ACERCA DEL JUEGO .....	9
LA CONFIGURACIÓN DEL REPERTORIO DE JUEGOS .....	15
Los criterios de selección de los juegos .....	17
El modelo de ficha y su configuración .....	20
EL PROPÓSITO DE LA OBRA .....	29
<b>CAPÍTULO 1. JUEGOS DE ÁFRICA</b> .....	31
ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES.....	33
MAPA DEL CONTINENTE.....	36
FICHAS DE JUEGOS.....	37
<b>CAPÍTULO 2. JUEGOS DE AMÉRICA</b> .....	101
ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES .....	103
MAPA DEL CONTINENTE .....	106
FICHAS DE JUEGOS.....	107

<b>CAPÍTULO 3. JUEGOS DE ASIA .....</b>	<b>173</b>
ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES .....	175
MAPA DEL CONTINENTE .....	178
FICHAS DE JUEGOS.....	179
<b>CAPÍTULO 4. JUEGOS DE EUROPA .....</b>	<b>231</b>
ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES .....	233
MAPA DEL CONTINENTE .....	236
FICHAS DE JUEGOS.....	237
<b>CAPÍTULO 5. JUEGOS DE OCEANÍA.....</b>	<b>281</b>
ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES .....	283
MAPA DEL CONTINENTE .....	284
FICHAS DE JUEGOS.....	285
<b>ANEXOS .....</b>	<b>307</b>
ÍNDICE GENERAL DE JUEGOS .....	309
RELACIÓN DE JUEGOS CON OTRAS DENOMINACIONES.....	316
ASPECTOS DIDÁCTICOS BÁSICOS .....	318
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>327</b>

El séptimo principio de la Declaración de los Derechos del Niño, aprobada por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959, puntualiza:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

Durante el año 1998 se organizó la Marcha Mundial contra la explotación laboral de la infancia, denunciándose que más de 300 millones de niños y niñas en edades comprendidas entre 5 y 14 años de todo el mundo no pueden acceder a la escuela debido a su situación de explotación.

A tod@s quell@s niñ@s del mundo que debido a la situación en la que viven no tienen garantizado el derecho a jugar y, lo que es peor, ni tan siquiera la posibilidad de disfrutar de una vida exenta de miseria, explotación, pobreza, guerra, hambre, prostitución, malos tratos, abusos y enfermedades.

Con la esperanza que algún día tod@s l@s niñ@s que integran los diferentes pueblos y culturas de la tierra puedan disfrutar con plenitud de estos juegos.

*Esta página dejada en blanco al propósito.*

# AGRADECIMIENTOS

**E**n primer lugar, mostramos nuestra más sincera y cordial gratitud al alumnado que con enorme entusiasmo ha informado acerca de juegos pertenecientes a otras realidades culturales: Gorai Ramjee, Julia y Lucía Giordano, Hugo Da Silva (CC Sant Felip Neri); Pau Barrena (IES Lluís Vives); Quaiser Paruaiz, Arzar Ahmed (CEIP Ruben Darío); Rashid Ashiq, Emilia Pico, Lilí Zhang, Mireia Gordi, Felipe Barreneche, Magda García, Leila Esfandiari, Daniel Rodríguez, Nabila Bouras y Júlia Mercader (IES Jaume Balmes).

Hay que hacer una mención especial al personal de los centros docentes de Barcelona que han participado de una manera u otra en posibilitar que este libro salga hoy a la luz: CC Vedruna, CEIP Collaso i Gil, CEIP Drassanes, CEIP Mediterrania, CEIP Joan Miró, IES Miquel Tarradell y CC Sant Felip Neri.

De inestimable valor han sido las aportaciones y materiales facilitados por los cooperantes de las ONG de Intermón y Setem: Rosa Serra, Rosalía Rimbau, Andrè Senghor, Akina Núria y Laia Mir, Floren Rama-ya Koudoro, Georgina Florejachs y, muy especialmente, Jaume Plens, Martí Boneta y Montse Món.

Cómo no mencionar las colaboraciones puntuales de profesores de Educación Física: Carles Vallès, Ramon Pedret, Cristina García, Gemma Blanc, Robert Díez, Francisco Sánchez, Rosa Parra y Ferran Pujol.

Han sido de gran ayuda durante el desarrollo del proyecto las aportaciones y eruditos consejos de los profesores Jesús González,



del INEF-Barcelona y Pere Lavega, del INEF-Lleida. También nuestro reconocimiento más profundo al profesorado del Departamento de Didáctica de Expresión Musical y Corporal de la Universidad de Barcelona, al que nos unen lazos de una sincera amistad.

Debemos mucho a Carlos Velázquez, por el intercambio de materiales; a Marta Carranza, por conseguirnos bibliografía de otras latitudes; a Lluís Cuesta, Agregado cultural de la Embajada de España en Colombia, por idéntico motivo; a M. Regina Öfele, coordinadora de la Sede Sudamérica del Instituto para la Investigación y la Pedagogía del Juego, por el continuo y constante intercambio de información.

A Samir Saloum, Montse Escutia, Ignasi Navarra y Júlia Trullén, porque sin ellos, y debido a nuestras limitaciones idiomáticas, muchos de los juegos que conforman el repertorio dormirían aún en el baúl. Reconocer la paciente labor mostrada por Iolanda Merino en la revisión de la obra.

Y en último lugar, y no por ello de menor importancia, no olvidamos a Iolanda, Montse y a la pequeña Maria, por el tiempo robado.

# INTRODUCCIÓN

## ACERCA DEL JUEGO

Definir y analizar cada una de las palabras que componen el título del presente libro supone un arduo trabajo que se escapa a la finalidad de la obra. Sí, en cambio, es deseable transmitir su intencionalidad, nacida del entusiasmo que despierta esta manifestación lúdica de difusión universal que acompaña al hombre, desde el nacimiento hasta la vejez, y de la cual se han llegado a escribir infinidad de páginas a lo largo de los siglos, pero que aún hoy en día despierta una gran pasión, y su contenido encierra todavía toda la magia, magia que Duhamel, plasmó en esta bella expresión *“jugar es como soñar con el cuerpo”*.

Como ya es bien sabido, hablar del juego y sus excelencias no es nuevo. A lo largo de la historia de la humanidad han sido numerosas las personalidades que desde distintos campos del saber han abordado y reflexionado sobre el concepto de juego como parte fundamental del lenguaje universal y fuente de transmisión de conocimientos y valores socio-culturales.

Ya en los primeros yacimientos arqueológicos aparecen elementos referidos al juego y a los juguetes que se remontan a más de 4000 a. J.C. Hipócrates (300 a. J.C.) recomienda hacer rodar el aro en un tratado de medicina. También se menciona el juego en los textos religiosos, tal es el caso de las *Confesiones* de san Agustín (350-430), donde se indica que: “El juego es inminentemente educativo en el sentido de que es el resorte de nuestra curiosidad por el mundo y por la vida, el principio de todo descubrimiento y creación”. Filósofos como Heráclito, Heidegger, Sartre, Schiller, entre

muchos otros, reflexionan sobre el juego en sus obras. Éste último escribió: “El hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega”. Mientras que Platón en las *Leyes* afirma: “El juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto”.

El juego fue cosa de reyes. Se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de los reyes de Ur, situadas en esta ciudad sumeria junto al cauce del bajo Éufrates. Del mismo modo está presente en diversas expresiones artísticas elaboradas durante las distintas dinastías de Egipto.

Fue practicado por grandes señores, nobles y cortesanos tanto en Asia, como en América, África y Europa. A destacar el caso del rey de Castilla Alfonso X “el Sabio” que en 1283 recopiló en *Libro de los Juegos*, el primer tratado de juegos de la literatura europea. Sin embargo, la gran mayoría de juegos han trascendido a las clases populares, siendo practicados en torno a actos religiosos, durante fiestas y celebraciones, en el ámbito laboral, etc. para encontrar acomodo, paulatinamente, en el corazón de la infancia.

Esta pasión por el juego ha sido reflejada en numerosísimas obras de arte: pintura, cerámica, grabado, escultura, etc. Basta mencionar a artistas como Brueghel con su óleo *Juegos de niños* (1560) en el que se muestran más de ochenta juegos tradicionales de la época; la no menor muestra que ofrece la colección de grabados de Stella (1657) en su obra *Jeux et plaisirs de l'enfance*; a Goya con sus tapices de *La gallina ciega* (1788) y de *El Pelele* (1792), o el lienzo *La niña con el aro* (1885) de Renoir, para constatar cómo ha sido plasmado plásticamente el universo del juego.

Con el despertar del interés por la infancia, pedagogos como Rousseau ven en el juego uno de los soportes básicos para la correcta educación de los niños y niñas. Freinet interpretaba que el juego para el niño debía tener un significado parecido al que representa el trabajo –actividad seria– para el adulto. Autores como Freud en el campo de la psicología dicen: “El juego supone el paso del fantasma al símbolo. Jugar es negar y superar el fantasma arcaico”, constataando nuevamente la importancia del fenómeno lúdico dentro del mundo infantil y evidenciado por Claparède (1951) al escribir: “Para el niño el juego es el trabajo, es el deber, es el ideal de la vida (...), el niño al jugar puede ser protagonista de sus eventos, cosa que la sociedad normalmente le impide”.

En referencia a las aportaciones de la antropología, autores como Batenson (1984) señalan que: “El juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes, como también es el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes”, mientras que Blanchard y Cheska (1986) llegan a la conclusión de que “si queremos comprender la humanidad, es indispensable que estudiemos este tipo excepcional del comportamiento humano”. Mientras, el historiador holandés Johan Huizinga marca uno de los puntos de inflexión en el estudio del juego otorgándole un protagonismo inusual en su obra *Homo ludens* (1938) cuando afirma: “La cultura nace del juego, aunque éste último la precede”. Posteriormente, el sociólogo Roger Callois evidencia la similitud entre la actitud lúdica y la actitud cultural al expresar “el juego es consubstancial a la cultura”.

En el campo de la literatura también se observa un mismo interés y sensibilidad en torno al juego, siendo varios los escritores que se refieren a él en sus obras literarias. En *La Ilíada* y *La Odisea* de Homero se alude a juegos similares a las tabas; François Rabelais ofrece en *Gargantúa y Pantagruel* (1532) un amplio repertorio de juegos practicados durante el Renacimiento; en *Alicia en el país de las maravillas*, su autor Lewis Carroll hace una bella descripción acerca del juego del críquet, de la misma manera que Julio Cortázar narra exquisitamente cómo jugar al infernáculo en su novela *Rayuela* (1963).

Y como ellos, un sinfín de personalidades han visto en el juego una de las manifestaciones culturales más entrañables que han acompañado al ser humano en su periplo por la historia, ya sea regulando contiendas, determinando mandatos u otorgando un sentido mágico-religioso a las creencias del hombre. El juego siempre ha estado ahí presente, transmitiendo todo el saber popular de generación en generación.

A pesar de las excelsitudes y aportaciones que despierta el juego en el devenir de la humanidad, no han sido pocas las voces que por otra parte se han pronunciado en su contra, sobre todo en la cultura judeocristiana. Del juego se ha dicho que se trata de un modo de proceder sin consecuencia ni formalidad, de una actividad placentera sin más interés que la de jugar, sólo practicada por los más pequeños que no tienen nada que hacer, etc.

Algunas de sus prácticas fueron prohibidas y fuertemente perseguidas, dictándose leyes y ordenanzas en su contra en toda la Europa de finales de la Edad Media, por su supuesta perversión de la sociedad al creer que desvirtuaba a los hombres de buena voluntad. Si bien es cierto que esta persecución fue más propia de los juegos de mesa y azar, de mayor reglamentación, que de los juegos de calle practicados por los niños y niñas, de transmisión básicamente oral. Juegos a los cuales el mundo adulto, durante mucho tiempo, no ha prestado la más mínima atención.

El juego siempre ha tenido su espacio de manifestación y debate. Cientos de nombres, definiciones, teorías y clasificaciones para intentar comprender la acción de jugar. Jugar es jugar, y sólo de esta manera se puede entender.

Incluso a partir de la década de los años ochenta parece ser que el juego goza de un prestigio inédito en la historia. Scheines (1999) comenta al respecto: “A los chicos se les enseña jugando, los ejecutivos se capacitan jugando, toda la cultura se juega. Se previenen situaciones de crisis financiera a través de juegos de posibilidades y combinatorias. La guerra se proyecta y se proclama a partir de juegos de guerra. El juego adquiere una jerarquía insólita; pareciera que donde no se juega no se puede vivir”.

Lo cierto es que son numerosos los organismos oficiales y congresos realizados con la intención de recuperar esta manifestación lúdica como derecho fundamental de la infancia. Sirvan de ejemplo el Fondo Internacional para el Desarrollo de la Educación Física y el Deporte (FIDEPS) de la UNESCO, que tiene como objetivo proteger y desarrollar los juegos tradicionales; la fundación en 1974 de la Asociación para el estudio antropológico del juego (TAASP); la creación en 1981 de la Asociación Internacional por el Derecho del niño a Jugar; el Proyecto Belgrado-OMEP (1985) para la investigación y recopilación de juegos tradicionales infantiles en diversas partes del mundo; el Segundo Congreso del ISHPES (International Society for the history of physical) llevado a cabo en Berlín (1993) bajo un título tan sugerente como: *Games of the World-The World of Games*; el Primer Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales, celebrado en las Islas Canarias en 1996.

Hay que referirse, cómo no, al Museo del Juego de Mechelen (Bélgica); al Museo de Juegos Tradicionales de Campo, inaugurado en

1998 (España), y al Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, creado en 1991 en Austria, que cuenta en Latinoamérica con una sede en Buenos Aires.

En el entorno educativo, el juego pasa de manera incuestionable a constituirse como la herramienta más eficaz del aprendizaje de la infancia y la juventud, utilizado en la gran mayoría de áreas curriculares, siendo un recurso muy apreciado para abordar el tratamiento de los temas transversales. Desde esta perspectiva, viene entroncado con la educación intercultural entendida como la respuesta pedagógica a la exigencia de preparar a los futuros ciudadanos para desarrollarse en una sociedad prácticamente multicultural e idealmente democrática. Una educación pensada para todo el alumnado, para que adquiriera una sólida competencia cultural basada en el respeto a la diversidad.

El actual compromiso intercultural ya fue abordado en la Conferencia de Educación Pública de Ginebra (1968) con la siguiente resolución: “La educación debería ayudar a los jóvenes a adquirir un mejor conocimiento del mundo y de sus habitantes y a formar actitudes que desarrollen en ellos un espíritu de aprecio y respeto mutuo para las otras culturas, razas y estilos de vida”, constituyendo en el despertar del nuevo milenio un reto que deben asumir los profesionales de la educación, tanto en el ámbito formal como en el no formal, para abordar con éxito los cambios sociales y flujos migratorios, que durante las últimas décadas han modificado profundamente el tejido social y la población escolar en toda Europa y, recientemente, en España.

Ahora bien, para hacer frente a esta problemática, los educadores requieren de instrumentos eficaces para desarrollar planteamientos educativos capaces de garantizar la adquisición de competencias en materia de educación intercultural. Es desde esta determinada óptica, y ciñéndose a la utilización del juego como eficaz contenido y recurso de aprendizaje, que se detecta la falta de materiales elaborados con este propósito. Tras una prospección por el mercado editorial nacional e internacional, se llega a la conclusión de que son prácticamente inexistentes las publicaciones que recojan en un mismo volumen manifestaciones lúdicas de distintas culturas, tratadas todas ellas en un plano de igualdad.

En las dos últimas décadas, y en mayor medida, desde los años noventa, en el Estado español ha proliferado la bibliografía relacionada con el tratamiento de los juegos tradicionales y populares. En este sentido, sí es cierto que existen varias monografías sobre determinados juegos, destacando algunas de ellas por su gran aportación al estudio del fenómeno del juego, como es el caso de la tesis doctoral realizada por Lavega (1995). *Del joc a l'esport. El joc de bitlles al Pla d'Urgell (Lleida)*, siendo más frecuentes los estudios locales de carácter etnográfico en los cuales se registra el acervo cultural de una determinada zona.

Desde esta línea etnográfica de aproximación al juego, muchos de los trabajos se distinguen por su rigor y seriedad en la búsqueda y tratamiento de los juegos extraídos de la memoria colectiva de un pueblo, destacando: Trigo (1994) con su investigación en torno al juego en Galicia a través del testimonio de tres generaciones, en *Aplicación del Juego tradicional en el Currículum de Educación Física*; Maestro (1994) con su laborioso y paciente trabajo de campo en el Aragón rural, recogido en *Del Tajo a la replaceta*, o el repertorio de juegos leoneses que ofrecen Rosa Sánchez y del Río Mateos (1997) con *Juegos tradicionales infantiles en León*. Pero quizá se podría destacar de manera especial la aportación tanto cualitativa como cuantitativa que ofrece el Grupo Etniker (1993) en sus *Juegos Infantiles en Vasconia*, que forman parte de la voluminosa obra *Atlas Etnográfico de Vasconia*, que fue dirigida hasta su muerte por José Manuel de Barandiarán.

En menor medida se destinan esfuerzos a recuperar los juegos siguiendo su evolución, no sólo rastreando su pasado más reciente, sino dilucidando su devenir histórico, como hizo en el pasado de manera brillante Rodrigo Caro en *Días geniales o lúdicos*. En esta dirección cabe citar con énfasis el minucioso y erudito trabajo de investigación que aborda Pelegrín (1998) en su obra *Repertorio de Antiguos Juegos Infantiles*, en la cual, valiéndose de un pliego de cordel del siglo XVII valenciano, le sirve para enlazar la tradición antigua con la moderna, aportando como soporte abundantes referencias de la literatura española del Siglo de Oro y de otras fuentes literarias hispanoamericanas, del mismo modo que acude a interesantes fuentes iconográficas.

Sin embargo, el panorama es más sombrío respecto a aquellas producciones que pretenden abarcar juegos de diversos países y

culturas. Son un referente los trabajos realizados en el extranjero: Arnold (1975), *The world book of children's games*; Grunfeld (1978), *Juegos de todo el mundo*; Botermans (1989), *The world of games*, y más recientemente, el libro de los norteamericanos Sierra y Kaminsky (1995), *Children's Traditional Games*, pero se desconoce que hasta el momento se haya abordado el tema en este país. Por ello, ante esta necesidad, sirva la presente obra como una modesta contribución más, para ampliar el conocimiento y difusión de una parte del patrimonio lúdico de la humanidad.

## **LA CONFIGURACIÓN DEL REPERTORIO DE JUEGOS**

Para estructurar este compendio de juegos multiculturales se establece como criterio organizativo el hecho de agruparlos en función de la división territorial o geográfica a la cual han sido circunscritos.

El primer nivel de agrupación a considerar es el del continente en el cual han sido localizados. Por este motivo, el libro se divide en cinco capítulos, uno para cada uno de ellos, ordenados éstos por orden alfabético: África, América, Asia, Europa y Oceanía.

En segundo lugar, y siguiendo con la propuesta de ubicación espacial, dentro de cada continente, se estima oportuno que los juegos aparezcan reunidos según sea su país de procedencia.

Es obvio que los juegos podrían estar clasificados según otras propuestas. La opción, equivocada o no, para catalogar los juegos es la de emplazarlos en una nación precisa. Se advierte al respecto que no es propósito de los autores ahondar en taxonomías.

La cantidad de juegos descritos para cada país es variable. Quizá sea insuficiente su número en aquellos casos en los cuales únicamente se inscribe un juego en un determinado país. Esto puede deberse a que no ha sido hallado un mayor número, o bien que los hallazgos eran un aporte de escaso valor en aras de enriquecer el catálogo. Para mantener un equilibrio entre los países, tampoco ha parecido propicio abusar de la situación contraria, es decir, aumentar considerablemente el volumen de juegos en aquellos países de



los cuales sí se tiene información, tanto cuantitativa como cualitativa. En este caso se opta por ofrecer una limitada muestra.

Al iniciarse cada uno de los capítulos se ofrece, en primera instancia, una lista de países, conjuntamente con el nombre del juego, ambos registrados por orden alfabético, y al lado de cada juego aparece el número de página en la cual pueden ser consultados.

Se incorpora un mapa del continente para visualizar con comodidad aquellos países de los cuales puede hallarse consignado algún juego, y para situar éstos dentro de las coordenadas espaciales del globo terráqueo.

De inmediato se describen la totalidad de juegos que aparecen enmarcados dentro de un continente.

Anexados a los cinco capítulos que hacen referencia a los juegos según la distribución continental, se adjuntan diversos cuadros generales que tienen la pretensión de agilizar la consulta y brindan, al mismo tiempo, información adicional que quizá pueda ser de utilidad.

Se ofrece un índice que incluye la totalidad de juegos que forman parte del repertorio, ordenados según criterio alfabético y con referencia del continente, país y página de localización.

Se adjunta también una tabla que pretende ilustrar con algunos ejemplos cómo la mayoría de los juegos, debido a su extensa popularidad y tradición en muchas de las zonas geográficas de la tierra, son conocidos con un sinnúmero de nombres. El inventario de todos ellos es una tarea no sólo inabarcable sino imposible. Basta con mencionar el hecho de que un mismo juego recibe nombres muy dispares en localidades muy cercanas de un mismo territorio.

En otros cuadros se pretende recoger aspectos básicos de índole metodológica o didáctica, que pueden ser considerados en el momento de proceder a su aplicación. En ellos se hace constar el nombre, la edad recomendable, la duración aproximada del juego, el grado de intensidad del mismo y el espacio propicio para su ejecución.

En último lugar aparece la bibliografía consultada para obtener la información. Ésta se agrupa según su tipología de procedencia, ya sean fuentes bibliográficas y documentales, orales o de carácter electrónico.

Antes de pasar a la descripción de los juegos es preciso hacer todavía algunas matizaciones importantes sobre dos aspectos signifi-

cativos: por una parte, los criterios de selección de los juegos, y por otra, el modelo de ficha y su configuración.

## **Los criterios de selección de los juegos**

Ante el intento de proceder al registro de juegos que pertenecen a la herencia cultural que el género humano ha ido transmitiendo a través del relevo generacional, cabe la posibilidad, dado el tamaño de semejante empresa, de no poder abarcar el fenómeno en toda su extensión y magnitud. Por ello conviene acotar desde un inicio las delimitaciones del campo de estudio.

El problema se hace más acuciante cuando el interés se centra en profundizar no en una determinada zona o localidad, en un exclusivo juego o tipología de juegos o en un período histórico concreto, sino que se ansía internarse por paisajes muy dispares. Quizá sea pretencioso inscribir la investigación en el ámbito de la etnología o de la antropología cultural. Sí pretende, no obstante, traspasar el umbral etnográfico, máxime cuando aspira a reunir en una misma casa, la casa del hombre, la cultura y el saber, manifestaciones lúdicas de pueblos, culturas y civilizaciones dispares, tanto en el tiempo como en el espacio.

Parece que esta forma de proceder enlace con los anhelos de los nuevos tiempos en los que se aspira a construir una organización humana en el planeta caracterizada por la globalización. Ello es cierto sólo en la medida en que el acercamiento de unos y otros, ya sea entre sociedades distantes, como dentro de las múltiples culturas que conforman una sociedad concreta, sea resistente a los peligros de homogenización y uniformidad, y sea capaz de optar, con un talante democrático y tolerante, por una opción netamente basada en el interculturalismo.

Por tanto, teniendo presentes estas premisas de índole general, el primer criterio tomado es el de circunscribir la selección de juegos al ámbito de la conducta motriz y el movimiento. Se recogen aquellos juegos que en un sincretismo lúdico recrean desde la corporeidad, y al unísono, el gesto, la acción y el texto. Así pues, el acento para la recogida y posterior selección de los juegos descritos se fundamenta en su destacado componente motriz, aportando

un amplio mosaico de juegos que permitan mostrar, como en un calidoscopio, una visión completa y variada, para captar en definitiva la esencia misma del juego.

Si es la acción motriz una de las variables utilizadas para elaborar este compendio, y la diversidad y riqueza de ésta una de las características que se trata de reflejar, es obvio que no se incluyan en el presente estudio tipologías de juegos que tengan poco en cuenta esta condición, como es el caso de los juegos de mesa o de aquellos juegos en los que el lenguaje es la tónica dominante.

Sin embargo, ha sido preciso limitar también el repertorio, y se descartan todos los juegos relacionados con los primeros años de la infancia (juegos de dedos, de manos, de batir palmas, de imitar el trote, etc.), del mismo modo que tampoco se escogen juegos cantados y rítmicos, o procedimientos previos al inicio del juego (fórmulas electivas o de sorteo, canciones eliminatorias). Quizás en otra ocasión pueda subsanarse esta carencia.

De manera expresa se omiten los juegos con animales, de igual modo que deliberadamente no se incluyen juegos violentos o que signifiquen infligir castigos corporales o bromas de mal gusto a los jugadores.

También se excluyen aquellos juegos que, dada su enorme popularidad y larga tradición, son ampliamente conocidos incluso por los practicantes más noveles, porque gozan de una extraordinaria salud y vitalidad, y está garantizada su transmisión intergeneracional.

Otro criterio es el de considerar la estructura interna del juego. Es necesario recurrir a una muestra heterogénea, eligiendo juegos dispares, para garantizar que pueda constatarse la riqueza de dicha estructura.

Para analizar con cierta profundidad la estructura interna del juego, se deben valorar todas y cada una de las variables que la integran: espacio, tiempo, material de juego y relación entre jugadores en base a su reglamentación.

En cuanto al espacio, se procura mostrar acciones en diversidad de terrenos, tanto en el interior como en el exterior. En algunas, el espacio o los subespacios condicionan la acción del jugador; en otras, el juego se regula al margen de la libre disposición de los jugadores.

El tiempo señala a veces la durabilidad del juego, y en otras, pueden más las ganas de jugarlo o de dejar de hacerlo. En algunas ocasiones se regula antes del desarrollo de la práctica lúdica; en la mayoría no tiene la mayor importancia. En los casos en que el tanteo es abierto, es decir, no es preciso llegar a un determinado número de puntos, es el control del tiempo el que marca el fin del juego. Pero como siempre que se juega no es para ganar o perder, sino simplemente por el placer de jugar; la medida del tiempo o el cálculo de puntos es básicamente útil para los amantes del reloj y de la competición.

Al referirse al material se opta por mostrar juegos que permitan un uso variado, acomodándose en muchas ocasiones a la facilidad con que los jugadores puedan disponer de él en su medio más cercano e inmediato.

Por lo que respecta a la reglamentación, hay que distinguir, por ejemplo, que, a pesar de etiquetarlos a todos bajo la denominación de juego, se pueden diferenciar las formas jugadas de los juegos propiamente dichos.

Las formas jugadas presentan estructuras sencillas de juego, con pocas codificaciones. En ellas se acostumbra encontrar reflejadas las capacidades condicionales: fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad y algunas habilidades básicas; por lo general, el grado de intensidad de actividad es elevado.

Bajo el paraguas de juegos, se entiende todo juego que tiene una codificación más compleja, pudiendo ser éstos espontáneos o dirigidos, según la presencia o no de un adulto o de una persona ajena al grupo de participantes.

Por regla general, cuanto más compleja es la forma de organización de una sociedad, mayor es el nivel de complejidad de las manifestaciones lúdicas, reflejándose en la reglamentación de los juegos.

En otro orden de cosas, las reglas condicionan la actuación de los jugadores, y en función de éstas varían las relaciones de comunicación motriz que se establecen entre jugadores, dándose un enorme abanico de posibilidades: juego solitario, paralelo, de oposición, de cooperación, de colaboración-oposición, etc., las cuales, al mismo tiempo, pueden durante el transcurso de un juego ser estables y duraderas, o bien inestables, cambiantes o permutables.

Por tanto, teniendo en cuenta todos estos elementos y la relación que entre ellos se establece en cada uno de los actos lúdico-motores que se llevan a cabo, los 225 juegos deben contemplarse en una visión de conjunto, porque la selección también ha sido efectuada para dar muestra de la extraordinaria riqueza y complejidad de esta estructura, y máxime cuando además conviene no olvidar que la cara interna no es posible sin un contexto, es decir, sin considerar la estructura externa.

El análisis de esta doble estructura, que son las dos caras de una misma moneda, y que sin una no puede darse la otra, es una tarea imprescindible para profundizar en el estudio del fenómeno lúdico. A sabiendas de que la exclusión de dicho análisis puede juzgarse como una limitación de la obra, téngase en cuenta que los juegos motores escogidos aportan a quien lo desee la materia prima necesaria para efectuarlo.

## **El modelo de ficha y su configuración**

Con el ánimo de ofrecer un inventario de juegos cuya lectura sea entendedora y amena, y al mismo tiempo práctica una posterior consulta, se ha diseñado un modelo de ficha que reúna dichas características.

El formato homogéneo en el cual se presentan los 225 juegos que constituyen el presente volumen permite una rápida comprensión global de cada uno de ellos, teniendo en cuenta que, al registrar la información obtenida, ésta ha sido procesada sobre todo para que pueda llevarse a cabo, si se desea, una amplia acción divulgativa de los juegos seleccionados en distintos ámbitos y niveles, más que contribuir con esta recopilación a una minuciosa y erudita labor de investigación en torno al juego, la cual, siendo muy necesaria, a veces su resultado se muestra demasiado ajeno a aquellas prácticas lúdicas que en su origen han fundamentado su estudio, y por tanto no repercuten en la puesta en escena de las mismas.

Los elementos elegidos para asentar los distintos datos logrados a través de la consulta de variadas fuentes orales y escritas son los siguientes:

1. Nombre del juego
2. País de referencia
3. Edad de los participantes
4. Duración
5. Materiales del juego
6. Organización espacial inicial
7. Descripción
8. Ilustraciones
9. Observaciones

De ello se desprende que las pesquisas e indagaciones no se centran exclusivamente en conocer la parte descriptiva de los juegos, sino que se valora como imprescindible el hecho de adentrarse, no en profundidad, en los elementos que posibilitan su desarrollo, es decir, averiguar cuál es la lógica interna que los sustenta, así como acercarse al contexto en el que se lleva a cabo su práctica y en el cual el juego cobra sentido.

A continuación se hace mención a los aspectos que se tienen en cuenta en cada uno de los elementos señalados.

### ***1. Nombre del juego***

La denominación otorgada a los juegos es la hallada en el cotejo de las fuentes consultadas, tanto orales como escritas.

Muchos de los juegos propuestos tienen un carácter casi universal y gozan de una larga temporalidad y de una amplia territorialidad espacial, presentándose por este motivo con innumerables, por no decir infinitas, denominaciones. Sin embargo, no se pretende abordar en esta ocasión una pormenorizada búsqueda relativa al registro de los múltiples nombres con los cuales se conocen, por parte de las distintas generaciones que los han venido practicando.

En algunos casos se introduce el uso de las comillas al inicio y final del nombre, para indicar que es un informante el que proporciona una determinada denominación y también para poner de relieve, en un mayor número de ocasiones, que el nombre de presentación no guarda correspondencia alguna con la lengua originaria del país en la cual se localiza el juego, sino que se tra-

ta de una traducción a un idioma distinto, realizada directamente por el autor o autores consultados en la redacción de sus obras.

A este respecto hay que señalar que con esta práctica se pierde una parte importante del patrimonio lúdico infantil. Ni qué decir tiene que en muchas ocasiones el nombre del juego mantiene una estrecha relación con su misma dinámica, y por este motivo acaso proporcione una valiosa información adicional que hace alusión acerca del cómo se juega, del lugar, de los materiales, del motivo, etc. Quizás optar por su omisión y reemplazarlo con un título ajeno a su desarrollo no es lo más apropiado ni conveniente.

Otras veces se trata de palabras inventadas que muestran la fantasía, imaginación y creatividad de la cultura infantil, y aunque a simple vista carezcan incluso de significado, no pueden excluirse dichas aportaciones, debiendo considerarlas como una contribución al rico y fecundo léxico que, conjuntamente con las expresiones verbales, acompañan el gesto y la acción lúdica en el transcurrir desde hace siglos de este maravilloso y extraordinario mundo del juego.

Siempre que es posible, es decir, únicamente cuando existen suficientes garantías de mantenerse fiel al título original, se lleva a cabo la traducción en lengua castellana, por tratarse de la lengua de edición. Añadir esta traslación idiomática se debe al hecho de considerar, como se acaba de sugerir, que muchas veces puede aportar pistas acerca de su historia, origen, significado o de su dinámica.

## ***2. País de referencia***

A pesar de que los juegos reseñados en el repertorio están circunscritos a un determinado país, ello no significa que se trate del juego nacional, ni tan siquiera que tenga una enorme popularidad su práctica, o que sea desconocido en otras latitudes. Por medio de las distintas consultas realizadas en los tres tipos de fuentes, los juegos han sido adscritos a una nacionalidad concreta con la única finalidad de ofrecer un amplio mosaico geográfico, procurando recoger manifestaciones lúdicas de distintas culturas, sin olvidar en

ningún momento que todas ellas conforman un valioso, extenso y variado patrimonio mundial.

Los países referenciados en los juegos corresponden a la división político-administrativa actual; pero a pesar de que en algunas de las fuentes consultadas los territorios y zonas geográficas donde se llevan a cabo las manifestaciones lúdicas no coinciden con el ordenamiento de la superficie del mundo a principios del siglo **xxi**, se ha hecho el esfuerzo de ubicarlos respecto a la presente distribución. Es necesario no olvidar la complejidad de las relaciones humanas y tener conocimiento de los cambios políticos que han marcado y acompañan el discurrir histórico de los pueblos y culturas en el planeta.

### ***3. Edad***

Resulta difícil encasillar alguno de estos juegos en una edad determinada. Con probabilidad, según sea la pericia del dinamizador del juego, este criterio es uno de los menos relevantes. Sin embargo, sirva de orientación sobre todo para las personas neófitas, considerando que para establecer la correspondencia entre juego y edad se evalúa el grado de dificultad que conlleva su práctica, en base a la complejidad de su estructura, de la comprensión de las reglas, de las comunicaciones motrices que se establecen entre los jugadores, etc.

Los juegos reseñados abarcan edades comprendidas entre los tres y los dieciséis años, agrupándose según el segmento de este período que sea más acorde con su práctica. El hecho de especificar una franja de edad no significa que no pueda experimentarse en otras etapas del desarrollo evolutivo de la persona. Qué duda cabe que uno quedaría sorprendido si fuese posible tener un registro de la edad de los jugadores que, a lo largo de la existencia de un juego concreto, han disfrutado con su puesta en escena.

### ***4. Duración***

Tiene como finalidad proporcionar una orientación del tiempo de juego, sin tener en cuenta el intervalo requerido en los prolegóme-



nos que preceden al juego: echar a suerte, distribuir a los jugadores, asignar determinados roles, preparar los materiales, delimitar y marcar el espacio, pactar las reglas, establecer las apuestas y, en general, todo este sinfín de acciones que desde la antesala del juego son las que permiten su propio desarrollo.

Para determinar el cálculo aproximado también se ha establecido la premisa de que el juego es conocido con anterioridad por los participantes, o dicho de otra manera, no se ha incrementado el tiempo necesario para explicarlo. Por tanto, los tiempos referenciados en cada una de las fichas equivalen al tiempo real de juego. Su cálculo obedece a la experimentación de los juegos en diferentes centros educativos, contrastadas con las proporcionadas por las fuentes de procedencia.

Cabe recordar que esta variable está condicionada según el juego se realice en situaciones de tiempo libre, o bien se integre dentro de cualquier programa educativo, tanto de la educación formal, como de la no formal. En el primer caso, por regla general, el juego dura mientras persistan las ganas de pasárselo bien y jugar, o sencillamente hasta que los jugadores en un marco de libertad deciden iniciar otro distinto. En el segundo supuesto, cuando el juego se desenvuelve auspiciado por educadores, el concepto de tiempo de juego aparece íntimamente relacionado con la consecución de unos objetivos concretos.

En última instancia hay que señalar que el concepto “tiempo” no es común a todas las sociedades. Para algunas de ellas, “el tiempo es oro”, mientras que para otras, más afortunadas, su transcurrir no se mide en horas... ¡y mucho menos en minutos, segundos y décimas de segundo!

## ***5. Materiales del juego***

En la mayoría de los juegos propuestos se ha intentado adaptar los materiales de juego a las condiciones de práctica actual, caracterizada por la transformación, reducción y empobrecimiento de los espacios destinados al juego, ya sean éstos parques, calles o plazas, o bien patios de escuela, salas de estar o pabellones cubiertos. Las limitaciones espaciales y su marcado carácter urbano repercute, por

un lado, en un menor uso de materiales para el juego, y en segundo lugar, en su reemplazo por materiales que han perdido el entorno natural como fuente de aprovisionamiento, y en los cuales el plástico y la manufactura han suplantado a la ingeniosa artesanía infantil, que bien podría calificarse de tecnología lúdica artesanal.

O sea, que en muchos casos en que se utilizan objetos naturales, como conchas, frutas, piedras, hojas, arena, bastones, etc., que los propios jugadores escogen de su ecosistema más cercano, el cual se encuentra en estrecha relación con la naturaleza, han sido cambiados en esta colección de juegos, no sin pesadumbre, por otros de más fácil consecución en las aglomeraciones urbanas.

¡Pregunte a las canicas que mal les sienta rodar por encima de baldosas, cemento y asfalto!

## **6. Organización espacial inicial**

Indica la situación espacial de partida de los jugadores. Sin hacer mención al nivel de agrupamiento de los participantes, se pretende de manera sintética clarificar cómo se disponen éstos en el terreno al iniciarse el desarrollo de cada juego. Los términos empleados se refieren a ordenaciones espaciales básicas: hilera, fila, círculo, etc.

En algunos casos se especifica además la ubicación de las mismas en el espacio destinado al juego, por ejemplo, paralelas, en un extremo del terreno, perpendiculares, etc. Cuando los jugadores se disponen en círculo, ha parecido apropiado indicar al mismo tiempo si se encuentran de pie o sentados, y en el interior de éste o bien a su alrededor.

Las situaciones en las cuales los jugadores pueden ocupar indistintamente cualquier parte del espacio a su entera voluntad, sin que ello interfiera en la ejecución de los juegos, se expresa con la fórmula: “libre disposición por el terreno”.

Por último, en aquellos casos en que los grupos o equipos inician el juego repartidos cada uno de ellos en un campo sin un ordenamiento específico, se emplea el epígrafe: “libre disposición en cada campo”.

## **7. Descripción**

En este apartado se especifica el desarrollo del juego con todos sus pormenores: número de jugadores requeridos; distribución en el terreno; materiales necesarios para su práctica; lenguaje verbal que lo acompaña como soporte y sustento (expresiones, léxico, canciones, diálogos, retahílas, etc.); explicación de las reglas y normas que lo regulan; establecimiento de sistemas de puntuación; posibles apuestas; cómo finaliza el mismo...

En un intento de facilitar una lectura más fluida y dada la enorme frecuencia con que aparecen los términos jugador, compañero, dinamizador, se debe entender en todas sus formas el rol de femenino y masculino. Si bien hay que indicar que dichas diferencias sí existen en las raíces de alguno de los juegos descritos, poniéndose de manifiesto el papel cultural que desempeña lo masculino y femenino en la sociedad de referencia. A grandes rasgos se observa cómo han sido asociadas al estereotipo masculino las manifestaciones motrices en las que la habilidad y la fuerza predominan, coaligándose para el género femenino juegos menos violentos, en su mayoría de baja intensidad, que acostumbra a ir acompañados de canciones y versos. En el presente compendio se ha omitido dicha diferenciación, apostando por los valores que proporciona la coeducación, que hace posible el compartir ambos sexos, sin distinciones, unos mismos juegos y prácticas lúdicas.

La competición en sus múltiples manifestaciones también aparece en un gran número de juegos con excesiva virulencia: eliminación del oponente con mayor o menor violencia; uso durante el desarrollo del juego de retahílas, canciones y expresiones peyorativas que descalifican al contrario; ridiculizar al perdedor al cual se le infligen castigos corporales o imponen correctivos que sirvan de burla y escarnio. Surge así otro elemento, la competición, ligado a una carga cultural nada favorable para la transmisión de unos determinados valores más acordes con planteamientos que pretendan educar a través del juego.

Es de observar en algunos juegos cómo la competición lleva implícito el papel de perdedor/es y ganador/es, con el consiguiente prejuicio que esto conlleva a los participantes menos hábiles, ha-

ciéndose necesaria la correcta mediación del dinamizador del juego en contextos educativos formales y no formales.

De esta manera, en las descripciones pueden aparecer conceptos como: adversario/a, oponente, contrincante, etc. Terminología que no pretende ser excluyente, al igual que el sistema de puntuación, el ensañamiento en los juegos de prendas o la eliminación de los participantes, que en algunos juegos se han sustituido por formas más cooperativas: cambios de rol, suma de puntos, realización de determinadas habilidades, etc., atendiendo a la máxima de “*Jugar todos o dejar de jugar*”.

A pesar de la existencia de sociedades en las cuales el componente cooperativo del juego predomina por encima de la competición, como lo demuestran algunas culturas de Oceanía y África, donde los juegos finalizan por el cansancio de sus participantes y no por la victoria de un equipo frente a otro, no resulta correcto minimizar el papel competitivo que las diferentes sociedades han manifestado a lo largo de la historia de la humanidad, siendo el juego uno de los principales elementos de expresión.

En este sentido quizá sea preferible apostar por una competición formativa como marco idóneo para la superación personal y la adquisición de hábitos y valores sociales.

La mayoría de las descripciones se inician con referencia al tipo de agrupamiento requerido para el desarrollo del juego (individual, parejas, tríos, equipos, grupos). Siempre que no se especifica el número de jugadores, se quiere dar a entender que puede ser realizado en un gran grupo y que, por tanto, el número de jugadores no es determinante.

Salvo error u olvido, el término “equipo” se emplea en exclusiva en aquellas situaciones en las cuales el juego presenta una estructura interna caracterizada por la colaboración-oposición de los jugadores y cuando ésta se mantiene estable e inalterable a lo largo del juego, si bien en una misma descripción se utiliza como sinónimo la palabra “grupo” para evitar la reiteración de dicho término. En las otras circunstancias en las que es imprescindible más de un trío de jugadores para actuar en una acción común, se maneja en exclusiva el vocablo “grupo”.

En muchas de las reseñas se indica que los jugadores, para decidir los grupos o equipos que forman, el papel que representa cada

uno, el turno de intervención, etc., recurren a una elección a suerte. Sería conveniente que no cayeran en el olvido el uso de fórmulas electivas o de canciones eliminatorias por parte de los participantes antes del inicio del juego. Quizá por no querer perder el tiempo, se acabe perdiendo el juego o una parte, si no esencial, al menos notable de éste.

Con el mismo criterio que se sigue para conservar el nombre original del juego, siempre que es posible se recogen voces, expresiones, canciones, en el lenguaje original, adjuntando al lado la traducción.

Para indicar con claridad las dimensiones, medidas o distancias espaciales y las duraciones temporales, se recurre a la utilización de los números en lugar de letras, reservando éstas para otros contextos, como, por ejemplo, para indicar la cantidad de jugadores, la cuantía de materiales, el número de puntos necesarios para hacerse con el triunfo, etc.

## **8. Ilustraciones**

Son uno de los elementos que forman parte de la ficha de juegos que merece destacarse del libro. Dada la importancia que la comunicación visual ejerce en la sociedad actual, las ilustraciones que aparecen junto a cada juego no constituyen únicamente un refuerzo al texto escrito, sino que pretenden de manera autónoma contribuir a la construcción de un espacio lúdico intercultural, en el que los diferentes personajes sean un ejemplo, a pesar de sus diferencias (físicas, personales, culturales, etc.), de que es posible jugar en igualdad de condiciones.

Añádase a los méritos del dibujante hacer que los protagonistas aparezcan en escena disfrutando del juego, recreándose en él. Sin duda alguna, aunque una única tinta coloree a los protagonistas de este viaje en globo, a la búsqueda de los juegos de cada continente, el lector sabrá visualizar la riqueza de colorido de la paleta del dibujante.

## **9. Observaciones**

En esta sección de la ficha modelo se anotan aclaraciones, posibles adaptaciones y modalidades parecidas del juego descrito.

Al mismo tiempo se realiza un esfuerzo adicional que permita, en aquellos casos en que sea factible, la interrelación entre los juegos de la compilación. Por esta razón, si un determinado juego presenta parecidos o similitudes con uno o más juegos de la colección, en el apartado de las observaciones que acompañan a las respectivas descripciones del juego se citan los nombres de los otros juegos, haciendo referencia también al país y continente, para que puedan ser fácilmente consultados en el catálogo.

También aparecen algunas descripciones de juegos que presentan pequeños matices que, además de proporcionar una mayor riqueza a la descripción, pueden de hecho considerarse como otros juegos que han de añadirse a los ofrecidos. Se trata de casi una veintena de juegos.

En algunos de los juegos descritos aparecen referencias a un territorio específico; esto se debe a que el juego pertenece a una cultura que ya ha desaparecido o en franca decadencia, con el hándicap que supone en cuanto a la pérdida de patrimonio cultural. Un ejemplo se halla en el continente americano, donde el país de transcripción del juego puede corresponder a EE UU, aunque el juego descrito no es vigente en la actualidad entre la infancia y juventud norteamericana, pero sí formaba parte del folklore infantil de los diversos pueblos indios que habitaban estas tierras con anterioridad a la colonización anglosajona que finaliza en 1890 y que supuso el genocidio de sus habitantes por parte de los colonos.

## EL PROPÓSITO DE LA OBRA

Queremos dejar constancia de que el presente catálogo de *Juegos multiculturales* intenta rescatar los juegos, de tradición básicamente oral, de las diferentes culturas de la tierra, donde el cuerpo constituye la pieza clave del movimiento sin una excesiva reglamentación ni complejidad del material utilizado, para situarlos en la esfera cotidiana del mundo infantil y juvenil. La creciente coexistencia de diferentes culturas en el seno de una misma sociedad no sólo es un hecho tangible, sino enriquecedor y de esperanza, para el devenir de la cultura.

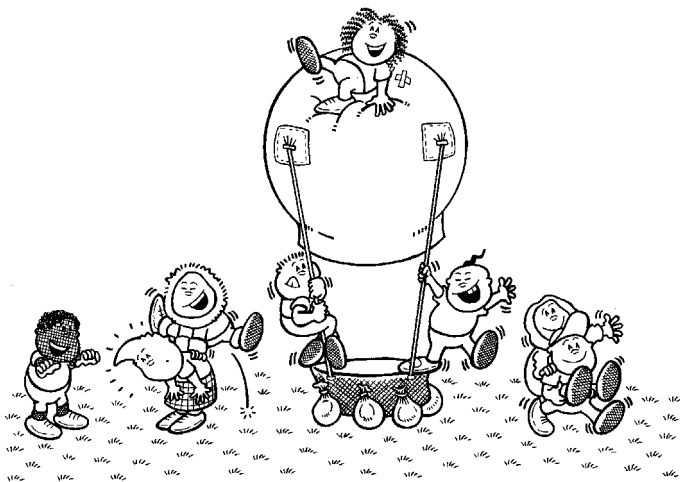
Pretende ser un recurso a utilizar en las diferentes situaciones de educación formal, no formal e informal, tanto en espacios abiertos

como cerrados, en plazas, parques, calles, patios de escuela, playa, montaña y en cualquier rincón. Este compendio de juegos ante todo tiene que servir para jugar y disfrutar del instante de juego, y en segundo lugar, y no por ello menos importante, debe incentivar la reflexión acerca de los pueblos y culturas históricamente despreciadas y ultrajadas.

Para finalizar, una recomendación para la lectura del libro: los juegos que aquí se describen es mejor que no sean leídos en el despacho de casa o trabajo, ni tampoco instalados cómodamente en el sofá del salón. Coja el libro, salga a la calle, siéntese en un banco de un parque y lea con atención cualquier juego. No dude en contarlo a los niños y niñas que se encuentren a su alrededor.

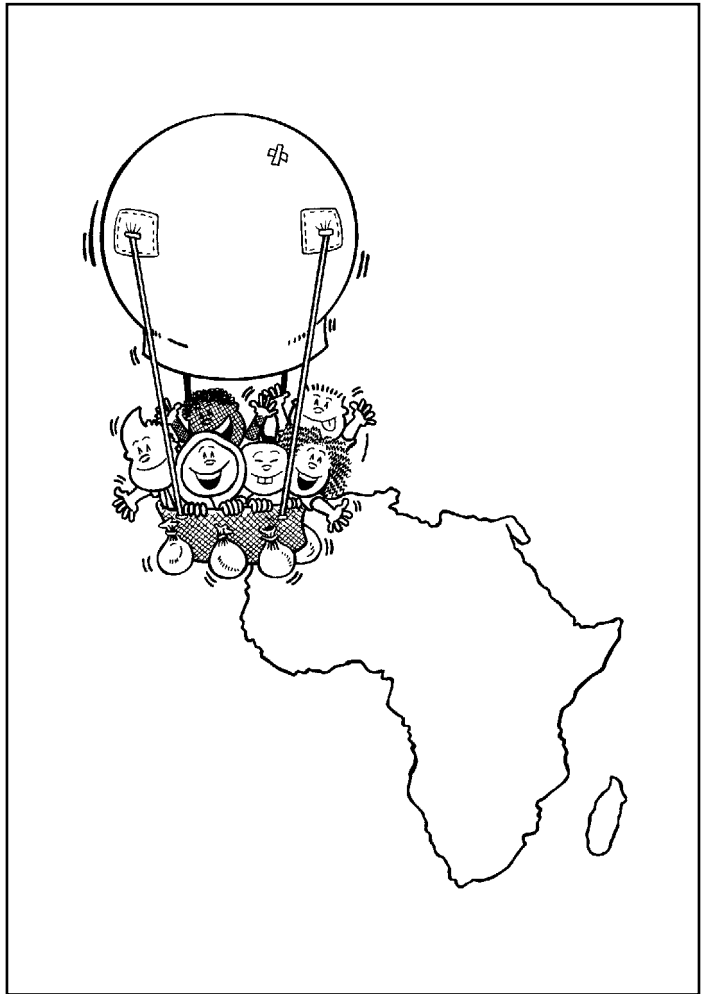
Así pues, de la mano de todas aquellas personas que han contribuido a que esta obra vea la luz, los autores desean que goce durante este viaje por los cinco continentes, que en cada uno de ellos descubra un nuevo juego y animarle a seguir con la búsqueda y recuperación de estas manifestaciones lúdicas tan ricas y llenas de vida.

## ¡BUEN VIAJE Y ...A JUGAR!



# CAPÍTULO 1

## ***JUEGOS DE ÁFRICA***





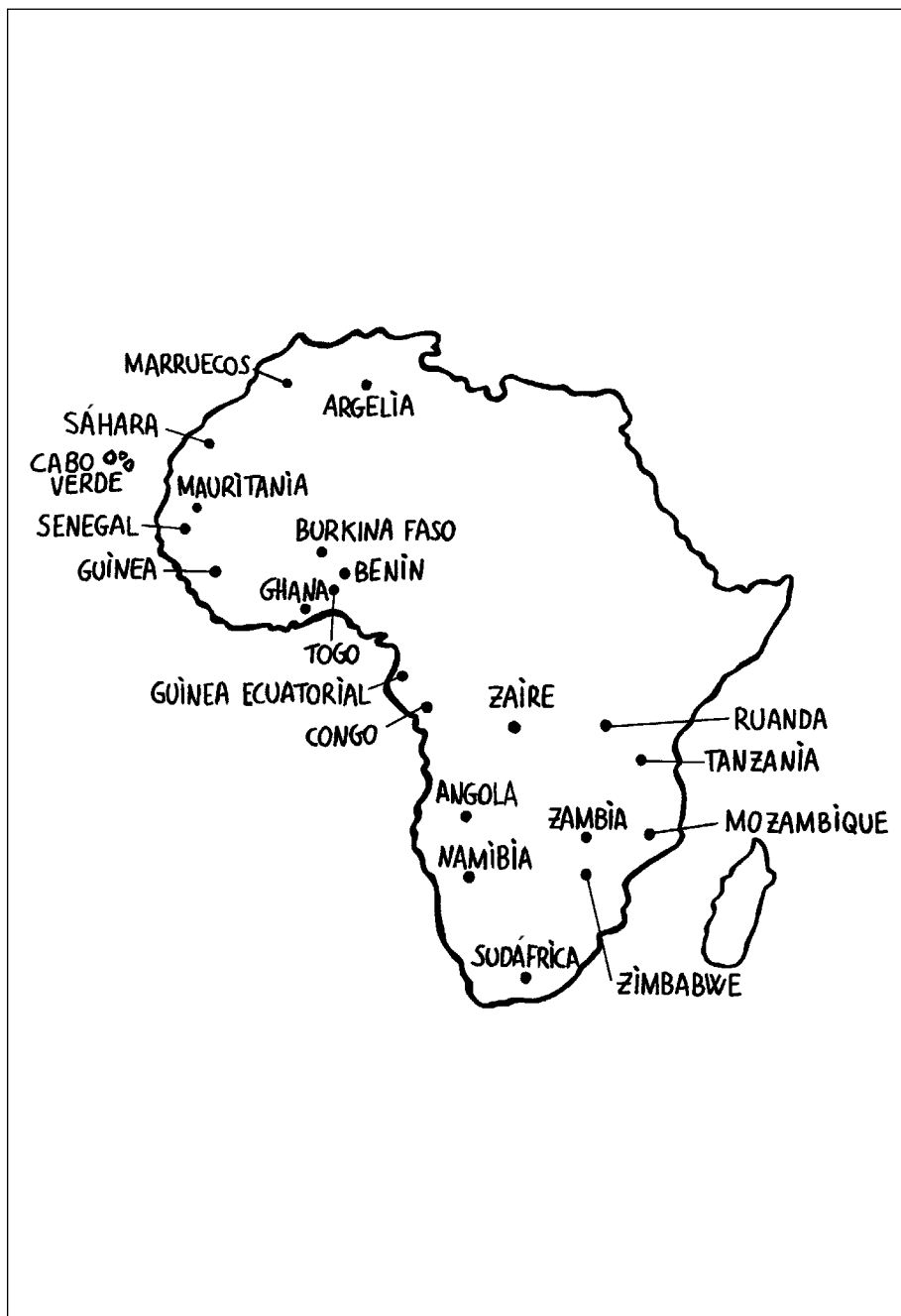
*Esta página dejada en blanco al propósito.*

**ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES**

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Angola</b>	“Gato come o rato”	37
<b>Argelia</b>	“Txila, La”	38
<b>Benin</b>	Dosu	39
	Gadidé	40
	Godo	41
	Houndida	42
<b>Burkina Faso</b>	Dyaon	43
	Sasa Kuru	44
<b>Cabo Verde</b>	“Jogo de Chamar”	45
	“Lançamento de pedras”	46
	“Lançar e correr”	47
<b>Congo</b>	Kasha Mu Bukondi	48
<b>Ghana</b>	Pilolo	49
<b>Guinea</b>	Béréta	50
	Beynié	51
<b>Guinea Ecuatorial</b>	Éxodo	52

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Marruecos</b>	Agiye	53
	Águiur	54
	Ársherez	55
	Ázud	56
	Azúd adtáfez	57
	Fus ifsús	58
	Itík erhák	59
	Jámsa, ibúhesh	60
	Tabuaxrat	61
<b>Mauritania</b>	Hailha	62
<b>Mozambique</b>	Axitiquina	63
	“Cheia”	65
	Coché	67
	“Labirinto”	69
	Maleua	70
	“My god”	71
	“Negação de imposto”	73
	Pondas	74
	Siruma	75
Tlhuva Holwana	76	
<b>Namibia</b>	Matangululu	77
<b>Ruanda</b>	Matha Kisana	78
<b>Sáhara</b>	Dagnach	79
	Kbaiba	80
	Taakub	81
	Talbat	82

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Senegal</b>	Garcétanbolilaye	84
	Gargué	85
	Sâ sâ ding bolong ba	86
	Sakharou di euré diel	87
	Seïva	88
<b>Sudáfrica</b>	Diketo	89
	Dithwai	90
<b>Sudán</b>	“Leopard Trap”	91
<b>Tanzania</b>	“Giant’s House”	92
	Usione	93
<b>Togo</b>	Awako	94
	Azingorotui-Azinganga	95
<b>Zaire</b>	“Antílope, El”	96
	“Simba y el antílope”	97
<b>Zambia</b>	“Snake”	98
<b>Zimbabwe</b>	“Pez, El”	99



**“Gato come o rato”**

**ANGOLA**



**El gato se come al ratón**

<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los participantes cogidos de las manos forman un círculo. Uno de los jugadores (ratón) se sitúa en su interior y otro compañero (gato) se coloca en el exterior. Éste debe intentar entrar en el círculo para atrapar al ratón, mientras los compañeros del círculo deben protegerlo, intentando evitar que entre el gato, mientras chillan: “¡Gato come o rato!” “¡El gato se come al ratón!”.

**Observaciones**

Este juego es practicado en muchos pueblos y culturas, acompañado frecuentemente de retahílas infantiles que son cantadas por los jugadores que forman el círculo mientras dura la persecución. Los protagonistas del juego suelen ser casi siempre un gato y un ratón.

Delimitar el tiempo de persecución para saber si ha ganado el ratón. En Colombia establecen el siguiente diálogo antes de perseguirse:

Todos: – ¿Por qué estás escondido, gatico, en el rincón?

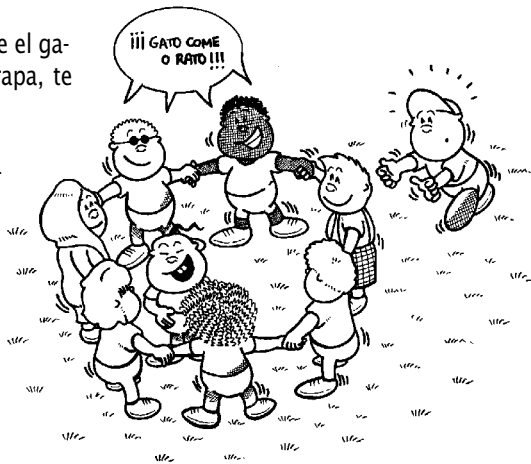
Gato: – Espero calladito que salga algún ratón.

Todos: – Escapa, ratoncito, que el gato va a salir. Y si te vá te atrapa, te puede hacer morir.

Gato: – ¡A que te cojo, ratón!

Ratón: – A que no gato, ladrón.

En Costa Rica dirán: “Allá vienen el gato y el ratón. A darle combate al tiburón”.



**“Txila, La”**

**ARGELIA**



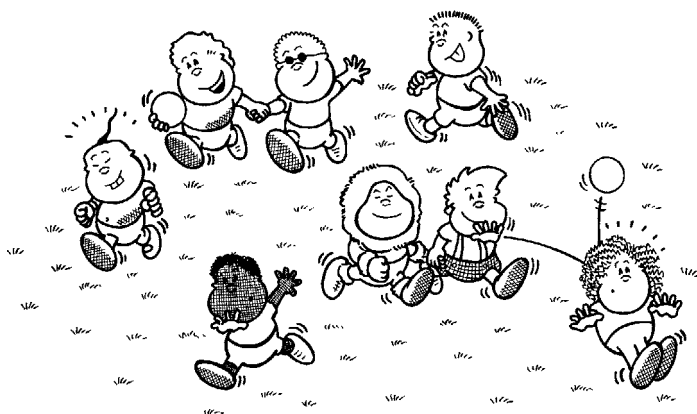
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Siete pelotas blandas.

**Descripción**

Se forman dos equipos de igual número de jugadores. El equipo perseguidor se coloca por parejas cogidos de las manos con una pelota para cada una de las parejas. Los miembros del otro equipo circulan individualmente por el terreno. El juego consiste en tocar a todos los componentes del equipo contrario con la pelota mediante lanzamientos. Cuando ello sucede, se quedan momentáneamente fuera del juego. Las parejas nunca se pueden dejar de las manos. Cuando todos los jugadores han sido tocados, se cambian los papeles.

**Observaciones**

Los jugadores tocados pasan a sustituir al jugador que ha realizado el lanzamiento, quedando éste libre. Se puede cronometrar el tiempo invertido por cada equipo en tocar a todos sus oponentes. En este caso, los miembros de cada equipo circulan por parejas. Si el equipo perseguido atrapa un balón, también puede eliminar tocando a una pareja del equipo contrario.



**Dosu**

**BENIN**



**Edad**

De 3 a 8 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

Libre disposición.

**Material**

Cinco vasos de plástico o envases de yogurt y un anillo, moneda o piedrecilla.

**Descripción**

En grupos de seis jugadores, uno de ellos, después de preparar cinco montoncitos de arena y sin que los otros lo vean, esconde un objeto (anillo, moneda, piedrecilla) en uno de ellos (puede adaptarse el juego escondiéndolo en el interior de un vaso de plástico dispuesto boca abajo). Cada uno de los jugadores escoge un montoncito (vaso) y el que lo encuentra para en la próxima partida.





**Gadidé**

**BENIN**



**Edad**

De 10 a 16 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

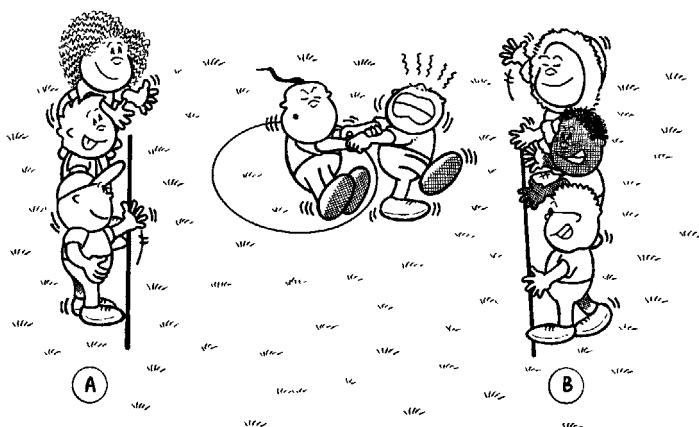
En dos hileras en ambos extremos del terreno.

**Material**

Sin material.

**Descripción**

Los jugadores se distribuyen en dos grupos (A) y (B), los cuales se sitúan en hilera detrás de una línea marcada en el suelo en los extremos de un terreno de 10 m de longitud. En el centro del terreno se dibuja un círculo de 1,5-2 m de diámetro. Un jugador del equipo (A) ocupa el círculo. Entonces un jugador del equipo (B) sale a enfrentársele. El jugador de (A) tiene que intentar que el adversario entre dentro del círculo, mientras que éste debe lograr hacerlo salir. Quien pierde es hecho prisionero en el campo contrario. Gana el equipo que consiga un mayor número de adversarios.



**Godo**

**BENIN**



**Edad**

De 6 a 10 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

Libre disposición.

**Material**

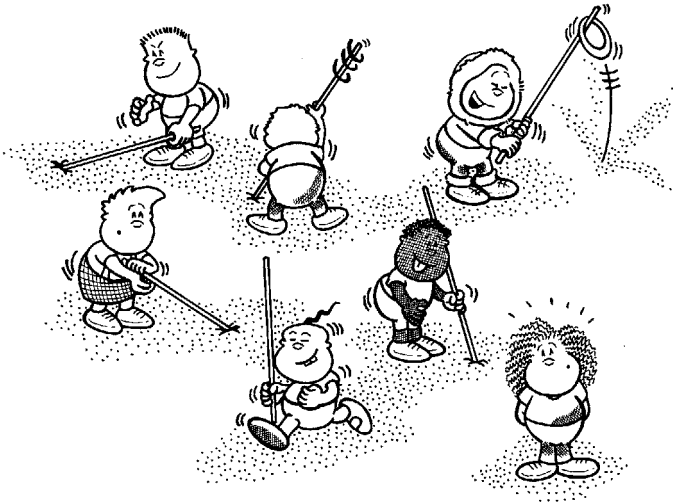
Una pica para cada jugador y un aro.

**Descripción**

Es un juego ideal para la playa. En un espacio delimitado, uno de los jugadores entierra en la arena un aro, mientras el resto de jugadores se sitúa de espaldas al espacio de juego. Una vez enterrado el aro, los jugadores se introducen en el terreno señalado con una pica en la mano y la clavan en la arena con la intención de anillar el aro escondido. Gana el jugador que encuentre el aro.

**Observaciones**

Los materiales de este juego han sido adaptados. En muchas culturas los jugadores aún continúan empleando elementos naturales.



**Houndida**

**BENIN**



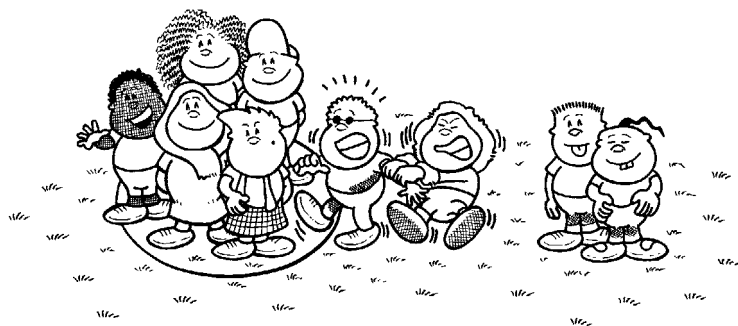
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro de un círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Todos los jugadores se colocan en el interior de un círculo a excepción de un jugador, escogido a suerte, que tiene que intentar sacar fuera del redondel al máximo número de jugadores que pueda. Para intentarlo se le permite entrar y salir del círculo las veces que desee. Se contabiliza el número de jugadores que consiga sacar. Cuando no pueda expulsar a más jugadores, otro jugador ocupa su posición y todos aquellos que hayan sido hechos prisioneros pueden volver al interior del círculo para reiniciar el juego. El juego finaliza cuando todos los jugadores han demostrado su fuerza y resistencia, resultando vencedor quien consiga expulsar a mayor número de jugadores.

**Observaciones**

Los jugadores del círculo no pueden ayudarse entre ellos.



**Dyaon**

**BURKINA FASO**



**Edad**

De 8 a 16 años.

**Duración**

15 minutos.

**Organización**

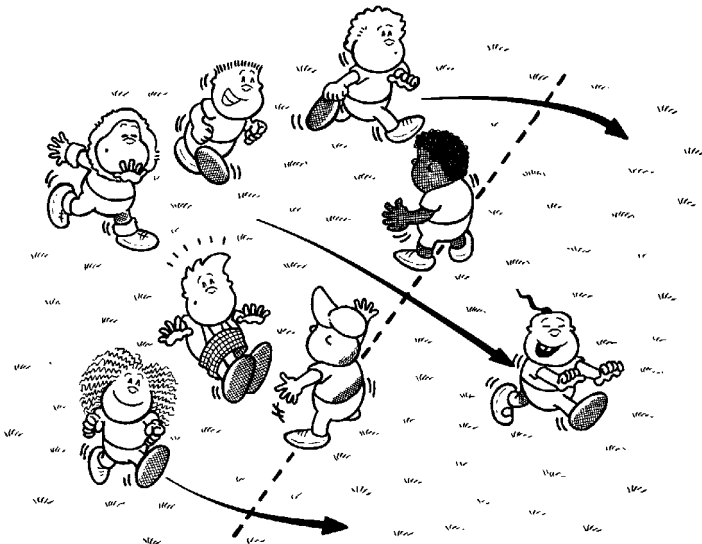
En hilera en un extremo del terreno.

**Material**

Sin material.

**Descripción**

Una vez escogidos a la suerte dos o tres jugadores, éstos se distribuyen sobre la línea central de un terreno rectangular de 40 x 20 m. En uno de sus extremos se colocan en hilera el resto de jugadores. Cuando los que paran efectúan una señal visual o sonora, los que están situados en hilera se desplazan corriendo hasta el otro extremo del campo, evitando ser pillados durante el trayecto. Los jugadores que son atrapados relevan a sus compañeros y pasan a ocupar el centro del terreno en la próxima jugada. El juego finaliza transcurridas veinte jugadas. Cada vez que un jugador de campo consigue ir de un extremo a otro del terreno sin ser atrapado, obtiene un punto. Ganan aquellos participantes que obtengan el mayor número de puntos.



**Sasa Kuru**

**BURKINA FASO**



**El nido**

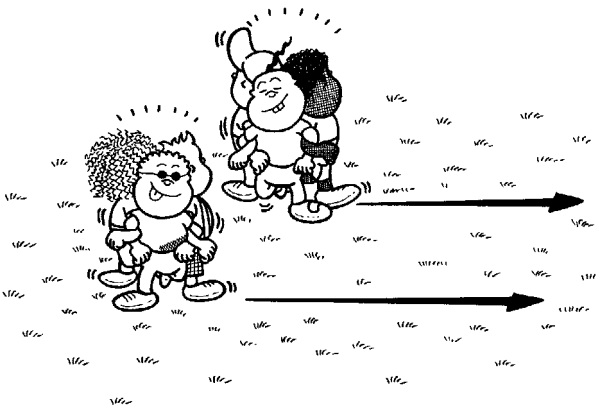
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

En grupos de tres jugadores, se sitúan de espaldas y entrelazándose por los antebrazos doblan una de sus piernas hacia atrás, apoyándola en las de los otros jugadores formando "un nido". Una vez conseguida esta posición el trío intenta desplazarse hasta una línea situada a unos 7 m.

**Observaciones**

También se pueden establecer competiciones entre diferentes equipos. Los desplazamientos se pueden realizar girando sobre su propio eje sin perder el equilibrio. Existe un juego similar llamado The Takli (El huso de lana. India. Asia): normalmente los jugadores siguen un ritmo con las manos mientras giran con el otro pie y se acompañan de cantos para sincronizar los movimientos.



**“Jogo de Chamar”**

**CABO VERDE**

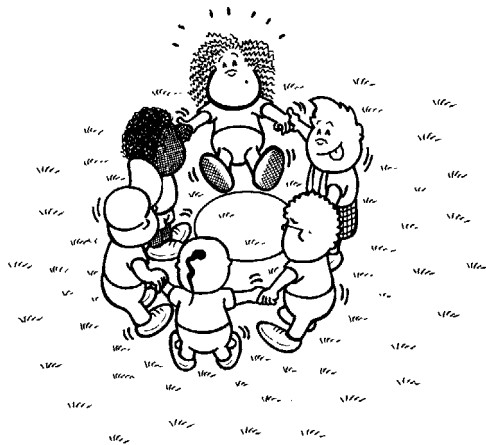


**El juego de atraer**

<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Un cono, tiza.

**Descripción**

Alrededor de un grupo de seis jugadores cogidos de las manos se traza un círculo de 1 m de diámetro. A la señal del dinamizador, cada jugador debe hacer fuerza hacia su lado con la intención de provocar que su compañero pise o se introduzca en el círculo dibujado en el suelo. El jugador que entra en el círculo queda momentáneamente eliminado. El juego continúa hasta que solamente queden dos jugadores. Llegado a este punto, los dos jugadores se dan las manos colocando en el centro un cono. A la señal del dinamizador, los dos participantes empiezan a estirar con la intención de que el oponente derribe o traspase el cono.



**“Lanzamiento de piedras”**

**CABO VERDE**

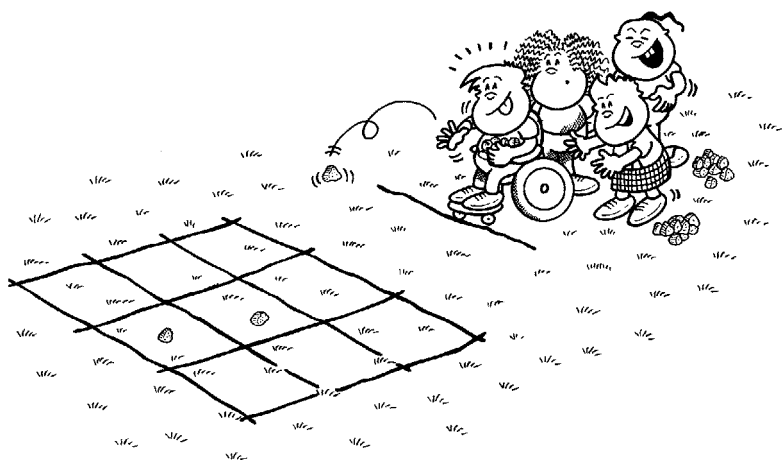


**Lanzamiento de piedras**

<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera detrás de una línea.
<b>Material</b>	Tiza, nueve piedras.

**Descripción**

En grupos de dos a cuatro jugadores dibujan en el suelo un cuadrado de 2 m de lado, dividido a su vez en nueve partes iguales. A unos 4 m se traza una línea a partir de la cual cada jugador lanza las nueve piedras con la intención de conseguir alineaciones de tres piedras, una en cada cuadro, en sentido horizontal, vertical o diagonal a la línea de tiro. Cada alineación conseguida suma un punto. En caso de situar dos piedras en un mismo cuadro queda anulada la hilera. Gana el jugador que mayor número de puntos consiga.



**“Lançar e correr”**

**CABO VERDE**

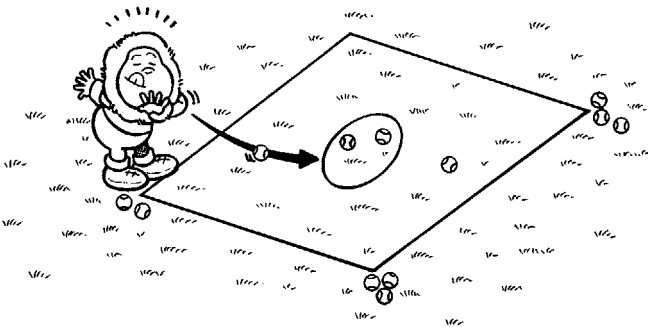


**Lanzar y correr**

<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	5 minutos
<b>Organización</b>	Alrededor de un cuadrado.
<b>Material</b>	Doce pelotas de tenis, tiza.

**Descripción**

Entre dos y cuatro jugadores dibujan un cuadrado de 5 x 5 m y en el centro del mismo se traza un círculo de 1 m de diámetro. En cada una de las esquinas se colocan tres pelotas. El jugador que inicia el juego dispone de 1 minuto para lanzar de una a una las pelotas de tenis hacia el interior del círculo, desde cada una de las esquinas del cuadrado. Una vez realizados los tres lanzamientos desde una esquina, debe dirigirse hacia otra y así sucesivamente hasta completar las cuatro esquinas antes de que transcurra un minuto. En caso de no haber agotado el tiempo el jugador puede recuperar las pelotas que no introdujo y dirigirse nuevamente a una esquina para volverlas a lanzar. Gana el jugador que mayor número de aciertos consiga.





**Kasha Mu Bukondi**

**CONGO**



<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores, de pie, forman un círculo dándose la mano. Uno de ellos se coloca en medio del círculo, intentando con todas sus fuerzas salir de éste, rompiendo la cadena formada por las manos de sus compañeros. El jugador central debe intentar pasar entre dos jugadores y éstos han de evitarlo. La acción se repite hasta conseguir traspasar el círculo, colocándose en medio uno de los dos jugadores de por donde ha conseguido salir.

**Observaciones**

Se deja transcurrir un tiempo máximo de 2 minutos para que el jugador central consiga fugarse del interior del círculo.

En Colombia existe un juego similar llamado “Cabrito salí de mi huerta” con el siguiente diálogo:

Todos: – Cabrito salí de mi huerta.

Quien la para: – Señor, que no topo puerta.

Todos: – Por donde entraste salite que la toparás abierta.



Hacer mención de la similitud con el juego de Hottot (El pájaro ladrón. India. Asia).

**Pilolo**

**GHANA**



**Tiempo de búsqueda**

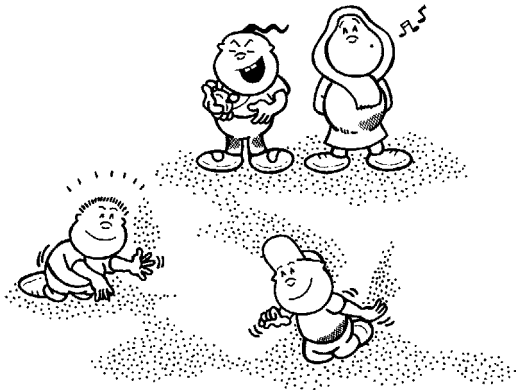
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Un cronómetro y varias piedrecitas.

**Descripción**

Se necesitan cuatro jugadores. A suerte determinan el papel de cada uno. Un jugador esconde en la arena un número acordado de piedrecitas envueltas con hojas de palma. Cuando finaliza la tarea se dirige a otro jugador que es el encargado de cronometrar el tiempo y exclama: “¡pilolo!”. En este momento empieza a contar el tiempo que tardan los otros dos participantes en encontrar los objetos escondidos. Al finalizar se intercambian las posiciones. Gana la pareja que destine un menor tiempo a la búsqueda.

**Observaciones**

El juego puede adaptarse con facilidad escondiendo cualquier clase de pequeños objetos.



**Béréta**

**GUINEA**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se dibuja un círculo en el suelo de 1 m de diámetro para cada grupo de cinco jugadores. Cada jugador debe coger su oreja con la mano izquierda, pasar el brazo derecho por el agujero que forma el otro brazo y apoyarse con éste en el centro del círculo. En esta posición los jugadores, por turnos, intentan dar vueltas alrededor del círculo sin perder el equilibrio y sin pisarlo. Por cada vuelta conseguida los jugadores obtienen un punto.



**Beynié**

**GUINEA**



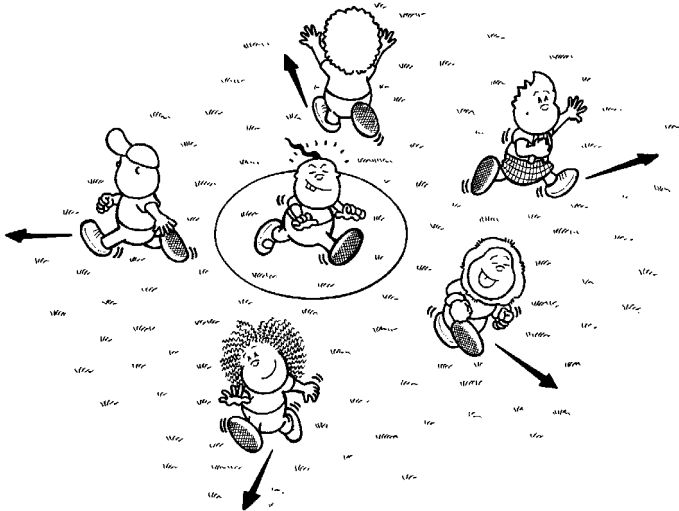
**Edad** De 6 a 12 años.  
**Duración** 5-10 minutos.  
**Organización** De pie en círculo.  
**Material** Sin material.

**Descripción**

Un jugador se sitúa en el centro de un círculo de 5 m de diámetro y el resto de jugadores se distribuyen a su alrededor. El que para tiene que intentar coger a cualquiera de los jugadores que salen corriendo a tocar un objeto de una parte alejada del terreno (árbol, papelera, fuente, banco), antes de regresar al interior del círculo con el fin de salvarse. El jugador que es pillado le toca parar en la siguiente partida.

**Observaciones**

Existe un juego muy similar llamado Gbènké (Benin. África). El jugador que para se coloca de rodillas en el interior de un círculo. Los demás jugadores deben apoyar la palma de la mano en su cabeza. A una señal convenida salen corriendo perseguidos por su compañero. Cuando logra tocar a uno de ellos, éste ocupa el papel de perseguidor en la próxima ronda.



**Éxodo**

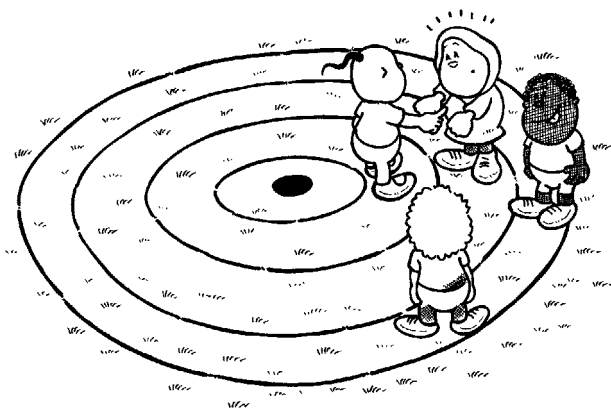
**GUINEA ECUATORIAL**



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una piedra pequeña.

**Descripción**

Una vez formados grupos de cuatro a seis jugadores, dibujan una diana gigante en el suelo. Uno de los jugadores inicia el juego con la piedra escondida en cualquiera de las dos manos. Pregunta al participante de su derecha si sabe en qué mano la tiene. Si el vecino no lo acierta, avanza una casilla y vuelve a preguntar. En caso de adivinarlo no puede avanzar y debe pasar la piedra a su compañero/a que realiza la misma operación. Gana el primer jugador que llegue al centro de la diana.



**Agiye**

**MARRUECOS**



**El grito**

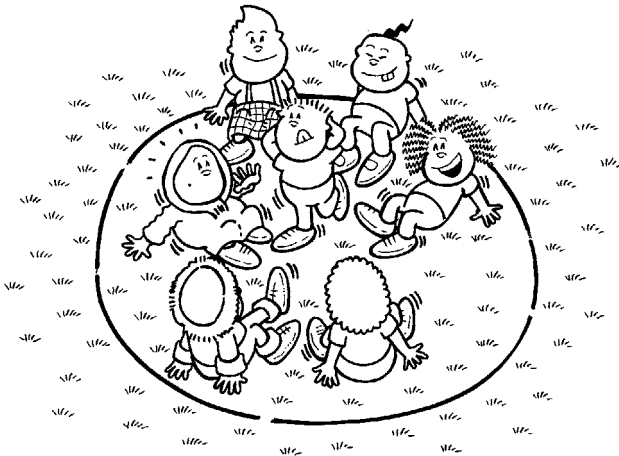
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores se encuentran sentados dentro de un círculo. El que para se sitúa dentro del mismo, con las manos detrás de la cabeza, y a pata coja debe desplazarse saltando hasta conseguir pisar con el pie que tiene en el suelo a uno de sus compañeros, los cuales intentan esquivarlo moviéndose en cuadrupedia. El jugador “pisado” sustituye al que inicia el juego.

**Observaciones**

Es necesario delimitar el diámetro del círculo según el número de jugadores. Un juego parecido a éste es Ársherez (Marruecos. África).



Águiur

MARRUECOS

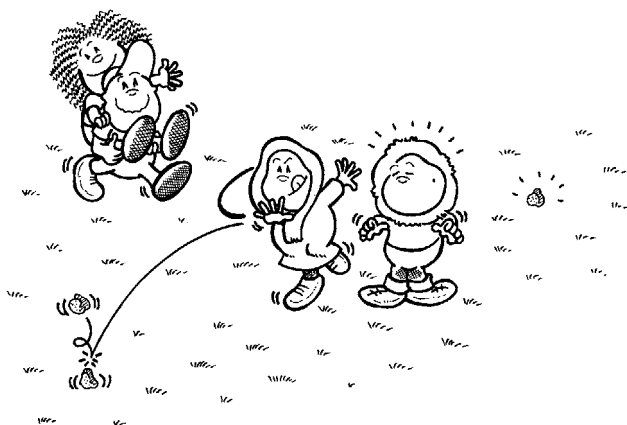


## El asno

<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Dos piedrecillas.

### Descripción

Este juego se realiza por parejas. Cada miembro de la pareja tiene una piedrecilla en su mano. A suerte determinan quién empieza el juego, lanzando uno de ellos su pequeña piedra al lugar que desee de un espacio previamente delimitado. El otro jugador debe intentar tocarla. Si lo consigue, será transportado a caballo por su compañero hasta el lugar donde haya quedado su piedrecilla después de impactar con la otra. Si no acierta en el lanzamiento, recoge su piedrecilla del suelo e inicia el juego, siendo en esta ocasión el compañero quien pruebe su puntería.



Ársherez

MARRUECOS



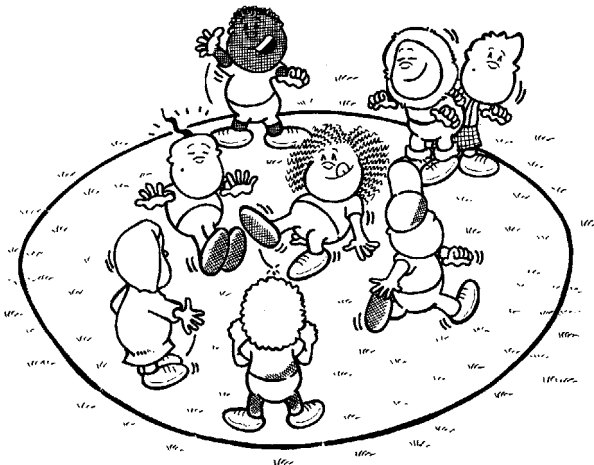
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro de un círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Un jugador, que realiza el papel de cangrejo, se coloca en cuadrupedia invertida en el centro de un círculo de 8 a 10 m de diámetro. El resto de los participantes, entre diez y doce, se sitúan de pie en su interior. El cangrejo intenta tocar con el pie a uno de los jugadores del círculo, que intenta evitarlo. Cuando lo consigue, el jugador tocado debe adoptar la misma posición, ayudando a su compañero a atrapar al resto de participantes. El juego finaliza cuando todos los jugadores están en la posición de cangrejo.

**Observaciones**

Una variante de estructura similar encontrada en la misma zona es la denominada Agiye (Marruecos. África).





Ázud

MARRUECOS



Busca

- Edad** De 6 a 10 años.  
**Duración** 5-10 minutos.  
**Organización** Sentados en círculo.  
**Material** Una botella de plástico.

**Descripción**

Los participantes se distribuyen en grupos de siete jugadores formando un círculo sentados en el suelo. En el interior de cada círculo se coloca una botella tumbada y uno de los jugadores la hace girar. Al jugador que le apunte la boca de la botella debe encontrarla en el menor tiempo posible, una vez sus compañeros la hayan escondido.



**Azúd adtáfez**

**MARRUECOS**



**Busca la marca**

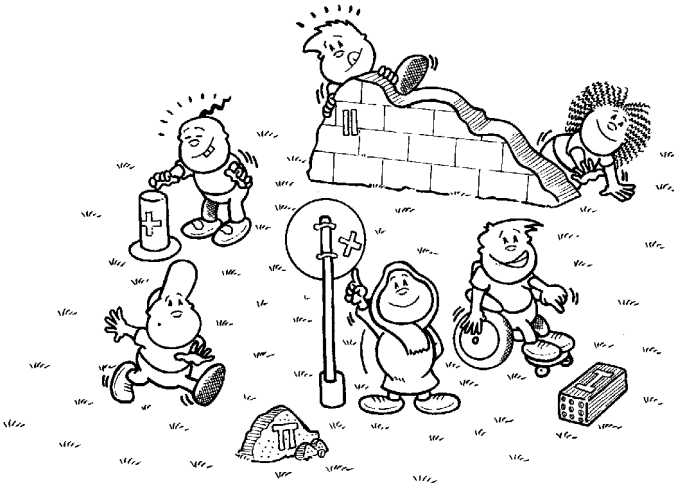
<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición en dos campos.
<b>Material</b>	Una tiza por jugador.

**Descripción**

Los jugadores se reparten en dos equipos y cada uno de ellos se dispone en un terreno delimitado propio. Una vez iniciado el juego, los jugadores de cada grupo deberán trazar con tiza un determinado número de señales. Los trazos, rectilíneos y de diez centímetros de longitud, deben ser reconocibles a simple vista, pero a su vez, pueden estar camuflados en el espacio. Transcurridos un par de minutos, los participantes se cambiarán de terreno e iniciarán la búsqueda de las señales realizadas por el otro grupo, disponiendo de unos 5 minutos para efectuar la tarea. Gana el equipo que consiga localizar el mayor número de marcas.

**Observaciones**

Los jugadores indican la localización de las señales dibujando un círculo alrededor de ellas.



**Fus ifsús**

**MARRUECOS**

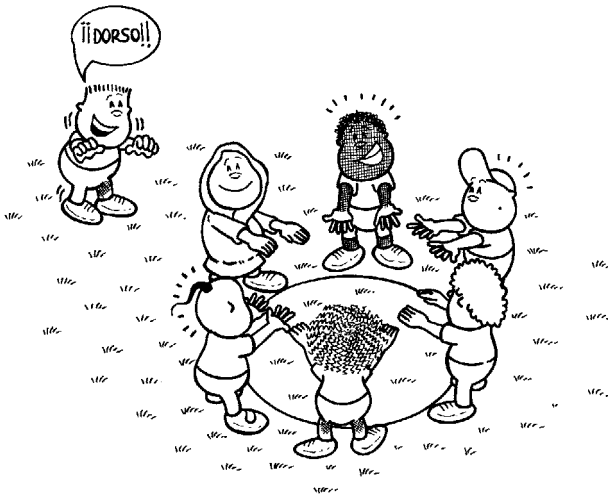


**Mano rápida**

<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores se distribuyen de pie alrededor de un círculo de 5-7 m de diámetro. A una señal dada por el animador del juego, los participantes estiran sus brazos hacia delante, colocando el dorso o reverso de las manos mirando hacia abajo. En este instante el animador dice: "¡dorso!" o "¡palma!" y todos los jugadores que tengan sus manos en esa posición tienen que perseguir a sus compañeros, los cuales huyen corriendo. A medida que van siendo pillados regresan al círculo. Cuando todos han sido tocados, vuelve a iniciarse una nueva partida.



**Itík erhák**

**MARRUECOS**



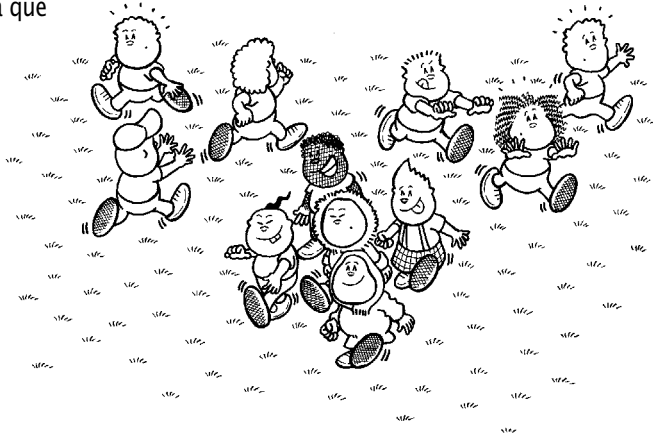
<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Una vez formados dos equipos de igual número de jugadores, a suertes se asignan los papeles de perseguidos y perseguidores. A una señal, un grupo sale en persecución del otro, intentando pillar a cualquier jugador del otro grupo. Cuando ello sucede, hasta un máximo de cuatro perseguidores pueden rodear al jugador atrapado, para conducirlo hasta un espacio acordado con anterioridad. El prisionero durante el trayecto no puede ofrecer resistencia y debe colaborar en su traslado, atento sin embargo a que sus compañeros de equipo puedan salvarlo tocándolo en cualquier parte del cuerpo. Los jugadores que paran pueden proteger al prisionero rodeándolo y bloqueando las posibles acciones del adversario, sin utilizar para ello las manos. La partida termina cuando todos los miembros de un equipo han sido hechos prisioneros. Después se intercambian los papeles, y gana el equipo que ha conseguido atrapar al otro en menor tiempo.

**Observaciones**

Emplear petos para que se distingan los miembros de cada equipo.



**Jámsa, ibúhesh**

**MARRUECOS**



**Cinco agujeros**

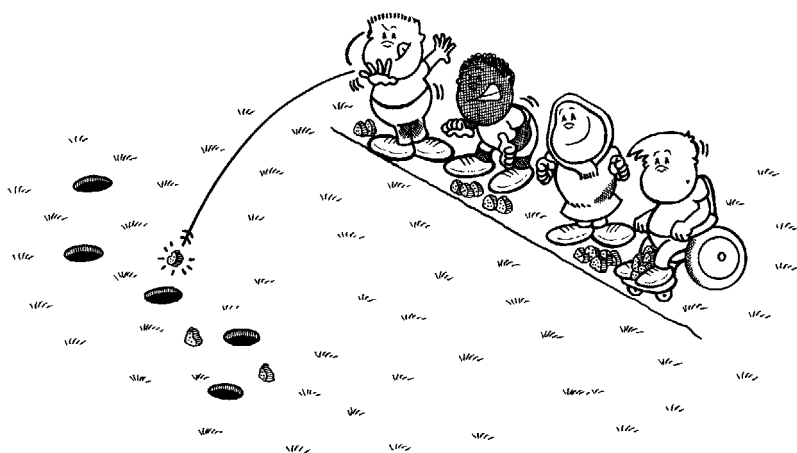
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera detrás de una línea..
<b>Material</b>	Cinco piedras para cada participante.

**Descripción**

Se excavan cinco agujeros en el suelo y a una distancia convenida se traza la línea de partida. El objetivo del juego consiste en depositar, por turnos, en cada uno de los hoyos una piedra lanzándola desde la línea de inicio. Gana el jugador que una vez lanzadas las cinco piedras logre mayor número de aciertos. Se puede realizar el juego con otros materiales de tiro: canicas, monedas, huesos de albaricque, etc.

**Observaciones**

Existen muchas variantes de este juego. Por ejemplo, a una sola tirada se lanzan las cinco piedras, ganando el jugador que más aciertos haya conseguido. También se pueden lanzar las piedras según el orden de los agujeros. En este caso, los aciertos se contabilizan si se ha respetado el orden establecido de los hoyos.



**Tabuaxrat**

**MARRUECOS**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Diez piedras para cada jugador.

**Descripción**

Entre cuatro y seis jugadores se sientan en el suelo formando un círculo alrededor de un montoncito de piedras, hecho con cinco piedras de cada uno de los jugadores. El juego se inicia cuando, una vez establecido el orden de participación, el primer jugador se acerca al montoncito e intenta coger una, sin que se mueva ninguna piedra. Si lo consigue, se la queda, pero si mueve alguna, tiene que pagar prenda dejando en el montón una de las suyas. A medida que los jugadores se quedan sin piedras van abandonando el juego.



**Hailha**

**MAURITANIA**



<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	3-5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

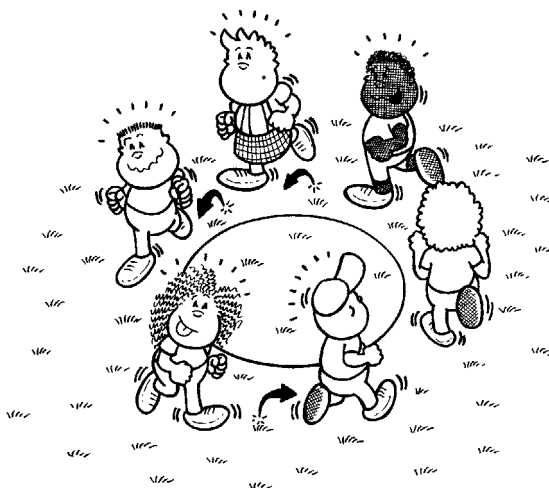
**Descripción**

Para este juego es necesario contar con un grupo de seis jugadores. Se trata de saltar individualmente a pata coja (derecha / izquierda) alrededor de un círculo. Gana quien consiga resistir más tiempo saltando y dando vueltas a la vez. Según el nivel de los participantes, el círculo puede ser de 2 a 5 m de diámetro.

**Observaciones**

Por regla general este tipo de habilidades servían para determinar quien era el guerrero más preparado para la acción. Para dar más emoción a la “contienda”, los participantes pueden agruparse en parejas y realizar la habilidad en sentido opuesto. Gana el jugador que resista más vueltas al círculo.

Un juego de dinámica similar es Ihihna Pohopna (Papua Nueva Guinea. Oceanía). Otros juegos parecidos, aunque practicados en cuclillas, son: Sadák (EE UU. América); Frog dance (Myanmar. Asia) y La Chingolita (Perú. América).



**Axitiquinha**

**MOZAMBIQUE**



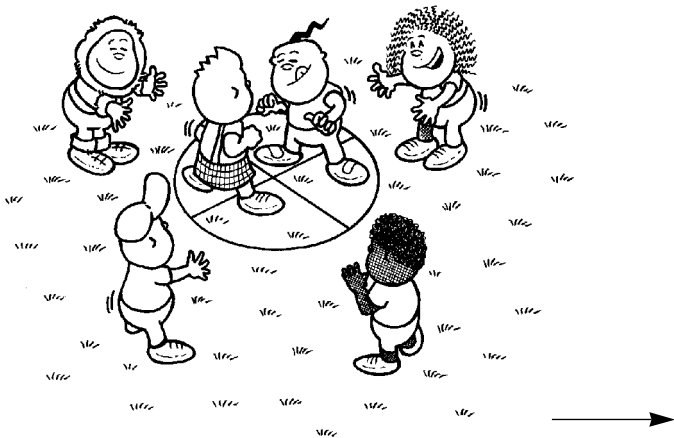
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro de un círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Dos jugadores se colocan uno delante del otro dentro de un círculo dibujado en el suelo y dividido en cuatro partes iguales. Cada jugador coloca un pie en cada uno de los cuadrantes. El juego consiste en seguir rítmicamente una secuencia de movimientos sin salir del círculo, sin pisar las líneas divisorias del suelo y sin interferir los movimientos del compañero.

Movimientos a realizar:

1. Rodar sobre el pie derecho pasando el izquierdo al otro cuadrante, quedándose espalda contra espalda.
2. Girar sobre el pie izquierdo colocando el pie derecho en el siguiente cuadrante, volviendo a quedar de cara.
3. Se repite el primer y segundo movimiento hasta volver a quedar en la posición inicial.





Antes de realizar cada rotación, los jugadores deben saltar dos veces sobre el mismo lugar. La secuencia se repite indefinidamente hasta que uno de los jugadores se equivoca. El juego va acompañado de una canción que da al movimiento una estética particular.



***Observaciones***

Se pueden realizar competiciones entre parejas. Para aumentar la dificultad se puede sumar un nuevo salto antes de realizar la secuencia, o bien dar a los jugadores más tiempo para pensar, comenzar con cuatro saltos y terminar con uno en cada rotación, hasta conseguir hacer perder el ritmo al compañero.

**“Cheia”**

**MOZAMBIQUE**



**Llena**

**Edad**

De 10 a 16 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

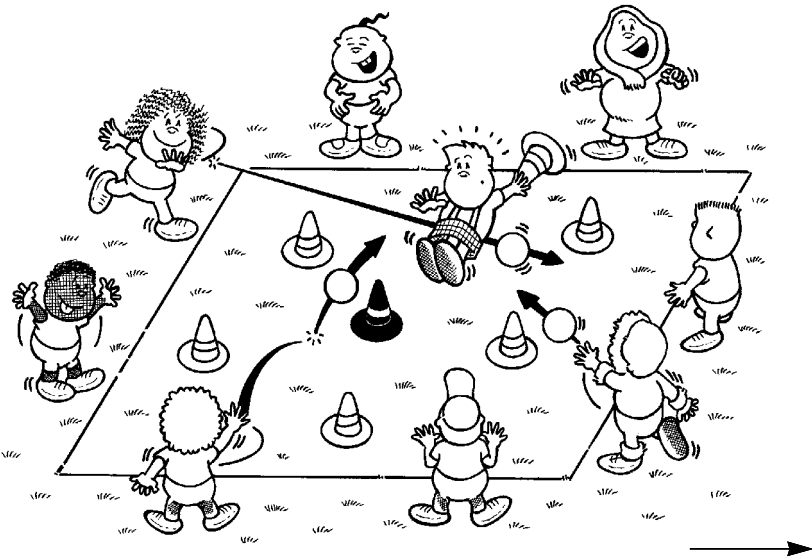
Alrededor de un cuadrado.

**Material**

Tres pelotas blandas y siete conos, uno de ellos de diferente color.

**Descripción**

Se forman dos equipos de ocho a doce jugadores. En un terreno de 20 x 20 m se distribuyen seis conos iguales y se coloca uno de diferente color en el centro. Un jugador del equipo (A) se coloca al lado del cono central. El resto de jugadores del equipo (B) esperan su turno. Alrededor del perímetro de juego se sitúan los jugadores del equipo (B). El jugador central tiene que recoger los conos, de uno en uno, y depositarlos encima del cono central, evitando que los jugadores del equipo (B) le impacten con los balones. Si no es alcanzado por ninguna pelota, consigue un punto, y otro jugador de su equipo lo reemplaza. En caso contrario, queda eliminado. Los equipos se inter-



cambian las posiciones cuando todos los jugadores de uno de ellos haya intentado apilar los conos. Si el jugador central consigue atrapar la pelota sin que caiga en el suelo, puede lanzarla lo más lejos posible con la intención de ganar tiempo. No supone la eliminación de un jugador el hecho que un balón impacte en el cono. Por ello puede utilizarse como defensa. Si la pelota queda “muerta” dentro del terreno del juego, el equipo que se encuentra en el exterior puede entrar a recogerla y volver a lanzarla siempre fuera de sus límites. Gana el equipo que mayor número de puntos consiga en una ronda.



### ***Observaciones***

Para familiarizarse con el juego es mejor introducir los balones de uno en uno. En su origen el juego consistía en situar en el centro del terreno una botella vacía y un montón de arena al lado. El objetivo del mismo era rellenar la botella con la arena del suelo evitando los impactos de la pelota, siguiendo el resto del juego la misma dinámica descrita. Se ha considerado conveniente adaptar los materiales a los espacios de juego de los centros educativos... ¡que por desgracia acostumbran ser de cemento!

**Coché**

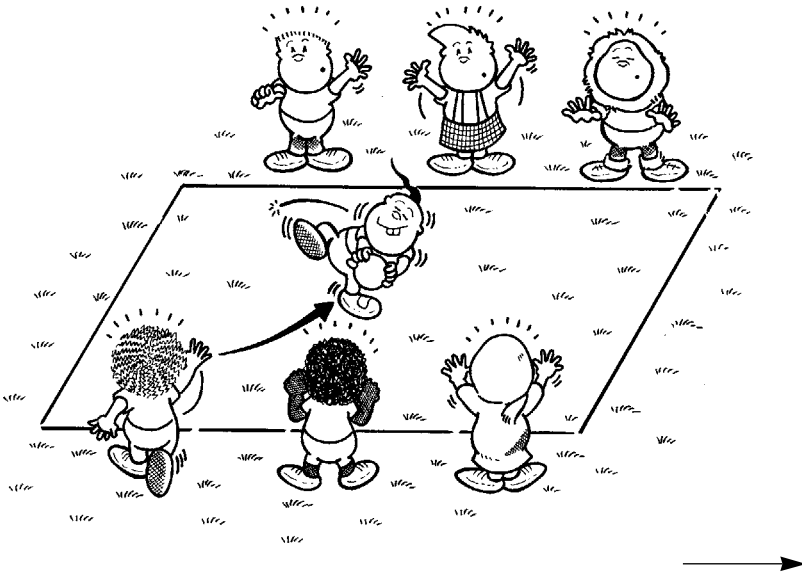
**MOZAMBIQUE**



<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Una pelota blanda.

**Descripción**

Dos equipos de seis jugadores se sitúan en un terreno rectangular. Uno de los equipos (A) se subdividirá en dos grupos y se colocan detrás de las líneas de fondo del terreno. El otro equipo (B) queda a la espera fuera del terreno de juego, a excepción de uno de los participantes que se coloca en su interior. El equipo lanzador (A) debe tocar con el balón al jugador del equipo contrario, que intenta esquivarlo sin salir de los límites del terreno. Si la pelota toca al jugador y cae al suelo, es eliminado y sustituido por otro de su equipo. No obstante, si logra coger la pelota sin que caiga al suelo, su equipo suma cinco puntos, volviendo la pelota al equipo lanzador. Los puntos se van sumando y los equipos cambian sus posiciones cuando todos los jugadores del equipo



(B) han sido tocados. El juego finaliza cuando los miembros de los dos equipos han sido eliminados, ganando el equipo que más puntos consiga.



### ***Observaciones***

Se puede acortar el tiempo del equipo lanzador para dar más agilidad y rapidez al juego. En este caso, si una vez transcurridos dos minutos el equipo lanzador no ha tocado al jugador del equipo contrario, éste consigue igualmente cinco puntos y es relevado por otro jugador de su mismo equipo.

Existen otras modalidades muy conocidas de este juego, siendo una de las más utilizadas el juego de Matar (España. Europa), en el cual el rectángulo de juego se divide en dos mitades iguales, situándose cada equipo en su mitad del campo. Los jugadores que son eliminados se sitúan detrás de la línea del rectángulo, en el campo opuesto a su equipo.

Una vez interiorizada la dinámica, introducir dos o más pelotas, dando de esta manera mucha más movilidad al juego.

**“Labirinto”**

**MOZAMBIQUE**

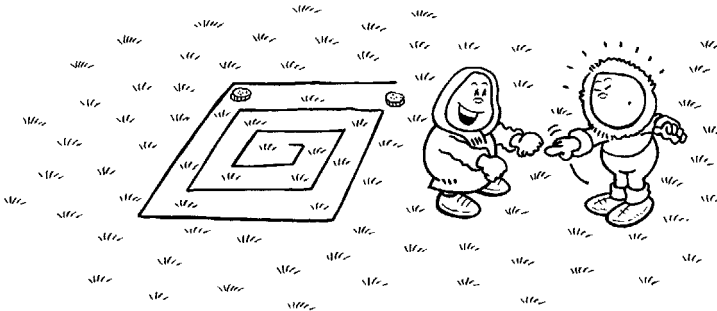


**El laberinto**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Tres piedras por pareja, tiza.

**Descripción**

Se dibuja en el suelo un laberinto tal y como muestra la ilustración, situando en la línea de salida dos piedras diferentes. Los jugadores se colocan uno delante del otro. Uno de ellos esconde una tercera piedra, más pequeña, en una de sus manos, presentándolas a su adversario que debe averiguar en que mano se encuentra. Si lo acierta, mueve su piedra del suelo hasta el próximo ángulo y se repite la acción. En caso contrario, es la piedra de su contrincante la que avanza hasta el ángulo. El procedimiento se va repitiendo hasta que una de las piedras llegue al último ángulo. El jugador que consigue llegar primero obtiene un punto. El juego se vuelve a reanudar, pero en este caso la piedra la esconde el otro participante. Gana quien obtenga antes cuatro puntos.



**Maleua**

**MOZAMBIQUE**



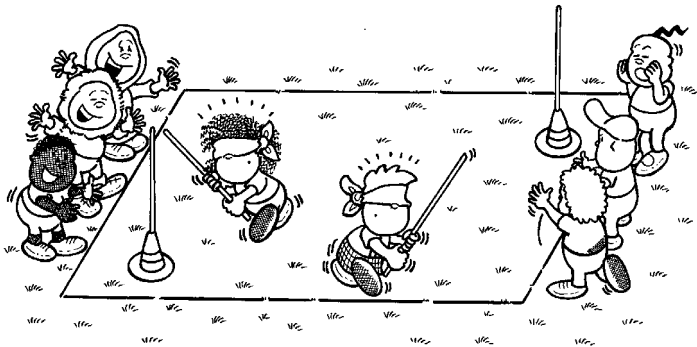
<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Dos conos, cuatro picas o bastones y dos pañuelos.

**Descripción**

Una vez distribuidos los jugadores en dos equipos, se elige de cada uno a un jugador, al cual se le vendan los ojos con un pañuelo. Los componentes de cada grupo se sitúan, en una hilera, detrás de la línea de fondo, de un terreno rectangular de 12 x 6 m. En cada parte del campo de juego se coloca de pie una pica o bastón, fijado en el suelo con un cono. Los jugadores con los ojos vendados deben conseguir, antes que su adversario, derribar la pica sostenida por el cono, golpeándola con otra pica que manejan en su mano. A esta dificultad se añade el hecho de que tienen que lograrlo hallándose en campo contrario. Sin embargo, para facilitar la tarea, los miembros de cada equipo pueden dar las oportunas consignas verbales al jugador de su equipo con el fin de orientarlo en el terreno. Cuando un jugador logra derribar la pica, obtiene un punto para su equipo. El juego finaliza cuando todos los jugadores han tenido ocasión de probar su destreza. Gana el equipo que alcanza mayor número de puntos.

**Observaciones**

Se puede intentar formando cuatro equipos distribuidos en cada lado de un terreno cuadrangular. En cada partida actúan cuatro jugadores a la vez con lo cual la confusión y el griterío aumentan. ¡Suerte!



**“My god”**

**MOZAMBIQUE**



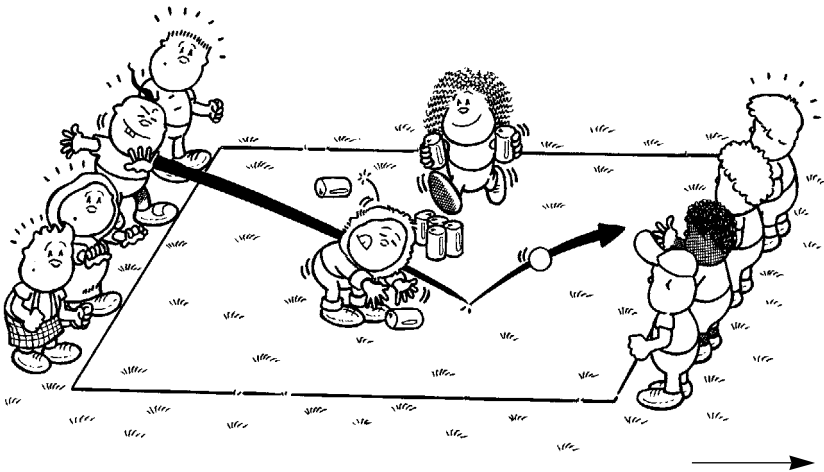
**¡Dios mío!**

<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Una pelota pequeña y ocho latas.

**Descripción**

Los participantes se reparten en dos equipos de ocho a doce jugadores. Se colocan las latas en el centro del campo. El equipo lanzador (A) se subdivide en dos grupos, situándose en los extremos opuestos del terreno de juego a una distancia de 5 m de las latas. El equipo (B) que “esquiva” coloca a dos jugadores al lado de las latas, mientras los restantes esperan su turno para jugar.

Los jugadores del equipo (A) se van pasando la pelota de un lado a otro. Al tercer pase comienza el juego. Mientras el equipo (B) intenta apilar las latas, el equipo (A) procura tocar a los dos jugadores adversarios. Cada vez que el equipo (B) consiga apilar las latas, uno de los jugadores pasa la pierna por encima de las latas y grita: “¡My God!”, dando al mismo tiempo una patada a las latas para tumbarlas, lo que supone un punto para su equipo, volviendo a comenzar a apilarlas.





Cuando tocan a un jugador es sustituido por otro de su equipo que espera su turno, continuando el juego hasta que todos los jugadores del equipo hayan sido eliminados. En este instante se intercambian las posiciones de juego. Si uno de los jugadores que apila las latas consigue coger la pelota sin que ésta caiga al suelo, debe lanzarla cuanto más lejos mejor, obteniendo de esta manera más tiempo para apilar las latas mientras el equipo atacante va a buscar la pelota.



El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido tocados, ganando el equipo que más puntos haya obtenido. La práctica más usual es no contar los puntos, intentando cada equipo mantenerse el mayor tiempo posible en la posición de “apiladores”.

### **Observaciones**

Existe una variante denominada Santora o Ndodo (Mozambique. África). En este caso todos los jugadores se sitúan en el terreno de juego, sin límites de campo ni jugadores. Cada vez que un equipo consigue apilar las piedras (no se utilizan latas en esta variante), uno de los jugadores que haya sido eliminado vuelve al terreno de juego. El juego puede finalizar contando los puntos que hayan conseguido cada equipo transcurrido un tiempo determinado.

Juegos parecidos son Pittu grem (Pakistán. Asia), Seba Tizra (Líbano. Asia) y Las Siete piedras (Venezuela. América).

**“Negação de imposto”**

**MOZAMBIQUE**



**El recaudador de impuestos**

<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro de un círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

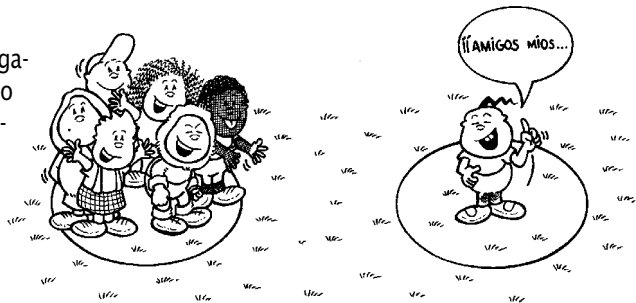
En un terreno rectangular de 40 x 20 m se trazan dos círculos, uno en cada campo, de 7 m de diámetro. Unos de los jugadores, ha sido escogido para realizar el papel de “sipaio” (recaudador de impuestos), el cual debe pillar al resto de jugadores. El “sipaio” se sitúa dentro de un círculo y los demás, “los habitantes de la población”, en el otro, estableciéndose entre ellos el siguiente diálogo:

- Sipaio: – ¡Amigos míos, venid aquí!
- Población – ¡Tenemos miedo!
- Sipaio – ¿Miedo de qué?
- Población – ¡De los impuestos!
- Sipaio – ¡Podéis venir sin preocuparos!

A continuación los jugadores salen del círculo y el “sipaio” los persigue intentando tocarlos. Los jugadores se refugian entrando en el círculo donde estaba “el sipaio”. Los que hayan sido pillados se convierten en “recaudadores” y juntamente con el “sipaio” se instalan en el círculo que ocupaban “los habitantes de la población”. En sucesivas partidas aumenta el número de “recaudadores” y disminuye el de “la población”. El juego finaliza cuando todos han sido cogidos.

**Observaciones**

Debido a que los jugadores salen del círculo en diferentes direcciones, conviene advertirles antes de iniciar el juego sobre el peligro de colisionar con los compañeros.



**Pondas**

**MOZAMBIQUE**



**Edad**

De 8 a 12 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

En dos hileras en ambos extremos del terreno.

**Material**

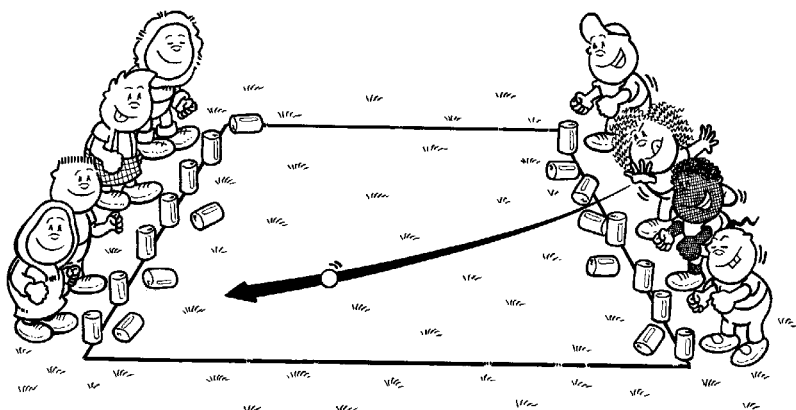
Veinte latas y una pelota.

**Descripción**

Una vez distribuidos los jugadores en dos equipos de cuatro a seis jugadores, cada uno de ellos se coloca detrás de la línea de fondo de un terreno rectangular de 10 x 6 m. Cada equipo coloca encima de la línea de fondo un total de diez latas distribuidas equitativamente. El juego consiste en intentar derribar las latas del equipo contrario lanzando una pelota de reducidas dimensiones. La pelota es lanzada alternativamente por uno y otro equipo. El equipo que consigue tirar las latas de su adversario gana. El juego puede realizarse acordando previamente un determinado número de partidas, al término de las cuales vence el equipo que obtenga más puntos.

**Observaciones**

Se puede jugar aumentando el número de pelotas, hasta un máximo de una por jugador. También hay que tener en cuenta que la distancia desde la cual se efectúan los lanzamientos pueden variar en función de la destreza de los participantes. Otro juego parecido es el de Talbat (Sahara. África).



**Siruma**

**MOZAMBIQUE**



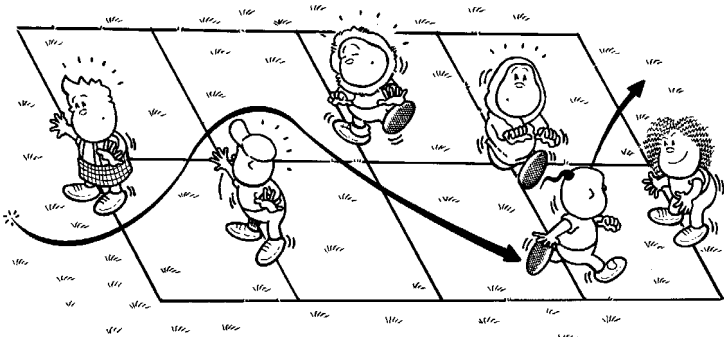
<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	En fila y distribuidos por el campo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se forman dos equipos de igual número de jugadores. El terreno de juego es un rectángulo de 20 x 10 m, dividido longitudinalmente en dos partes iguales y transversalmente por líneas equidistantes, separadas unos 2 m, en número igual al de jugadores de un equipo. Una vez determinado a suertes qué equipo para, por ejemplo, el equipo (A), cada uno de sus miembros se sitúa en una de las líneas transversales. Los jugadores del otro equipo (B) se disponen en fila fuera del rectángulo de juego, delante del primer jugador del equipo (A). El juego se inicia cuando un jugador del equipo (B) da una palmada en la mano a un jugador del equipo (A). A continuación tiene que atravesar el espacio, en sentido longitudinal, sin ser tocado por los jugadores del equipo (A), que únicamente pueden moverse desplazándose a lo largo de la línea transversal en la que están situados, a excepción del primer jugador, que además de moverse por su línea transversal puede deslizarse a lo largo de la línea longitudinal. Una vez han cruzado el terreno todos los jugadores del equipo (B), se cambian las posiciones. Cada jugador que consigue ir de un extremo a otro sin ser tocado por sus adversarios consigue un punto para su equipo. Gana el equipo con mayor número de puntos.

**Observaciones**

Un jugador no puede pillar si sale de la línea asignada.



**Tlhuva Holwana**

**MOZAMBIQUE**



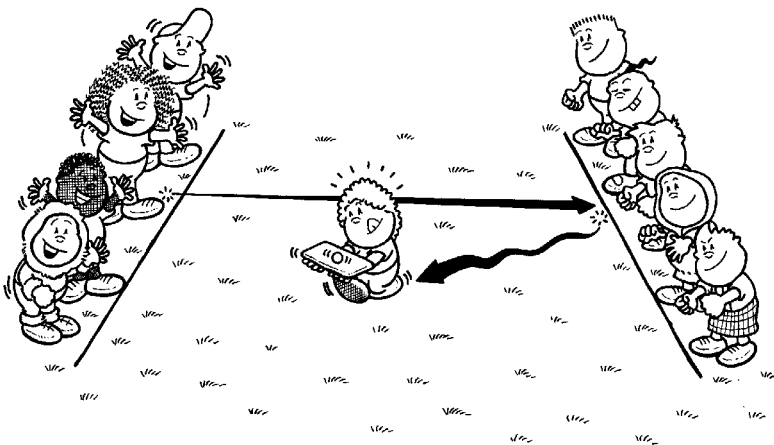
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Un cartón de 40 x 20 cm y una pelota de tenis de mesa.

**Descripción**

Se delimita un terreno de 15 m de largo, marcando en cada uno de los extremos una línea, detrás de la cual se sitúan cinco o seis jugadores de cada equipo. En uno de los extremos, se coloca un trozo de cartón y una pelota de tenis de mesa. Un jugador del equipo contrario tiene que desplazarse en cuclillas, colocar la pelota encima del cartón y manteniendo el equilibrio regresar a su campo sin que la pelota caiga en el suelo. Una vez finalizado el trayecto, será un jugador del equipo contrario quien realice la proeza y así sucesivamente. Cada vez que se consigue efectuar el recorrido se gana un punto. El juego termina cuando todos los jugadores han realizado el recorrido. Gana el equipo que más puntos logre.

**Observaciones**

En muchas culturas los participantes no se preocupan por la puntuación. El juego termina después de haber pasado un rato divertido.



**Matangululu**

**NAMIBIA**



**El juego del melón**

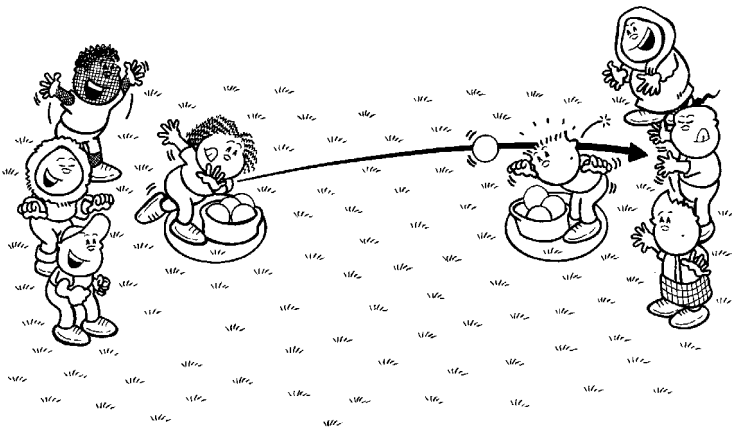
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras detrás de dos círculos.
<b>Material</b>	Diez pelotas, dos cestas, tiza.

**Descripción**

Dos equipos de cuatro jugadores dibujan dos círculos de 1 m de diámetro cada uno y separados unos 5 m, depositando en el interior de cada círculo un cesto con cinco pelotas. Cada equipo destina un jugador para ocupar el círculo. El juego consiste en lanzar las pelotas del cesto al jugador contrario sin que éste pueda salir del círculo. El resto de jugadores se sitúan detrás del círculo contrario con el propósito de recoger las pelotas lanzadas lo más rápido posible para devolverlas al cesto de su lanzador, facilitando con ello la posibilidad de efectuar un mayor número de lanzamientos. Transcurrido 1 minuto de juego, entra en el interior del círculo otro compañero con la intención de realizar la misma operación, y así sucesivamente hasta pasar todos los jugadores. Una vez finalizada la ronda, se contabilizaran los puntos conseguidos por cada equipo. Gana el equipo que haya conseguido un mayor número de impactos.

**Observaciones**

Originariamente, los lanzamientos se realizaban con melones, cuyo impacto provocaba fuertes risas entre los guerreros para ver cuál de ellos era más hábil.



**Matha Kisana**

**RUANDA**



**Edad**

De 6 a 10 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

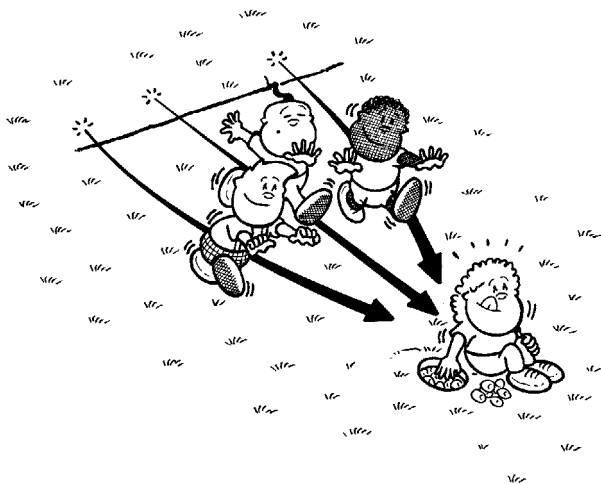
En hilera detrás de una línea.

**Material**

Cincuenta frutos secos y una nuez.

**Descripción**

Entre cuatro y seis jugadores escarban un pequeño agujero en el terreno y colocan en su interior cincuenta frutos secos. Por turnos, uno de ellos tiene que sentarse al lado del hoyo. Sus compañeros se colocan a su espalda, detrás de una línea situada a 20 m de distancia. El lanzamiento de la nuez al aire por parte del que está sentado indica el inicio del juego, extrayendo con una sola mano, y en repetidas veces, el mayor número de frutos secos, mientras el resto de jugadores tienen que salir corriendo para tocarle la espalda lo antes posible. En ese instante se detiene el juego y se efectúa el recuento de los frutos que hay dentro y fuera del agujero. Si hay menos en su interior, el próximo jugador de la ronda pierde su turno.



**Dagnach**

**SÁHARA**



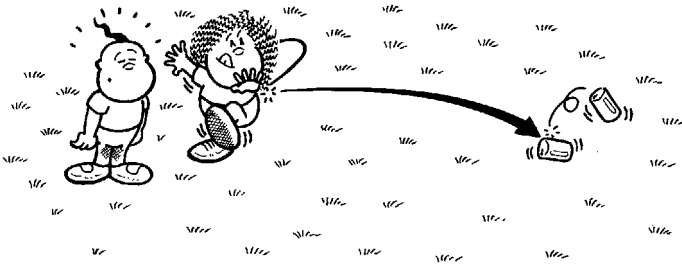
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Dos latas de refresco.

**Descripción**

Se juega en parejas. Cada jugador dispone de una lata de refresco. El jugador que comienza el juego (A) lanza su lata a una distancia de 3 ó 4 m. Su compañero (B) intenta golpear la lata con la suya. Si lo consigue, suma un punto, continuando el juego desde el lugar en el que se encuentren las latas. Si el jugador (B) falla el lanzamiento, reinicia el juego. Es necesario determinar con anterioridad el número de lanzamientos a realizar o bien la línea de llegada de las latas, cuya distancia es de 10 a 15 m. Una vez finalizada la partida, el jugador ganador se queda uno de los objetos acordados con anterioridad, generalmente canicas.

**Observaciones**

¡Recordad que las latas deben estar vacías!





**Kbaiba**

**SÁHARA**



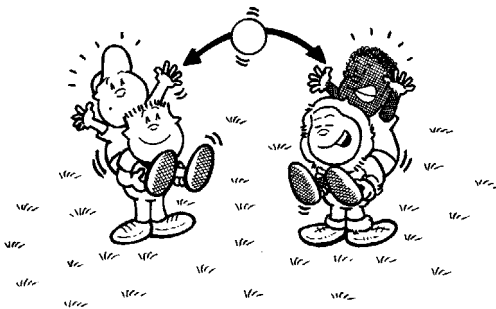
<b>Edad</b>	De 10 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Una pelota por cada grupo de cuatro participantes.

**Descripción**

Cuatro jugadores forman dos parejas sorteando cuál será la posición inicial de cada uno de ellos, jinete o caballo. Una vez diferenciados los papeles, los caballos se quedan quietos mientras los jinetes montan encima de ellos, intentando pasarse una pelota entre los dos jinetes. En el caso de que la pelota caiga al suelo, los caballos sueltan a sus jinetes y salen corriendo hasta llegar a un punto del espacio determinado, evitando ser tocados por la pelota que les lanzan los jinetes. Si la pelota toca a uno de los caballos, se reinicia el juego con los mismos papeles, en caso contrario los jinetes pasan a ser caballos. Ganan el juego los jinetes que más veces consigan pasarse la pelota sin que caiga al suelo.

**Observaciones**

Es posible aumentar el número de parejas.



**Taakub**

**SÁHARA**



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una pelota, tiza.

**Descripción**

Se traza un círculo de 4 ó 5 m de diámetro. Un jugador se coloca en su interior, mientras los otros dos se sitúan en el exterior. El jugador central siempre debe mantener un pie en contacto con el círculo. Los jugadores del exterior se pasan la pelota con las manos. Si el jugador central consigue interferir su trayectoria, se cambian los papeles con el jugador que haya errado el lanzamiento. Los lanzamientos nunca pueden sobrepasar la altura del jugador del círculo. Si un jugador exterior no recoge correctamente la pelota, ocupa la posición central.



**Talbat**

**SÁHARA**



**Edad**

De 8 a 12 años.

**Duración**

10-15 minutos.

**Organización**

En dos hileras paralelas y separadas.

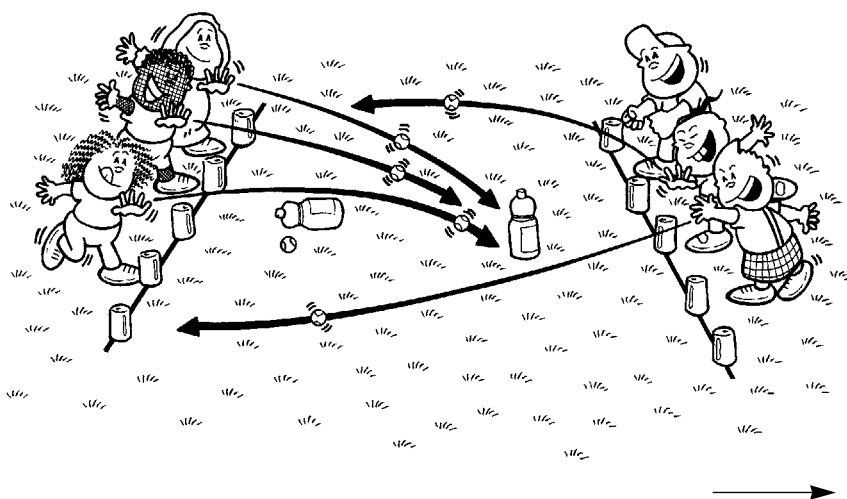
**Material**

Diez latas de refrescos, dos botellas de plástico, seis pelotas de tenis.

**Descripción**

Se forman dos equipos de tres jugadores cada uno. Se sitúa un equipo delante del otro separados entre 6-8 m. En medio de los dos equipos se colocan diez latas alineadas, y delante de éstas, a unos 40 cm, se coloca una botella de plástico por banda.

Los dos equipos inician el juego al mismo tiempo, que consiste en derribar la botella y las latas con las pelotas de tenis. En primer lugar se tiene que conseguir tirar la botella de delante. Después se puede lanzar a las latas, siempre comenzando por la situada en la derecha de cada equipo. Los jugadores deben volver a colocar correctamente las latas que hayan derribado antes de tiempo.



**Observaciones**

Se puede efectuar el lanzamiento por el aire o rodando por el suelo. En lugar de colocar las latas paralelas a los equipos, se pueden colocar en dos filas perpendiculares separando la botella unos 50 cm de las latas. Otra variante sería alinear las latas para cada equipo, evitando la confusión que supone los lanzamientos de ambos equipos. En este caso es necesario la colaboración de un observador que determine las incorrecciones y aciertos de los equipos. Existe una variante muy creativa que consiste en adaptar el juego de “Hundir la flota”, pero en este caso los diferentes navíos están representados por latas, que cada equipo distribuirá por su espacio de juego, siguiendo la misma dinámica en los lanzamientos. En este caso, cada uno de los equipos tiene que destruir la totalidad de la flota de sus adversarios.

Otro juego parecido es el de Pondas (Mozambique. África).



**Garcétanbolilaye**

**SENEGAL**



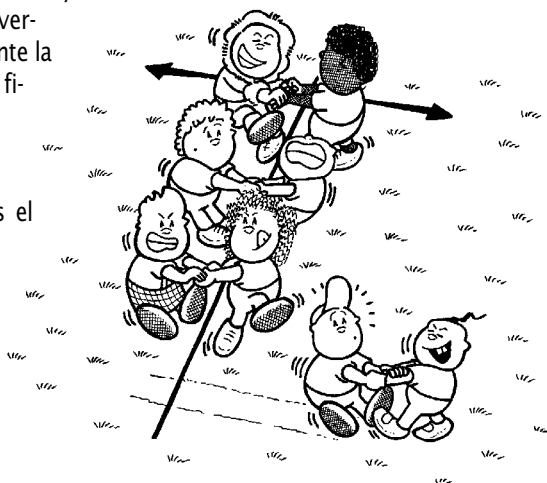
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras paralelas.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Un par de grupos de diez a quince jugadores se disponen en dos hileras separadas por una línea trazada en el suelo. Cada jugador intenta que el jugador que tiene delante suyo atravesase la marca. Si ello sucede, queda hecho prisionero en el campo contrario, mientras que el jugador que ha logrado capturarlo puede ayudar a cualquier compañero que se encuentre en dificultades, cogiéndolo por la cintura formando una pequeña cadena.

**Observaciones**

Es muy semejante al juego denominado “Chak-ka-yer” (Tailandia. Asia). Los componentes de un equipo representan a los buenos espíritus, mientras que los del otro bando son los malos espíritus. Los buenos espíritus pueden colaborar y ayudarse entre ellos; por el contrario, los malos espíritus no son capaces de cooperar entre ellos y únicamente pueden atraer al adversario hacia su campo mediante la acción individual. El juego finaliza cuando todos los jugadores forman parte de un mismo equipo. Otra modalidad parecida es el juego de Gargué (Senegal. África).



**Gargué**

**SENEGAL**



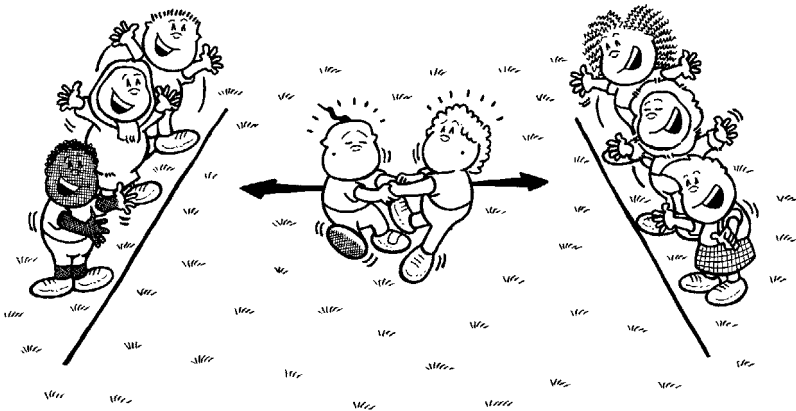
**Edad** De 10 a 16 años.  
**Duración** 10 minutos.  
**Organización** En dos hileras paralelas.  
**Material** Sin material.

**Descripción**

Los jugadores se distribuyen en dos grupos que se colocan en hilera detrás de unas líneas, separadas una de otra entre 5 y 10 m. Un jugador de cada equipo acude al centro del terreno de juego. A una señal facilitada por el animador, tienen que intentar arrastrar al adversario hasta la línea de su equipo, el cual queda hecho prisionero. Gana el equipo que consiga mayor número de prisioneros.

**Observaciones**

Otra modalidad parecida es el juego de Garcétantolilaye (Senegal. África).



**Sâ sâ ding bolog ba**

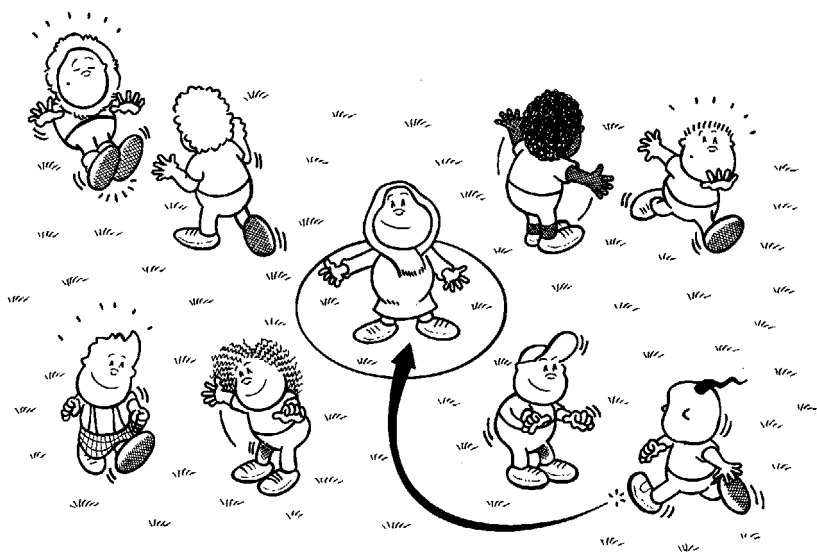
**SENEGAL**



<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

En el interior de un círculo de 5-7 m de diámetro se introduce un jugador escogido a suerte. En su periferia, cuatro jugadores vigilan al prisionero para evitar que sea tocado por cualquier jugador de campo. Quien lo consiga pasa a ocupar el puesto de prisionero y éste, a su vez, el de guardián. Si un jugador de campo es alcanzado antes de que logre tocar al prisionero, queda eliminado del juego hasta que éste sea liberado.



**Sakharou di euré diel**

**SENEGAL**



<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

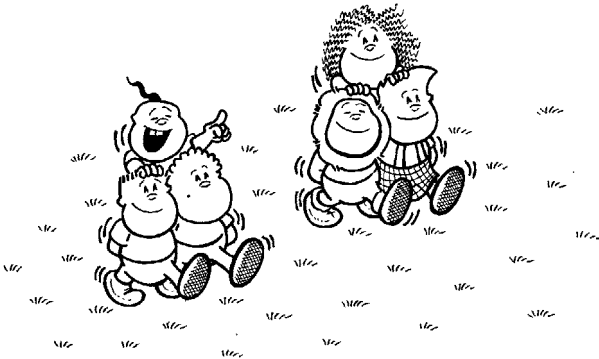
**Descripción**

En grupos de tres jugadores, dos de ellos se sitúan hombro con hombro colocando, cada uno de ellos, sus manos entrelazadas detrás de la espalda a la altura de la cintura. El tercer jugador debe subirse encima colocando un pie en las manos de cada jugador.

Una vez situados en esta posición, se realizan carreras entre los diferentes grupos de participantes.

**Observaciones**

Es conveniente, antes de iniciar las carreras, que cada trío realice diversos desplazamientos por el espacio de juego. ¡Cambiar las posiciones para que todos puedan experimentar el placer de contemplar el mundo desde las alturas!





**Seïva**

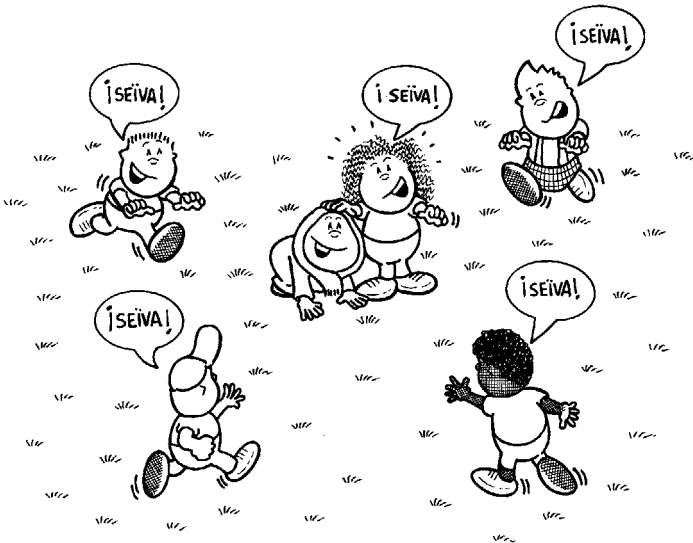
**SENEGAL**



**Edad** De 10 a 16 años.  
**Duración** 10 minutos.  
**Organización** Libre disposición.  
**Material** Sin material.

**Descripción**

El juego se desarrolla en grupos de seis jugadores. Uno de ellos hace el papel de “camello” y se coloca en cuadrupedia. Otro jugador, el guía, es el encargado de protegerlo, debiendo mantener siempre una mano en la cabeza o en los hombros del camello. Cuando grita: “¡seïva!”, el resto de jugadores también gritan “¡seïva!” e intentan tocar al camello. En el primer toque que reciba el camello, éste tiene que decir: “¡bénèy!”, en el segundo, “¡miarey!”, y en el tercero “¡mbole!”. A partir de este momento, los asaltantes persiguen al guía, que debe intentar llegar hasta el establo. Quien es tocado por la mano libre o el pie del defensor pasa a ejercer el papel de camello y éste, a su vez, de guía.



**Diketo**

**SUDÁFRICA**



**Edad**

De 8 a 10 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

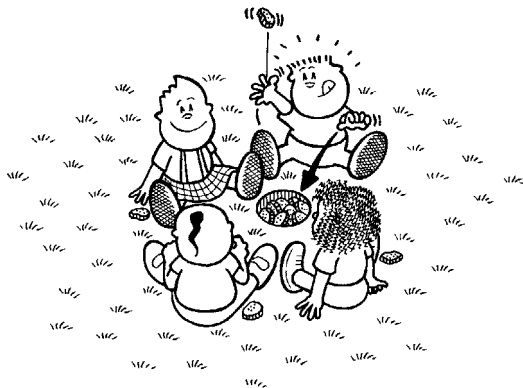
Sentados en círculo.

**Material**

Una piedra pequeña por jugador y de ocho a diez para poner en el agujero.

**Descripción**

Se juega entre cuatro y seis jugadores. Una vez realizado un agujero en el suelo, denominado "sekhudu", se introducen en él entre ocho y diez piedras. Antes de iniciar el juego, se decide el número de partidas que se van a realizar, normalmente diez, y cuál de las dos manos, izquierda o derecha, deberá ser utilizada para lanzar y recoger las piedras. Cada vez que un jugador gana una ronda, efectúa una marca en el suelo, siendo vencedor el primero que consiga diez en su marcador. Una vez establecido el turno de lanzamiento, el primer jugador coge su piedra, llamada "moketo", lanzándola al aire. Mientras está en el aire tiene que recoger del agujero dos o más piedras y dejarlas en el suelo, antes de recoger de nuevo la piedra lanzada. A continuación repite el procedimiento hasta que únicamente quede una piedra en el agujero. La última piedra es sacada del agujero para efectuar una vuelta completa a su alrededor, empleando para ello seis tiradas de "moketo". Para finalizar la ronda, el jugador lanza su piedra al aire y tiene que recogerla encima del dorso de su mano, colocándola encima del agujero. Cuando un jugador se equivoca pierde su turno.



**Dithwai**

**SUDÁFRICA**



<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Entre diez y quince piedrecillas por jugador.

**Descripción**

Se juega en la arena entre tres y cinco jugadores. Cada uno de ellos dispone de diez a quince piedrecillas de un mismo tamaño y similar tonalidad, que deben ser colocadas encima de una pequeña montaña de arena (“lesaka”) que forman con sus manos. Se establece el turno, y a quien le ha tocado en suerte empezar, cierra los ojos mientras el resto de jugadores le cogen una piedrecilla de su montón para colocarla en sus respectivos montículos. Cuando finalizan la operación exclaman: “El re un thopa del di”, es decir: ¡capturado!, y el jugador abre sus ojos e intenta identificar sus piedras. Si tiene suerte y las distingue, puede recuperarlas, de lo contrario las pierde. Cuando alguna piedra es reconocida, pasa el turno al próximo jugador; si no, se repite el procedimiento.

**Observaciones**

Este juego desarrolla la percepción visual para reconocer un objeto determinado dentro de un conjunto de objetos similares. De hecho, el juego ejercita en la práctica de un procedimiento idéntico, que deben emplear niños y adolescentes de sociedades ganaderas para distinguir los miembros pertenecientes a su propio rebaño, cuando los animales son mezclados con el de otras cabañas ganaderas.



**“Leopard Trap”**

**SUDÁN**



**La trampa del leopardo**

<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Entre todos los jugadores se escoge a dos para que formen un puente asiéndose ambos de los antebrazos. El resto de jugadores forman un círculo y empiezan a correr pasando por debajo del arco formado por la pareja, “el león y el leopardo”, mientras cantan la siguiente canción:

“El león y el leopardo, el león y el leopardo, dos cazadores nocturnos.

El león y el leopardo, el león y el leopardo, atrapan a su presa”.

Cuando la canción finaliza, “el león y el leopardo” se sueltan de las manos y cada uno de ellos tiene que atrapar a algún jugador. Cuando ello sucede, los dos jugadores pillados forman otra pareja de “león y leopardo”. La canción se repite de nuevo y los cuatro jugadores intentan alcanzar a cuatro nuevos jugadores. El juego finaliza cuando todos los participantes han sido cogidos por “los leones y los leopardos”.



**“Giant’s House”**

**TANZANIA**

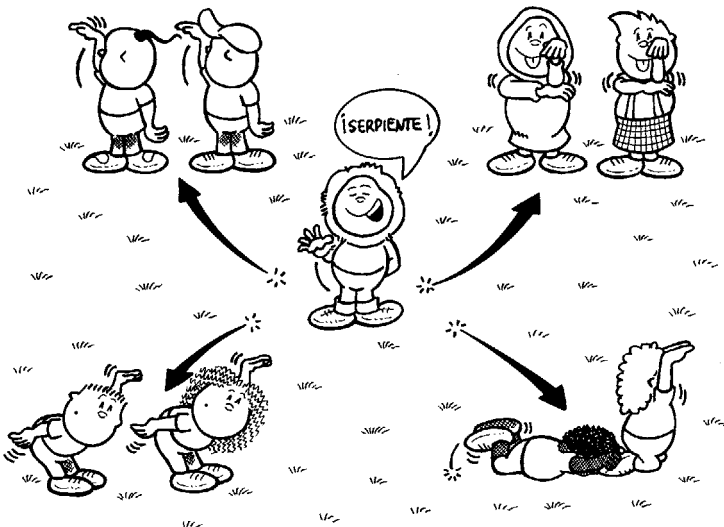


**La casa del gigante**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Entre todos los participantes se elige a uno para que dirija el juego. El resto de jugadores forman grupos de cuatro a seis miembros. Cada grupo escoge una esquina del espacio de juego, hasta la que deben desplazarse durante el transcurso del juego. La totalidad de jugadores se cogen de las manos y forman un círculo alrededor de quien dirige, mientras le cantan: “ve a la casa del gigante y dinos lo que veas”. Entonces el animador dice el nombre de un objeto o un animal, por ejemplo: “¡he visto una serpiente!”, y los jugadores, por grupos, acuden a las esquinas designadas para representar la figura de una serpiente. El animador escoge a un nuevo jugador para que lo reemplace, del grupo que mejor haya realizado su representación.



**Usione**

**TANZANIA**



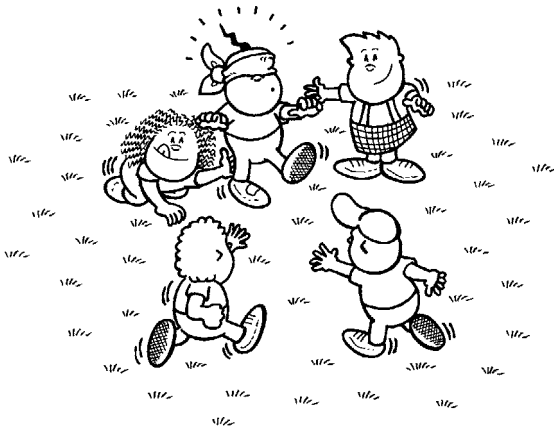
- Edad** De 3 a 8 años.
- Duración** 10 minutos.
- Organización** Libre disposición.
- Material** Un pañuelo.

**Descripción**

Entre todos los jugadores se escoge a uno para que pare y se le vendan los ojos con un pañuelo. Los demás participantes intentan despistarlo, se le acercan, lo tocan... mientras él intenta coger a alguno. Cuando consigue atrapar a un jugador, éste reinicia el juego.

**Observaciones**

Evitar dar empujones y zarandeos a quien para.



**Awako**

**TOGO**



**Edad**

De 6 a 10 años.

**Duración**

5-10 minutos.

**Organización**

Cada grupo en su campo.

**Material**

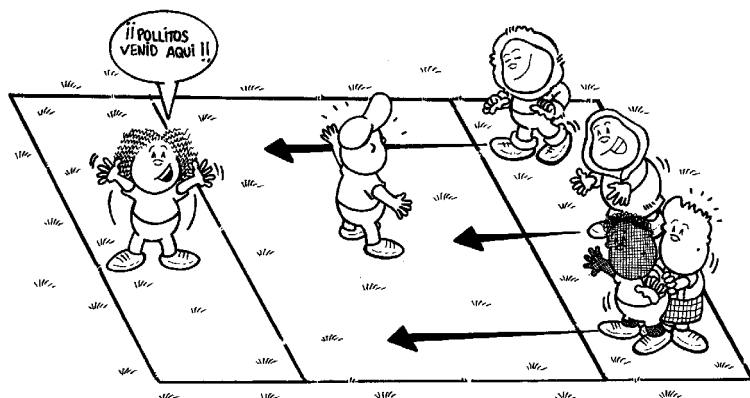
Sin material.

**Descripción**

Se forman tres subespacios rectangulares dentro de un terreno de 40 x 20 m. El área central es mayor que las restantes. Entre todos los participantes escogen a dos, uno para representar el papel de gallina y el otro para ejercer de halcón. El resto de jugadores adoptan el papel de pollitos. La gallina se sitúa en un extremo del terreno y los pollitos en el campo contrario. En el rectángulo central se coloca el halcón dispuesto a la caza. Cuando la gallina exclama: "pollitos venid aquí", éstos empiezan a correr, intentando llegar hasta el área de la gallina. El halcón procura, sin salirse de su espacio, coger el mayor número posible de pollitos. Cuando uno de ellos es atrapado, sale fuera del juego.

**Observaciones**

También existe la posibilidad, si el grupo de pollitos es muy numeroso, de que cuando un pollito es cogido por el halcón, se convierta también en dicho animal y lo ayude en las capturas.



**Azingorotui-Azinganga**

**TOGO**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en un extremo del terreno.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores se distribuyen por parejas una al lado de la otra en un extremo del terreno. Uno de los compañeros de la pareja se coloca en cuadrupedia y el otro se sienta encima de él. Cuando el dinamizador del juego da la señal de inicio, el jugador que está sentado empieza a hacer cosquillas a su compañero que debe recorrer una distancia de 6 m sin derrumbarse debido a las cosquillas que le va haciendo durante todo el trayecto su pareja. Si lo consigue, en la siguiente jugada se cambian los papeles, en caso contrario deberá volver a intentarlo.

Mientras realizan el juego los jugadores van cantando: "Azingorotui-Azinganga" ¿Qué le pasa a la araña que ya no anda?

**Observaciones**

¡Ya podéis correr, si no queréis morir de risa!





**“Antílope, El”**

**ZAIRE**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

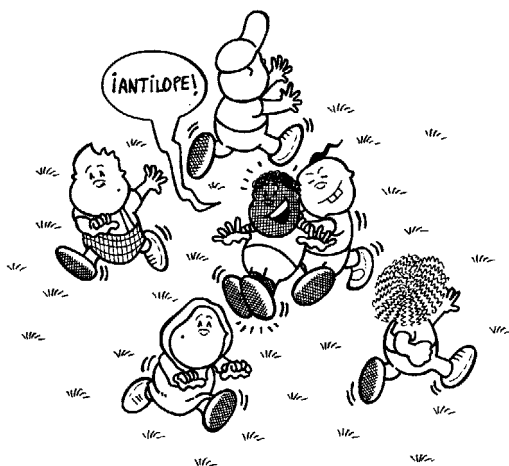
**Descripción**

En un terreno de juego de dimensiones similares a las de un campo de tenis, se escoge a uno de los participantes para realizar el papel de antílope, con la intención de intentar atrapar al resto de jugadores. Cada vez que un jugador es atrapado grita: “¡antílope!”, dando a entender a sus compañeros que a partir de este momento también ayudará en la persecución. El juego continúa hasta que todos los jugadores estén atrapados.

En la posición inicial, el antílope debe situarse en uno de los extremos del campo, mientras sus compañeros se distribuyen en el campo opuesto.

**Observaciones**

Los jugadores atrapados se pueden diferenciar con petos.



**“Simba y el antílope”**

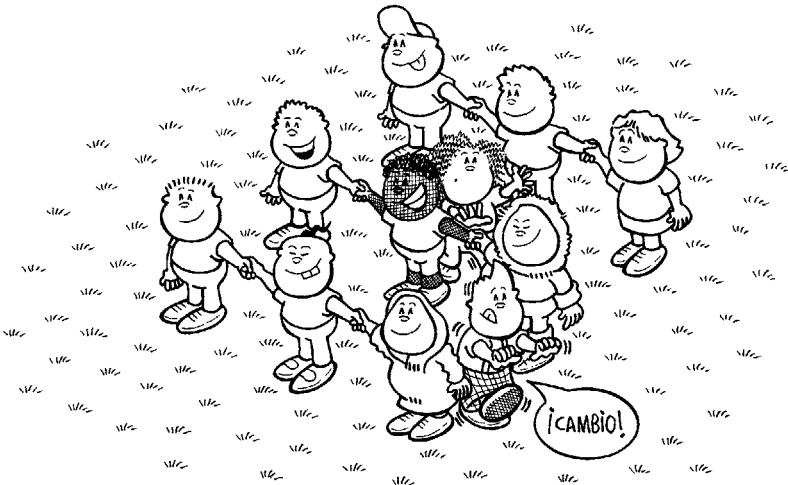
**ZAIRE**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En varias hileras paralelas.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se distribuyen los papeles del juego entre los participantes. Simba (león) es el depredador y el antílope representa la presa. El resto de jugadores se sitúan en hileras paralelas de cinco jugadores dándose las manos. A una señal del dinamizador del juego, Simba empieza a perseguir al antílope que debe escaparse de éste pasando entre las hileras, y cuando grita “¡Cambio!” los jugadores se sueltan de las manos y efectúan un giro de 90° hacia su derecha, volviendo a cogerse de las manos del nuevo compañero y formando una nueva hilera. A otra señal de cambio regresan a la posición inicial, formándose de esta manera hileras en sentido longitudinal o transversal según el giro de 90° realizado, provocando la desorientación del depredador y su presa. En el momento en que Simba consigue atrapar al antílope se cambian los papeles del juego. En caso contrario, y transcurrido un tiempo prudencial, se asignan dos nuevos jugadores.



**“Snake”**

**ZAMBIA**



**La serpiente**

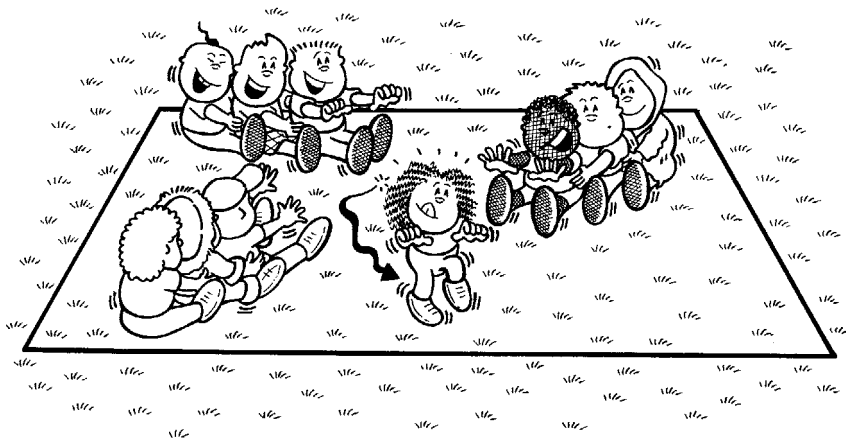
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en filas.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se forman dos o más equipos de cinco jugadores cada uno sentados en el suelo y agarrados todos por la cintura. Cada uno de los equipos se sitúa en un ángulo del terreno de juego. El animador (gacela) se dispone en el centro del terreno de juego. A una señal convenida, todos los grupos deben desplazarse por el suelo simulando los movimientos sigilosos de una serpiente hasta llegar al lugar de la gacela con la finalidad de cazarla. La gacela puede moverse lentamente con el fin de equilibrar la contienda.

**Observaciones**

Las serpientes no pueden poner las manos en el suelo para desplazarse, sólo pueden utilizar los movimientos sincronizados del grupo.



**“Pez, El”**

**ZIMBABWE**



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Un cono, una pica y un pañuelo.

**Descripción**

Entre seis y ocho jugadores se distribuyen alrededor de un círculo de 2 m de diámetro, en medio del cual se sitúa un cono que sostiene una pica. Encima de ésta se coloca un pañuelo (“el pez”) que será vigilado por otro jugador. Los jugadores del círculo tienen que intentar coger “el pez” y sacarlo del círculo sin que el guardián los toque. En caso de ser tocado, el jugador queda eliminado. Gana el jugador que logra apoderarse del pañuelo, pasando a ejercer de guardián en la nueva partida.

**Observaciones**

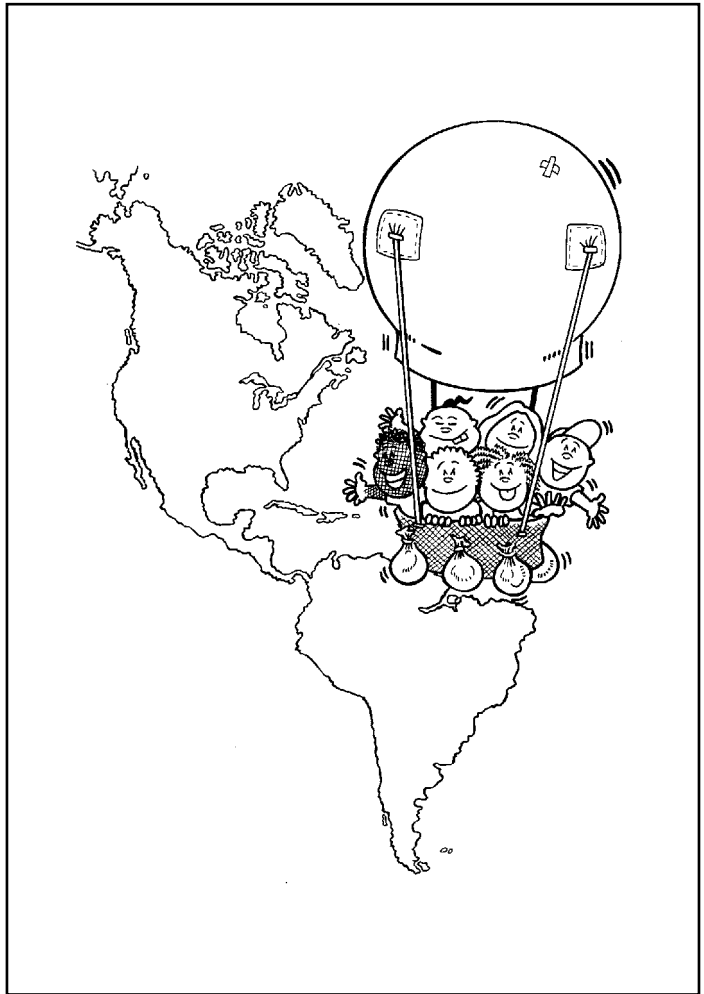
Un juego tradicional llamado Borkum Topa (Irán, Asia) es muy parecido. Se distribuyen cinco jugadores alrededor de un círculo de 3 m de diámetro. Un jugador que actúa de guardián defiende, manteniendo como mínimo un pie dentro del círculo, una pelota o una lata que los demás participantes intentan sacar a patadas de su interior. Quien lo consigue pasa a defender.



*Esta página dejada en blanco al propósito.*

## CAPÍTULO 2

# ***JUEGOS DE AMÉRICA***



*Esta página dejada en blanco al propósito.*

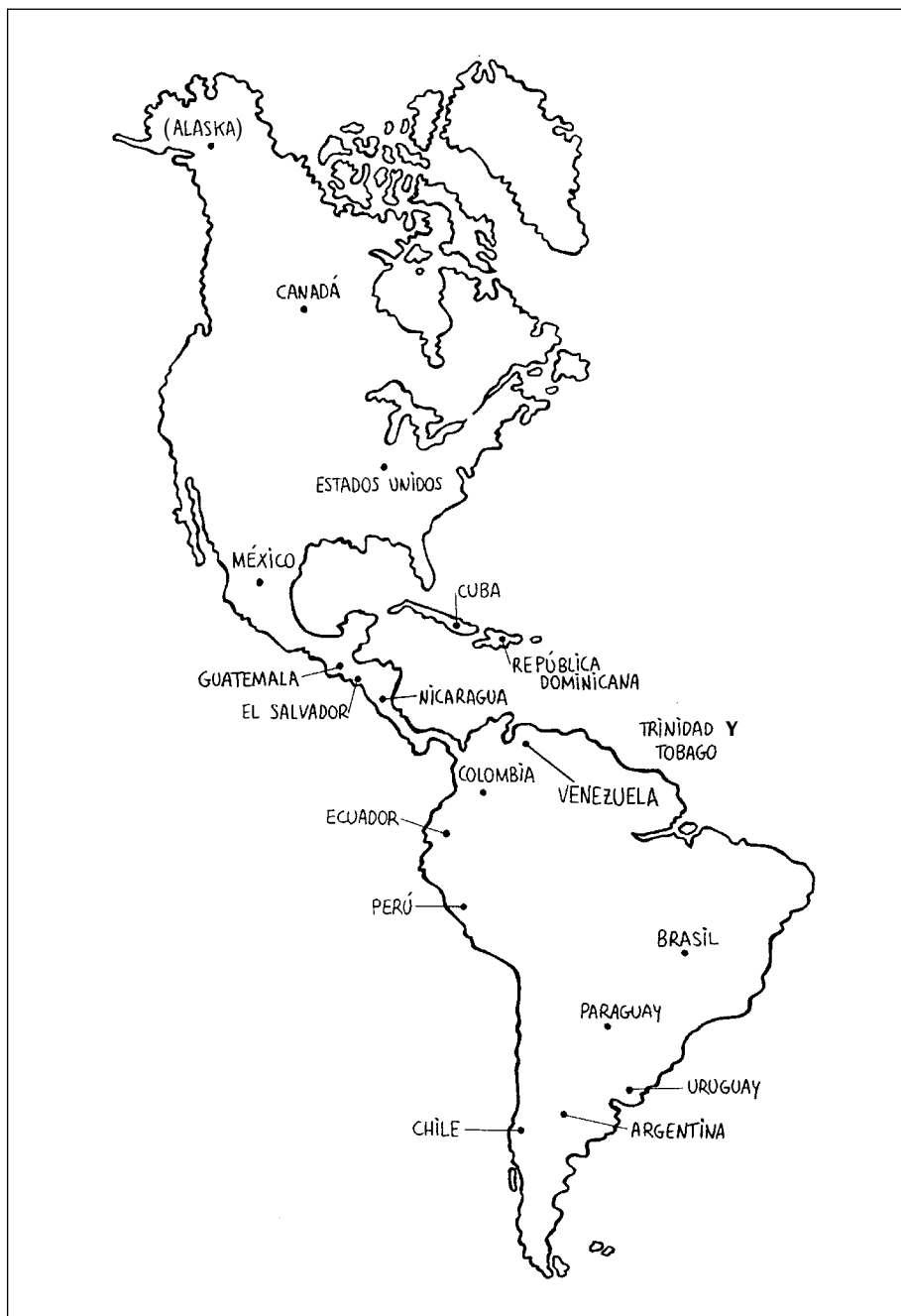
**ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES**

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Argentina</b>		
	Caza, La	107
	Gata parida	108
	Mancha, La	109
	Mantequilla	111
<b>Brasil</b>		
	¿Gosta dos seus vizinhos?	112
	Joao Palmada	113
<b>Canadá</b>		
	Ajutatut	114
	“Barrer con la escoba”	115
	Muk	116
	Mush-mush	117
	“Transportar el águila”	118
<b>Chile</b>		
	Pallana, La	119
	Pezcadito, El	120
<b>Colombia</b>		
	Ángel y el diablo, El	121
	Limonada, La	123
	Monigote, El	124
	Perritos, Los	125
	Pico, Pico, Melorico	126
	Vendado, El	127
<b>Cuba</b>		
	Venconmigo, El	128



<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Ecuador</b>	Siete loco, El	129
<b>EE UU</b>	A, my name is Alice	130
	Aheyo	131
	Blankey	132
	Categories	133
	Fizz-buzz	134
	Gä-gä-dä-yan'-duz	135
	Head of the class	136
	"Juego de la manopla, El" (Alaska)	137
	"Lanzar al aire un palo en forma de V"	138
	Mocasin game	139
	Sadák	140
	Tsi-Ko-nai	141
	Uhl-ta	142
	"Vaciar el campo"	143
	"¡Ven aquí!"	144
<b>El Salvador</b>	Mica encadenada, La	145
	Pasando el aro	146
<b>Guatemala</b>	Acércate	147
	Chivo perdido	148
<b>México</b>	Diablo, El	149
<b>Nicaragua</b>	Chonetes	151
<b>Paraguay</b>	Pescadito, pescadito	152
	Ratones bailarines	153

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Perú</b>	Chingolita, La	154
	Cullcu	156
	Cuscal rueda	158
<b>República Dominicana</b>	Chancleta, La	159
	Escoba, La	160
<b>Trinidad y Tobago</b>	“Trier”	161
<b>Uruguay</b>	Cordón, El	162
	Lobito	163
	Vuelta al mundo	164
<b>Venezuela</b>	Ángel bueno y el ángel malo, El	165
	Fusilado, El	167
	Guataco, El	169
	Más ladrillo, El	170
	Siete piedras, Las	171
	Turpial, El	172



**Caza, La**

**ARGENTINA**



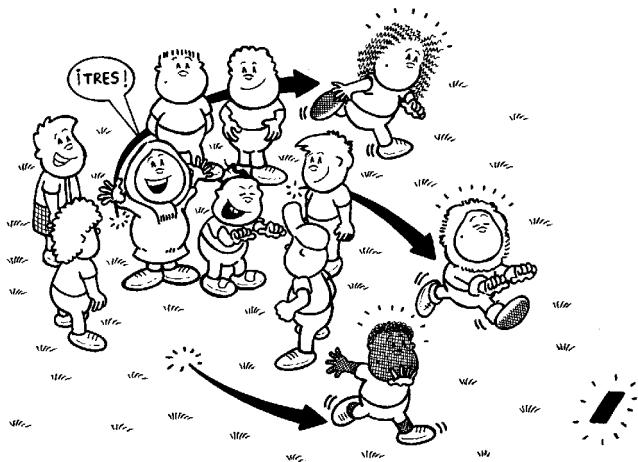
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores del círculo se van numerando del uno al tres sucesivamente, representando el papel de zorros. Los jugadores del centro del círculo representan al cazador y al perro. Cuando el cazador pronuncia un número cualquiera, todos los zorros que tengan dicho número saldrán corriendo hasta una marca determinada situada a una distancia de 12 m del círculo, para volver rápidamente a éste. Mientras, el perro debe perseguirlos. En caso de tocar a alguno de los zorros se cambian los papeles. El cazador pasa a perro, el perro a zorro y el zorro a cazador. En caso contrario se repite la misma acción variando los números.

**Observaciones**

Si se juega con un gran número de participantes, se pueden colocar dos perros.



**Gata parida**

**ARGENTINA**



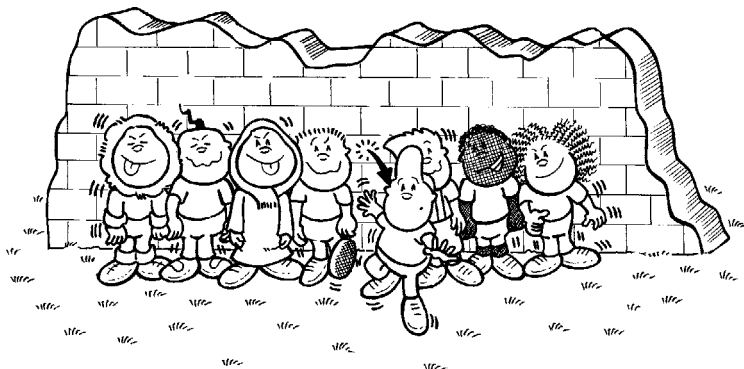
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera de espaldas a una pared.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los participantes, no menos de cinco, se colocan de espaldas a una pared, codo con codo. A la señal del dinamizador, empiezan a empujar hacia el centro de la hilera, para que el compañero que no resista la presión salga de la misma.

**Observaciones**

Una variante de este juego es el denominado Sacar nuches (Venezuela. América), donde se realiza la misma acción pero en este caso los jugadores se sientan en un banco o acera.



**Mancha, La**

**ARGENTINA**



<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

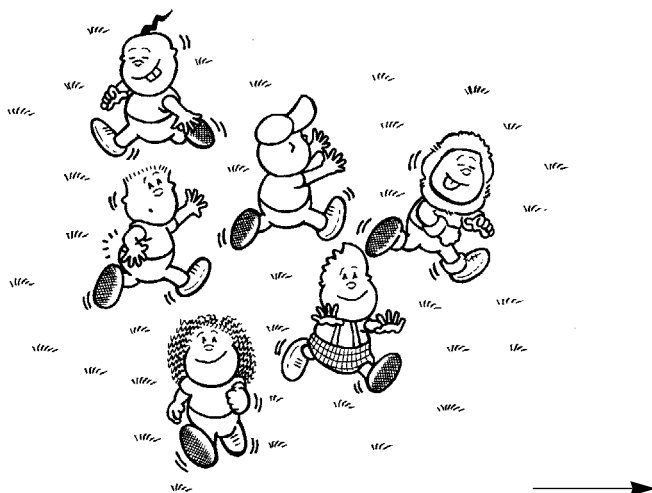
**Descripción**

Juego de difusión universal con infinidad de variantes:

“Mancha venenosa, La”. Un jugador pilla a los demás. Cuando el que inicia el juego toca a un compañero éste se salva, y el jugador tocado debe pillar al resto corriendo con una de las manos apoyada en la parte del cuerpo en que le han tocado. Y así sucesivamente.

“Mancha pelota, La”. El jugador que la para tiene que tocar al resto de participantes con una pelota. Los jugadores tocados son eliminados.

“Mancha por tiempos, La”. Se trata de tocar a la mayor cantidad de jugadores en el menor tiempo posible. Los jugadores se dividen en dos equipos; por turnos, se deben colocar unos dispersos por el campo y otros en hilera. Los jugadores van saliendo de



uno en uno, con el objetivo de pillar a alguien y volver. En caso de no pillar a nadie, pueden regresar. Una vez ha participado todo el equipo, el dinamizador anota el tiempo y los puntos conseguidos y deja paso al siguiente grupo.



“Mancha hielo, La”. Un jugador es el sol y el otro el hielo; el resto de los participantes se dispersan por el terreno. El sol derrite a los jugadores, que se sentaran en el suelo, y el hielo los vuelve a la normalidad.

“Mancha pared, La”. Los perseguidos tratan de evitar ser tocados apoyando una parte de su cuerpo en la pared.

“Mancha sentada, La”. Los perseguidos se salvan de ser tocados si consiguen sentarse a tiempo.

“Mancha socorro, La”. El jugador en peligro debe dar la mano a otro jugador para evitar ser tocado.

“Mancha entrega, La”. El que la para sólo puede tocar al participante que tiene el pañuelo; éste debe pasarlo a otros para evitar ser tocado.

### **Observaciones**

La mancha tiene su origen en el antiguo derecho de los criminales perseguidos de pedir asilo en las iglesias, que al entrar en una de ellas clamaban: “a la iglesia me llamo” y sólo podían ser sacados con licencia de las autoridades eclesiásticas.

Para conseguir más acción en el juego, es mejor colocar a dos o más jugadores que la paren.

¡Anímate a encontrar más variantes!

## Mantequilla

## ARGENTINA



<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	En cuatro filas en las esquinas de un cuadrado.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

Se forman cuatro grupos de participantes que representan las cuatro esquinas de la plaza. Cada uno de los grupos se coloca en fila con un número igual de compañeros, menos en uno que debe haber uno más en la cola, representando la “Mantequilla”. En la parte central del campo se sitúa otro jugador que representa el “Comprador”. Este debe desplazarse de esquina en esquina y preguntar:

–¿Hay mantequilla?

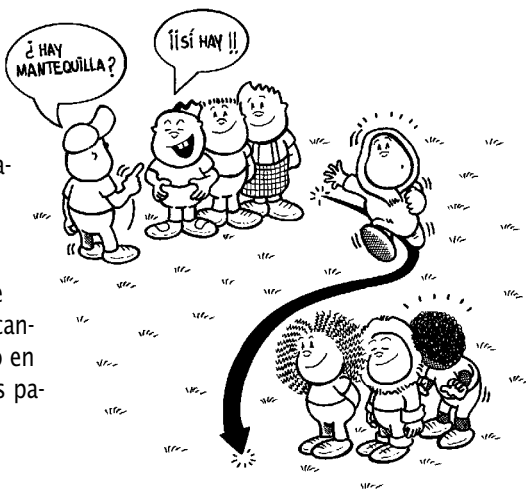
– En la otra esquina.

Se desplazan hacia ésta, donde vuelve a formular la misma pregunta, hasta encontrar la esquina en la que se encuentra la “Mantequilla”:

–¿Hay mantequilla?

– Sí hay.

Como la pregunta se formula al que está a la cabeza de la fila, desde allí tiene que tratar de coger al último, que intenta escapar hacia otra fila. Si lo consigue, se coloca a la cabeza de la fila, quedando como “Mantequilla” el último, el cual también intenta escapar, y así sucesivamente, hasta que el “Comprador” consiga dar alcance a la “Mantequilla”, momento en que se reinicia el juego con los papeles cambiados.





**¿Gosta dos seus vizinhos?**

**BRASIL**



**¿Te gustan tus vecinos?**

<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Una silla para cada participante.

**Descripción**

Los participantes están sentados en una silla formando un círculo. En su interior el que para pregunta a cualquiera de ellos: “¿te gustan tus vecinos?”. Si la respuesta es negativa, pregunta de nuevo: “¿entonces quiénes te gustan?”. En el supuesto que conteste: “¡Pablo y Lucía!”, los dos jugadores mencionados tienen que cambiar de lugar con los vecinos de aquel que acaba de responder. El jugador que está en el centro tiene que intentar apoderarse de uno de los dos lugares que momentáneamente “Pablo o Lucía” han dejado vacíos. Si la respuesta es afirmativa, el que para formula la pregunta a otro jugador. En el caso de que la respuesta sea: “¡me gustan todos!”, son la totalidad de jugadores los que deben cambiarse de silla.



**Joao Palmada**

**BRASIL**



**Juan Palmada**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

En el exterior de un círculo que forman los participantes se coloca "Joao Palmada". Los jugadores tienen las manos cruzadas detrás con las palmas de la mano hacia arriba. El que para corre alrededor del círculo y cuando lo desea da una palmada a cualquier compañero. Éste debe salir en dirección contraria a Joao, que continua corriendo, teniendo ambos que contornear el círculo siempre por su derecha. Al cruzarse, se paran, se dan las manos y dicen: "¡Buenas tardes!", prosiguiendo la carrera para ver quién llega al lugar vacío. Aquel que no lo consiga, pasa a ser el nuevo "Joao Palmada", reiniciándose el juego.



**Ajutatut**

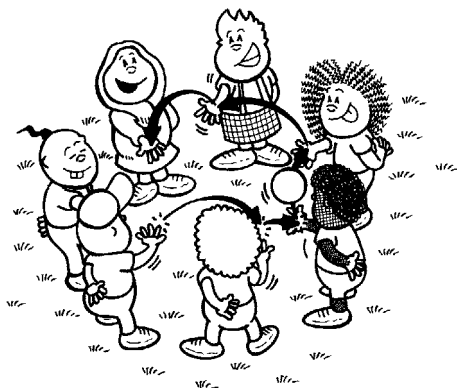
**CANADÁ**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una pelota blanda.

**Descripción**

Los participantes forman un círculo de pie y sitúan una mano en su espalda. Uno de los jugadores coloca el balón en juego dando un golpe a éste con la mano libre para desplazarlo al compañero que se encuentra a su derecha. Y así sucesivamente hasta conseguir dar toda la vuelta al círculo sin que el balón caiga al suelo.



**“Barrer con la escoba”**

**CANADÁ**



<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una escoba y un reproductor de música.

**Descripción**

Los jugadores permanecen de pie formando un círculo, colocando las manos en sus espaldas a la altura de la cintura. En esta posición se irán pasando, al ritmo de la música, una escoba de unos a otros. Cuando el sonido se detenga, el jugador que se halle en posesión de la escoba deberá salir del círculo. El juego prosigue hasta quedar un único bailarín asido a la escoba.

**Observaciones**

El juego puede dinamizarse introduciendo diversas escobas a la vez y realizando cambios de sentido. Al mismo tiempo puede retardarse la eliminación de los jugadores, haciendo que el jugador que haya sido sorprendido con la escoba en sus manos prosiga el juego de espaldas al interior del círculo, e incluso pueda continuar jugando, si vuelve a ser agraciado con la escoba, colocándose, por ejemplo, de rodillas.



**Muk**

**CANADÁ**



**Silencio**

**Edad** De 3 a 8 años.  
**Duración** 10 minutos.  
**Organización** Sentados en círculo.  
**Material** Sin material.

**Descripción**

Los jugadores dispuestos en círculo se sientan en el suelo y eligen a uno de ellos para que dirija el juego desde el centro. Cuando el que está en el interior del círculo señala con el dedo a cualquier jugador, éste tiene que decir “muk” y permanecer callado y con semblante serio, mientras la persona que se encuentra en medio intenta hacer expresiones y gestos cómicos para provocar su risa. Si lo consigue, se intercambian los papeles.

**Observaciones**

Juego practicado entre los pueblos inuits (peyorativamente llamados esquimales).



**Mush-mush**

**CANADÁ**



**Blando-blando**

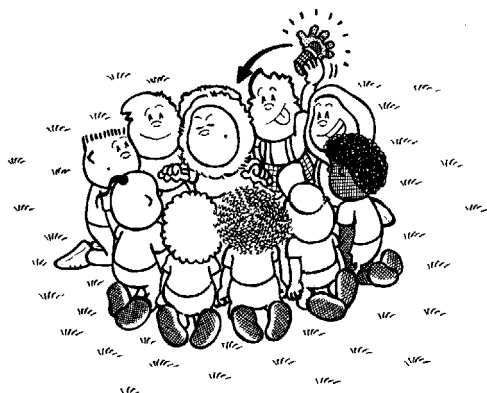
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Un guante.

**Descripción**

Los jugadores permanecen sentados en el suelo con las piernas flexionadas, manteniendo los talones a 50 cm del trasero. Al mismo tiempo deben juntar sus rodillas y situarse muy próximos a sus compañeros. Se ha escogido a un jugador para que se coloque en el centro del redondel. Por debajo de las piernas los jugadores se pasan un guante con la máxima discreción y despistan al jugador central que tiene que localizarlo. Los jugadores pueden propinar un “guantazo” al jugador del centro, si se hallan en posesión del guante y observan que está distraído mirando hacia otra dirección.

**Observaciones**

Jugado por los pueblos inuít.



**“Transportar el águila”**

**CANADÁ**



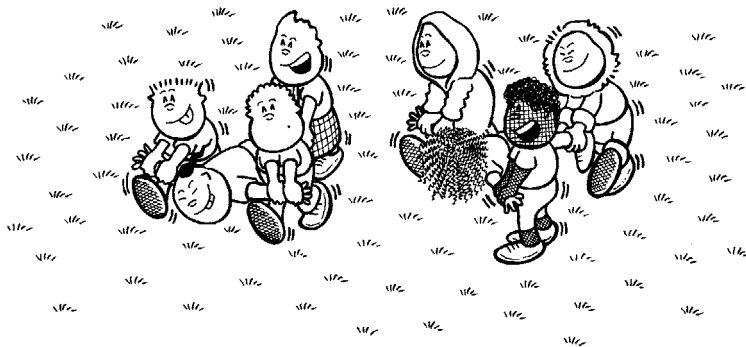
<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

En grupos de cuatro jugadores, uno de ellos se tiende en el suelo, con los brazos en cruz y las piernas juntas, mientras un compañero lo agarra por los tobillos y los otros dos lo hacen por las muñecas. En esta posición el jugador es levantado a medio metro del suelo y se le invita a explorar el espacio dando vueltas lentamente, procurando que la experiencia acabe en un buen aterrizaje. Después de cada “paseo espacial” se intercambian los papeles.

**Observaciones**

¡Feliz vuelo!... os desean los pueblos inuïts que lo practican.



**Pallana, La**

**CHILE**



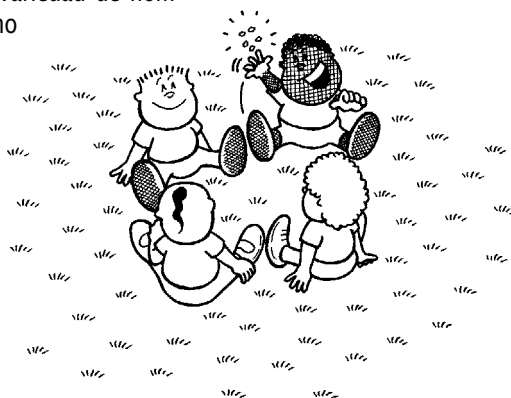
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Cinco piedrecillas.

### **Descripción**

Los participantes, entre dos y seis jugadores sentados en el suelo, disponen de cinco piedrecillas del tamaño aproximado de un confeti. Por turnos, uno de ellos, con las piedrecillas en la mano, debe arrojarlas al suelo y recogerlas, de una en una, después de lanzar al aire una de ellas, denominada "pallano". Otra acción consiste en lanzar las cinco piedrecillas al aire y tratar de retener la mayor cantidad posible de ellas en la parte superior de la mano y, a continuación, volverlas a arrojar al aire para recibir las en el cuenco de la mano. De nuevo tira al aire una y deposita las restantes en el suelo; toma otra, ya son dos, las arroja al aire y toma la tercera y luego las otras piedras. Si una de las acciones no se ejecuta correctamente, pasa el turno al siguiente participante.

### **Observaciones**

Éste es uno de los juegos más universales que se conocen. Existen referencias del siglo III a. C. y se ha extendido por todos los continentes, gozando de una gran variedad de nombres y acciones a realizar, como es el caso por ejemplo de Gundasi (Indonesia. Asia).





**Pezcadito, El**

**CHILE**



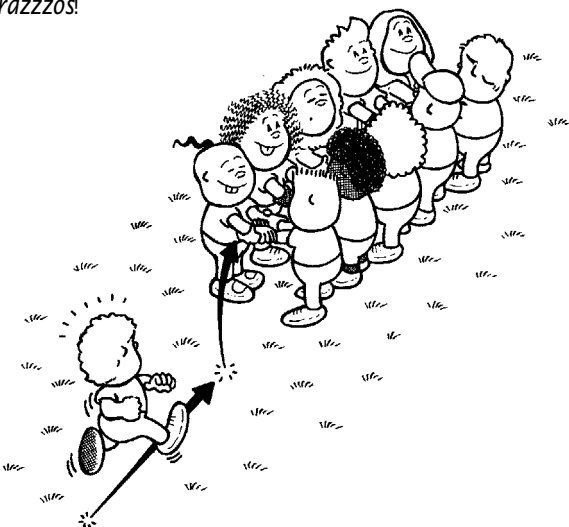
<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras frente a frente.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los participantes se colocan por parejas, uno frente al otro, cogidos por los antebrazos, formando dos largas hileras. Uno de los jugadores, “el pezcadito”, debe alejarse una distancia que le permita, tras una breve carrera, impulsarse encima de los brazos de sus compañeros. Las parejas deben ir trasladando “el pezcadito” hacia delante mientras van cantando: “el pezcadito se va za-za”. Éste tiene que progresar por encima de los brazos con el cuerpo extendido y las piernas juntas. A medida que las parejas van desprendiéndose del “pezcadito” tienen que colocarse de nuevo al final de las hileras. Cuando un “pezcadito” ha nadado suficiente, otro ocupa su lugar.

**Observaciones**

Conviene ayudar a... ¡descender el pezcadito, una vez haya pasado por el mar de brazzos!



## Ángel y el diablo, El

COLOMBIA



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos filas enfrentadas.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

Uno de los jugadores representa el papel de ángel mientras otro representa al demonio. El jugador que dinamiza el juego otorga el nombre de una fruta a cada uno de los jugadores restantes y establece el siguiente diálogo:

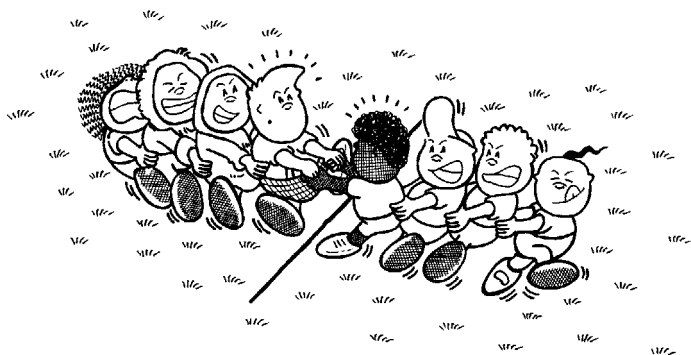
Ángel: – Aquí viene el ángel con su bastón dorado, por una fruta.

Dinamizador: – ¿Qué fruta?.

El ángel dice el nombre de una fruta, y si corresponde a algún jugador, éste se sitúa detrás suyo cogiéndolo por la cintura.

Diablo: – Aquí viene el diablo con sus tenazas negras, por una fruta.

Dinamizador: – ¿Qué fruta?.



El juego sigue la misma dinámica hasta que ya no queden más frutas (jugadores) por clasificar. En este momento, ángel y diablo se dan las manos, trazan una línea en medio de los dos, y establecen una lucha entre los dos bandos. Gana el equipo que consigue hacer cruzar la línea al otro.



### **Observaciones**

Es muy similar al de Ángel bueno y el ángel malo, El (Venezuela. América). La estructura es parecida a un juego universal, practicado en múltiples culturas, que normalmente se acompaña de canciones. Los jugadores pasan por debajo del puente formado por dos jugadores, quedando cogidos a la cintura de uno de los dos según hayan seleccionado un bando u otro. Sirvan como ejemplo las siguientes denominaciones: Tris, tras... (España. Europa), London Bridge (Reino Unido. Europa), Passar arcades (España. Europa); Eculué (Mozambique. África), Ua, ua, di táddaz sukao suka Fátima (Marruecos. África),

**Limónada, La**

**COLOMBIA**



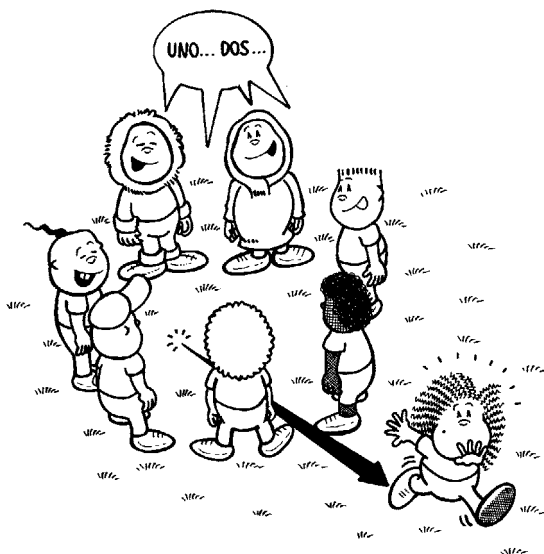
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

En círculo cogidos de las manos. En su interior un jugador va dando vueltas mientras canta:

– Madrugué una mañana en el mes de abril.  
 Me encontré una muchacha como un serafín.  
 Me pidió limonada, yo le di café,  
 porque la limonada se salió y se fue.

Una vez finalizada la canción, los jugadores del círculo se sueltan de las manos y cuentan hasta tres, mientras el jugador del centro aprovecha para escaparse y evitar que sus compañeros le atrapen una vez hayan terminado de contar. El jugador que consiga atraparlo pasa a ocupar su lugar.



**Monigote, El**

**COLOMBIA**



<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Dos trozos de madera pequeños.

**Descripción**

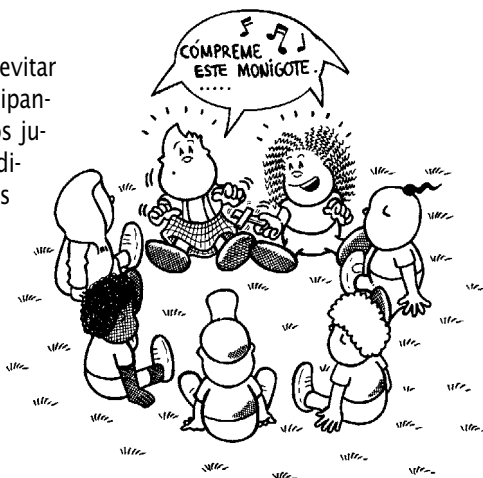
Sentados en círculo, los participantes deben pasarse con las manos dos trozos de madera, colocados uno encima del otro en equilibrio, mientras van recitando el siguiente diálogo:

- Cómprame este monigote.
- ¿Qué vale su monigote?
- Cinco pesos y un chicote.
- ¿Y si el monigote muere?
- Pagaré quien lo tuviere.

El jugador que “se quema” (se le caen las dos maderas en equilibrio) debe pagar una prenda. A un número determinado de prendas, el jugador perdedor debe realizar una habilidad dictada por sus compañeros.

**Observaciones**

El juego ha sido adaptado para evitar posibles quemaduras a los participantes. En la descripción original los jugadores se pasan tabaco encendido. En este estilo de juegos, los objetos que se pasan los participantes pueden ser muy variados: vela, cubito de hielo, etc.



**Perritos, Los**

**COLOMBIA**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores, cogidos de las manos, forman una cadena. Uno de los dos que encabezan la cadena pregunta:

– ¿Cuántos perritos hay en el monte?

Todos responden:

– Veintiuno, y uno quemado.

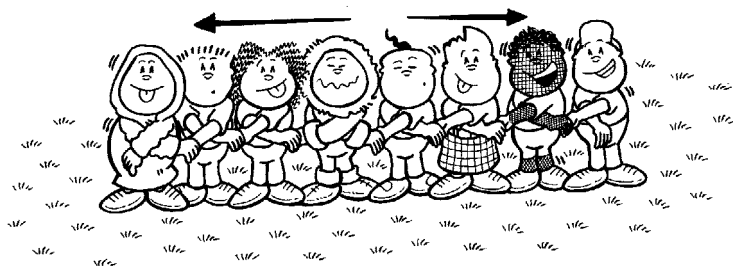
– ¿Quién lo quemó?

Todos responden:

– Este perrito malvado.

– Mátalo, mátalo por traidor.

Llegado este momento todos los jugadores pasan por debajo de los brazos de los dos primeros. El juego continúa, repitiéndose el diálogo, hasta que todos los participantes queden con los brazos entrelazados. En ese momento todos comienzan a hacer fuerza estirando los brazos hasta romper la cadena. Los jugadores que se han soltado quedan eliminados, siguiendo la misma dinámica hasta quedar solamente cuatro participantes.



**Pico, Pico, Melorico**

**COLOMBIA**

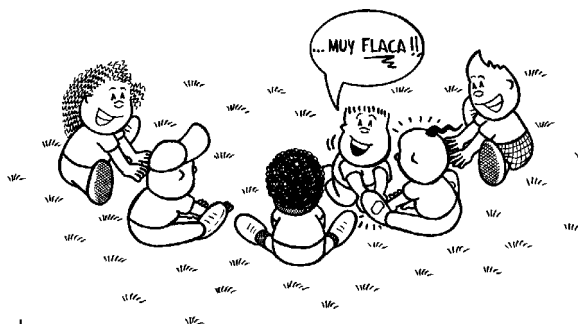


<b>Edad</b>	De 6 a 8 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en semicírculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Sentados en semicírculo entre seis y ocho jugadores colocan las palmas de la mano en el suelo. El dinamizador del juego va pellizcando las manos de sus compañeros una a una suavemente al mismo tiempo que dice:

– Pico, Pico Melorico,  
¿quién te dio tan largo pico,  
para que fueras a picar  
las hijas del viejo rico?  
En la puerta de la iglesia  
tengo una taza de leche,  
tómame la nata,  
déjame la leche,  
que es para mi gata  
que está muy flaca.



El jugador “gallinazo” a quien le corresponda la palabra “flaca” se aparta una distancia de unos veinte metros del grupo. Mientras, el jugador que dinamiza el juego dice:

– Corre, corre, gallinazo,  
que te pico  
el espinazo.

En este instante, el dinamizador del juego otorga a cada jugador el nombre de un animal y le pregunta al “gallinazo”:

– ¿En qué animalito se quiere venir?

Si acierta uno de los nombres atribuidos a uno de los jugadores, es llevado a cuestas hacia el grupo por éste. Si no, vuelve andando y ocupa el lugar del dinamizador.

**Observaciones**

En el supuesto de que sean dos los jugadores que tengan el mismo nombre, el gallinazo será trasladado en la “silla de la reina”.

**Vendado, El**

**COLOMBIA**



<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Un pañuelo, una pica.

**Descripción**

Los jugadores están de pie formando un círculo. En su interior se coloca un jugador con los ojos vendados y con una pica en la mano. A una señal determinada hace rodar el círculo estableciendo el siguiente diálogo.

– Ande la rueda.

Los compañeros responden:

– Andando va.

– Pare la rueda.

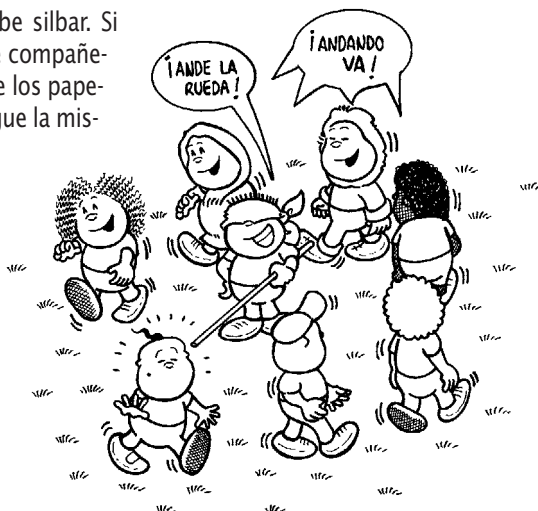
Y todos responden:

– Parada está.

En este instante, el jugador con los ojos vendados señala con la pica a uno de los jugadores del círculo. El jugador señalado, debe silbar. Si quien la para acierta de qué compañero se trata, deben cambiarse los papeles; en caso contrario, se sigue la misma dinámica.

**Observaciones**

Para facilitar el reconocimiento del jugador señalado podemos pedir que este pronuncie el nombre de un animal, fruta, etc.





**Venconmigo, El**

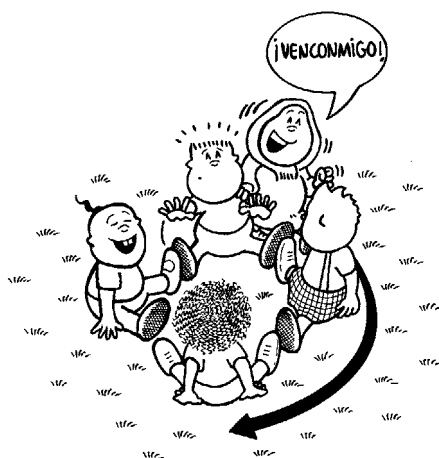
**CUBA**



<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en varios círculos.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se escogen entres dos y cinco participantes para que la paren. El resto se reparten en grupos de cuatro jugadores y se esparcen por el espacio de juego, formando cada uno de ellos una estrella de cuatro puntas, sentándose sus componentes en el suelo con las piernas abiertas. Los perseguidores se desplazan libremente por entre medio de los grupos y cuando lo desean pueden dirigirse a cualquiera de ellos. Después de realizar varias vueltas a su alrededor, toca los hombros de uno de los jugadores que permanecen sentados y exclama: "¡venconmigo!", y éste debe levantarse y perseguirlo, en el sentido de las agujas del reloj, efectuando una vuelta completa al círculo. Si consigue atraparlo antes de que llegue al lugar que ha dejado vacío, puede volver a sentarse con los jugadores de su grupo; en caso contrario, se cambian los papeles y tiene que irse a buscar a un jugador de otro grupo distinto.



**Siete loco, El**

**ECUADOR**



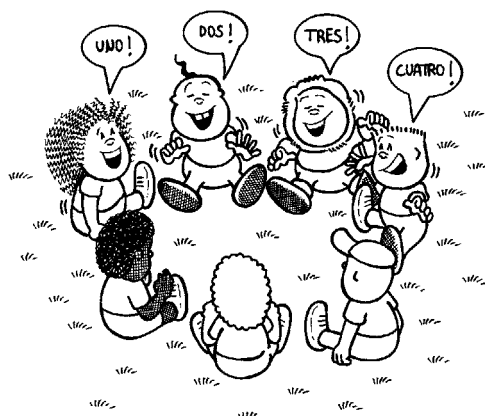
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Uno de los jugadores empieza a contar: ¡uno!; el de su derecha: ¡dos!; el otro: ¡tres!... Cuando se llegue al número siete, o bien un múltiplo de éste, todos los jugadores deben efectuar una palmada para cambiar la dirección del juego (derecha/izquierda, izquierda/derecha). Es preciso que el juego sea muy rápido, de esta manera los errores y las carcajadas están aseguradas. El jugador que se equivoca debe salir del círculo.

**Observaciones**

Una modalidad parecida es el Fizz-buzz (EE UU. América).



**A, my name is Alice**

**EE UU**



**A, mi nombre es Alicia**

<b>Edad</b>	De 6 a 8 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una pelota.

**Descripción**

Se disponen en círculo un máximo de ocho jugadores. Por turnos, cada participante tiene que botar la pelota mientras el resto de jugadores, picando de manos para seguir el ritmo, cantan una canción conocida. El jugador que bota el balón, cada vez que pronuncie la letra "A" en la canción, tiene que pasársela por debajo de las piernas y continuar botándola. Si se le escapa la pelota o bien se le pasa por alto una letra, debe pasar el balón al próximo jugador del círculo. Gana el jugador que consiga acabar la canción.



**Aheyo**

**EE UU**



**Los aros**

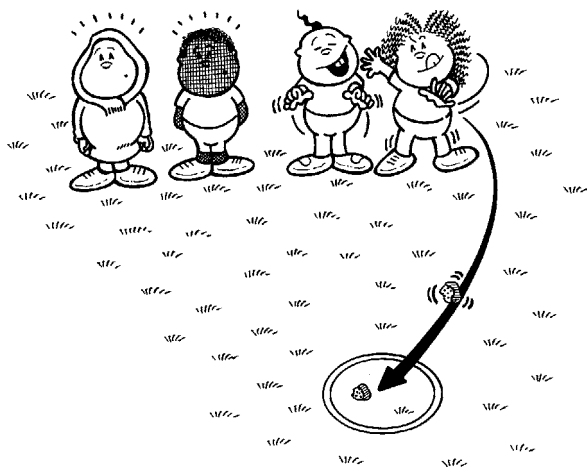
**Edad** De 8 a 12 años.  
**Duración** 10 minutos.  
**Organización** Libre disposición.  
**Material** Dos piedras y un aro.

**Descripción**

Se enfrentan dos parejas. Un jugador de la pareja (A) lanza un aro a una distancia de 4-6 m. A continuación, un miembro de la pareja (B) tira una piedra dentro de éste y después lo intenta su compañero. Si solamente aciertan un lanzamiento, los miembros de la otra pareja (A) deberán transportarlos a horcajadas desde el lugar donde se encuentran hasta el aro. Pero si en lugar de una piedra, depositan las dos, tienen que ser transportados a lo largo del recorrido de ida y vuelta. En última instancia, si no aciertan ninguno de los dos lanzamientos, recogen el aro del suelo y lo lanzan a la distancia acordada para que la otra pareja pruebe fortuna.

**Observaciones**

Este juego era practicado por los indios Pima del Oeste de los EE UU (Arizona).



**Blankey**

**EE UU**



**Mantear**

**Edad**

De 8 a 12 años.

**Duración**

5-10 minutos.

**Organización**

Libre disposición.

**Material**

Dos pelotas y dos sábanas.

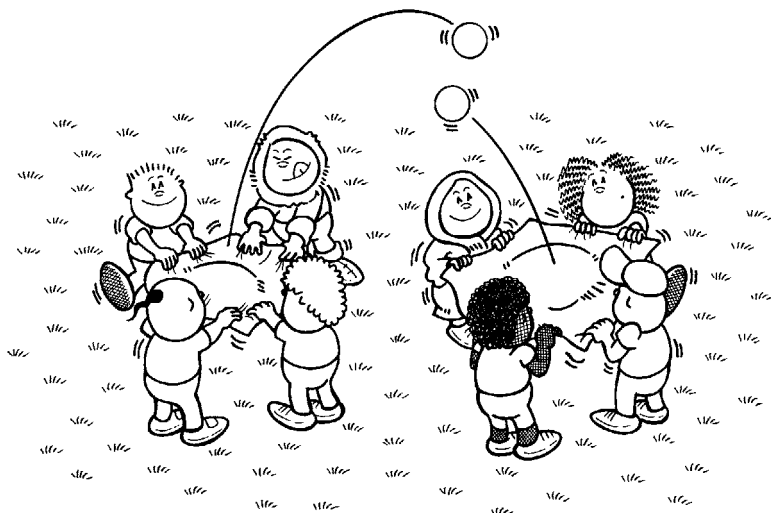
**Descripción**

Se forman dos equipos de cuatro jugadores. Cada uno de ellos dispone de una sábana y una pelota, la cual será mantearada antes de ser lanzada a los jugadores del equipo contrario, que deben usar su sábana para recogerla y optar por lanzarla o bien esperarse a tener en su poder las dos pelotas para tirarlas al mismo tiempo al otro equipo. Cada vez que un equipo no acierte a recoger una pelota, obtiene un punto negativo. El juego finaliza al alcanzar un equipo el número previamente acordado de puntos.

**Observaciones**

Jugado en la actualidad por niños y niñas de California.

Siempre es posible incrementar el número de pelotas a mantear.



**Categories**

**EE UU**



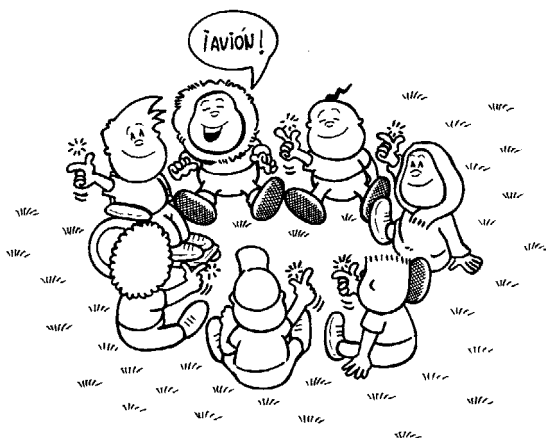
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores sentados en círculo, según se pronuncie un medio de locomoción u otro, deben picar de manos de manera distinta atendiendo a las siguientes consignas:

- Picar las manos encima de los muslos (coche).
- Hacer palmas (tren).
- Chasquear dedos de la mano derecha (avión).
- Chasquear dedos de la mano izquierda (barco).

Un jugador inicia el juego diciendo por ejemplo “tren”. Entonces todos los jugadores del círculo tienen que hacer palmas tres veces seguidas. A continuación, el jugador de la derecha dice: “avión”, y todos los jugadores deben chasquear los dedos de la mano derecha tres veces, y así sucesivamente. El jugador que se equivoca sale del juego, o bien cuando le toque decir el medio de locomoción le pasa el turno.



**Fizz-buzz**

**EE UU**



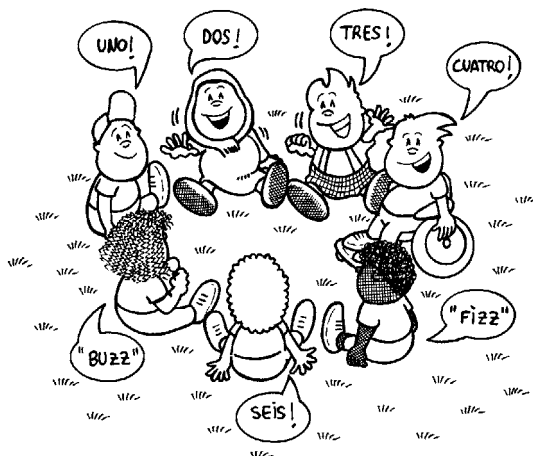
**Edad** De 12 a 16 años.  
**Duración** 5 minutos.  
**Organización** Sentados en círculo.  
**Material** Sin material.

**Descripción**

Los jugadores sentados en círculo eligen a uno de ellos para que empiece a contar en voz alta desde el número uno. El siguiente continúa con el dos, el próximo con el tres, etc. Los jugadores tienen que decir "Fizz" en lugar del número cinco o múltiplo de cinco, y "Buzz", en lugar del número siete o bien múltiplos de siete.

**Observaciones**

¡Buzz que jaleo fizz de juego! Un juego parecido es El Siete loco (Ecuador. América).



**Gä-gä-dä-yan'-duz**

**EE UU**



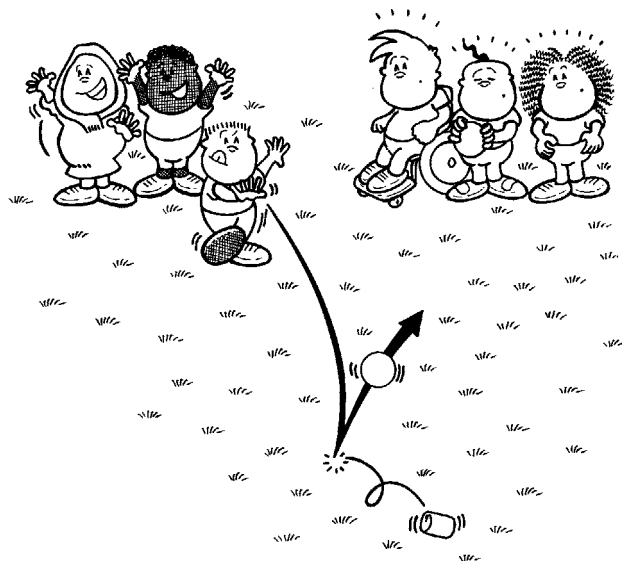
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Dos pelotas.

**Descripción**

Entre equipos de cinco jugadores cada uno, se establece a suerte a quién le corresponde efectuar en primer lugar el lanzamiento. Los componentes del otro equipo escogen un objeto como diana y determinan la distancia desde la cual tiene que realizarse el lanzamiento. Un miembro de cada equipo, siguiendo el turno establecido en cada grupo, debe impactar con la pelota el objeto y procurar que éste rebote lo más lejos posible. En cada jugada gana un punto el equipo que consiga una mayor distancia. En la próxima jugada es el otro equipo quien determina el objeto a tocar y la distancia de lanzamiento.

**Observaciones**

Este juego era practicado con lanzas por los indios de las tribus iroquesas del este de los EE UU.





**Head of the class**

**EE UU**



**El primero en llegar**

**Edad**

De 6 a 10 años.

**Duración**

5-10 minutos.

**Organización**

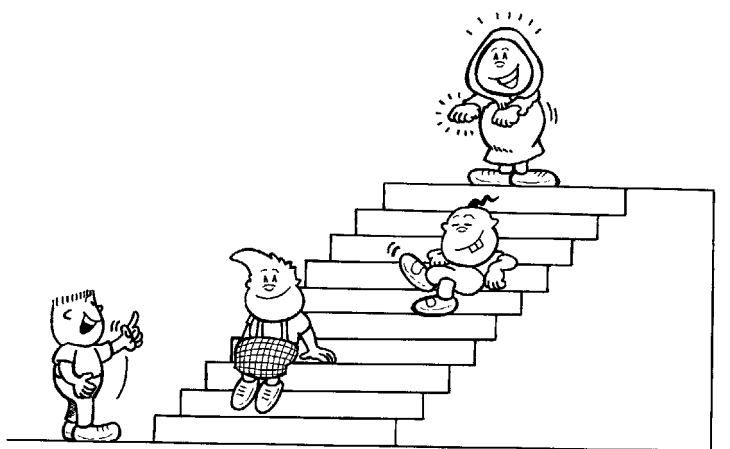
Libre disposición frente a una escalera.

**Material**

Una escalera y un pequeño objeto que pueda esconderse en la mano.

**Descripción**

Entre tres y seis jugadores eligen a uno de ellos para que dirija el juego desde el último peldaño de una escalera. El resto de jugadores establecen a suerte el turno y permanecen sentados en el suelo. El que dirige la partida se esconde un pequeño objeto en una de sus manos y pregunta al primer participante en cuál de ambas manos tiene el objeto. Si lo acierta, pasa a sentarse en el primer escalón. La acción se repite con cada uno de los jugadores. Gana el jugador que llega antes al último peldaño de la escalera, el cual pasa a dirigir el juego.



**“Juego de la manopla, El”**

**EE UU (Alaska)**



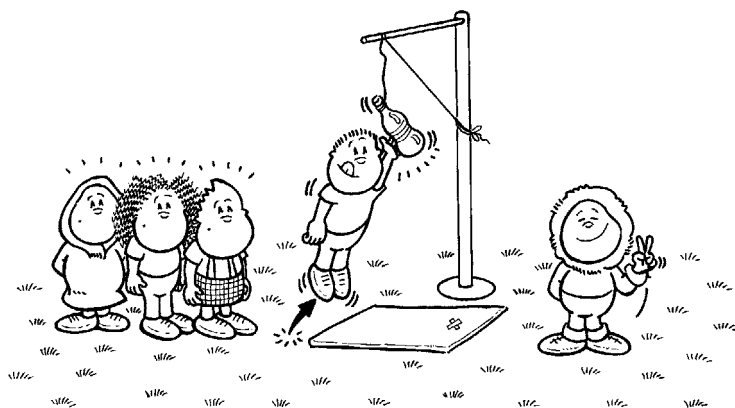
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En fila.
<b>Material</b>	Una cuerda, una colchoneta, una manopla y un saltómetro.

**Descripción**

Los jugadores cuelgan una manopla (botella de plástico) de una cuerda, que se encuentra sostenida en el agujero que hay en el techo de la cabaña para que pueda salir el humo. Los niños más pequeños empiezan el juego situándose frente a la botella y saltan con los dos pies al mismo tiempo para intentar tocarla. La altura de la botella se ajusta a la altura de los participantes. Una vez hayan saltado todos los jugadores se inicia una nueva serie, aumentando la altura del objeto.

**Observaciones**

El juego es practicado por los niños de los indios Ingalik y puede adaptarse con facilidad sosteniendo el objeto de una cuerda que cuelgue del listón de un saltómetro. Es conveniente utilizar una colchoneta para amortiguar las caídas en el suelo.



**“Lanzar al aire un palo en forma de V” EE UU**



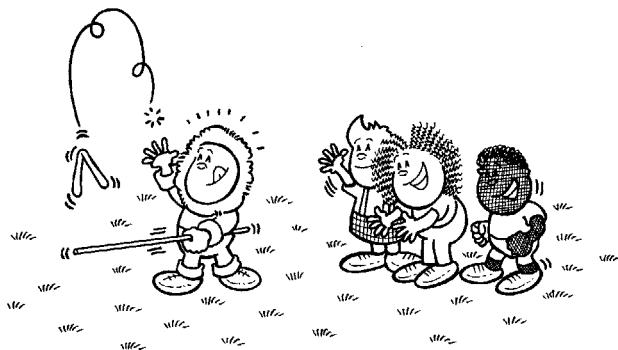
<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Una pica pequeña y un bastón en forma de “V”.

**Descripción**

Cada participante, por turno, sostiene una pica con la mano y, con la otra, agarra un bastón en forma de “V” de unos 18-20 cm de longitud. El objetivo es tirar el palo en forma de “V” al aire, procurando que al caer se mantenga encima de la pica que sostiene el jugador con la otra mano. Si logra aguantar el bastón, continúa realizando lanzamientos, sumando un punto cada vez que lo consiga. Cuando el bastón cae al suelo, éste pasa a otro jugador.

**Observaciones**

Juego practicado por los indios Haida de la costa noroeste de EE UU.



**Mocasin game**

**EE UU**



**El juego del mocasín**

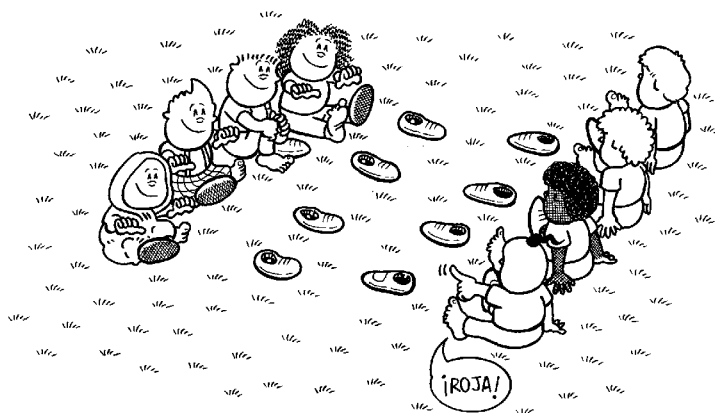
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en dos hileras paralelas.
<b>Material</b>	Cuatro bolas de colores diferentes y dieciséis bastoncillos por equipo.

**Descripción**

Se forman dos grupos de cuatro jugadores cada uno. Los equipos se disponen sentados en dos hileras, una enfrente de la otra, separados por dos hileras paralelas de cuatro zapatillas. El primer jugador del primer equipo pone una bola de color en cada una de las zapatillas sin ser visto por los jugadores del equipo contrario. A continuación, el primer jugador del segundo equipo tiene que adivinar el color de la bola que hay dentro de cada zapatilla. Por cada color que acierte obtiene un bastoncillo. Después le toca el turno al segundo jugador del primer equipo, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan escondido y elegido los colores de las bolas. Gana el equipo que obtenga mayor número de bastoncillos.

**Observaciones**

Se trata de un juego muy popular entre los pueblos indios de Norteamérica.



**Sadák**

**EE UU**



## Juego de la danza

<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

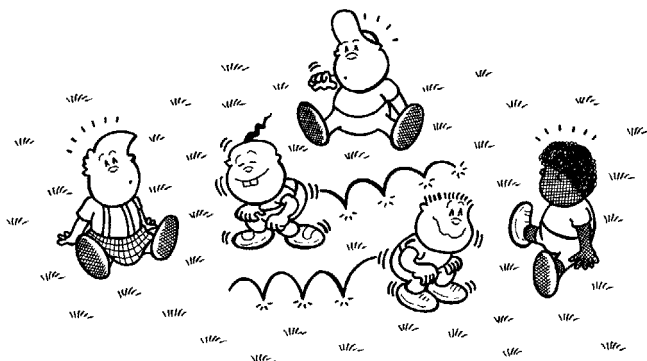
Cada jugador se coloca en cuclillas con las manos apoyadas en las rodillas, desplazándose por medio de pequeños saltos con los pies juntos. Cuando un jugador deja de hacerlo queda fuera del juego y tiene que sentarse en el suelo. Gana el jugador que consiga permanecer mayor tiempo saltando sin parar.

### Observaciones

Era un juego de resistencia practicado por los indios Puyallup-Misqually de la costa del actual estado de Washington.

El juego puede realizarse compitiendo entre dos o más grupos de jugadores.

Juegos de dinámica parecida son Frog Dance (Myanmar. Asia) y La Chingolita (Perú. América). Otros similares, aunque jugados a la pata coja, son el de Hailha (Mauritania. África) y el de Ihihna Pohopna (Papua Nueva Guinea. Oceanía).



**Tsi-Ko-nai**

**EE UU**



**Aros concéntricos**

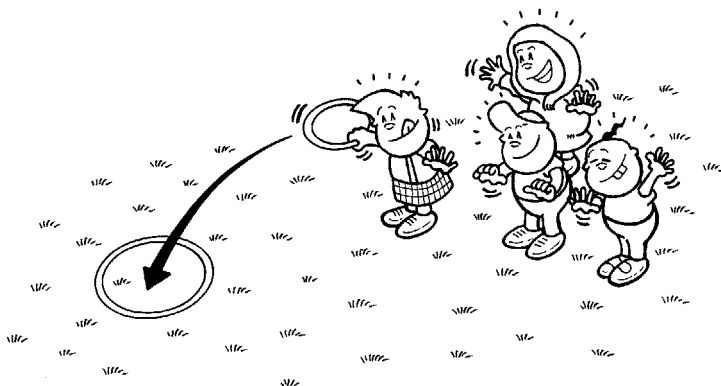
**Edad** De 8 a 12 años.  
**Duración** 5-10 minutos.  
**Organización** Libre disposición.  
**Material** Un aro grande y un aro pequeño.

**Descripción**

Tres o cuatro jugadores, por turnos, lanzan un aro grande en cualquier dirección y distancia y, a continuación, efectúan otro lanzamiento con el aro pequeño, intentando que al introducirse dentro del aro mayor queden concéntricos. Gana quien lo consigue, pudiendo efectuar nuevos lanzamientos hasta que se equivoque, pasando el turno al próximo jugador.

**Observaciones**

Jugado por los niños de los indios Zuñis en Nuevo México, en el centro de los EE UU.



**Uhl-ta**

**EE UU**



**Edad**

De 6 a 12 años.

**Duración**

2-3 minutos.

**Organización**

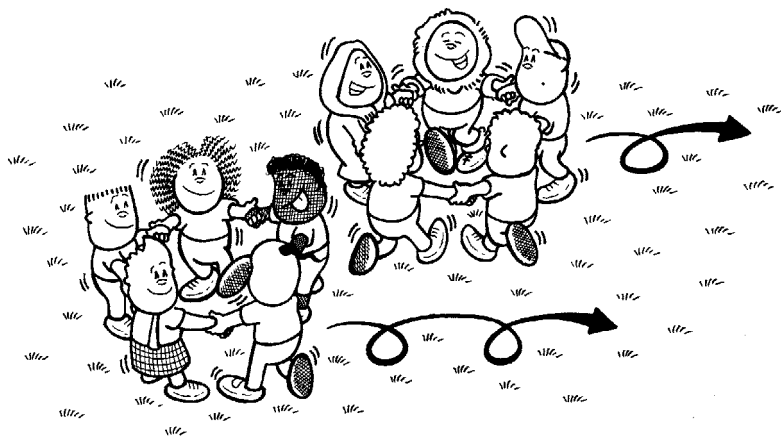
De pie en círculos en un extremo del terreno.

**Material**

Sin material.

**Descripción**

Los participantes se distribuyen en cinco equipos de cinco jugadores cada uno. Los jugadores de cada equipo se dan las manos formando un círculo. Cada equipo se sitúa en un extremo del terreno, uno al lado del otro, detrás de la línea de salida. A la señal del dinamizador cada equipo debe recorrer lo más rápido posible y girando sobre su propio eje la distancia que les separa de la línea de llegada, que se encuentra a 20 m. de distancia. Gana el equipo que antes logre llegar a la meta sin soltarse de las manos durante el recorrido.



**“Vaciar el campo”**

**EE UU**



<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición en dos campos.
<b>Material</b>	Una pelota.

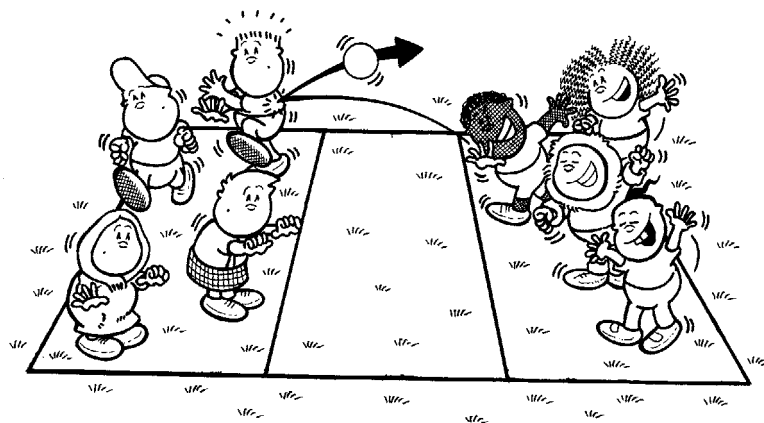
**Descripción**

Se constituyen dos equipos de seis jugadores. El campo de juego está formado por un rectángulo de 12 x 9 m, subdividido éste a su vez en tres zonas rectangulares de 4 x 9 m, colocándose los jugadores en los rectángulos exteriores y dejando el rectángulo central libre. Una vez escogido a suerte qué equipo empieza a lanzar, un miembro del grupo seleccionado inicia el juego tirando la pelota contra cualquier jugador del equipo contrario. Si le toca con el balón y éste cae al suelo, el jugador debe pasar al otro campo e integrarse en el otro equipo. Gana el grupo que consiga vaciar el campo del adversario.

**Observaciones**

Juego practicado por los niños de los indios Zuñis de Nuevo México, en el centro de los EE UU.

Una manera bastante parecida de jugarlo es Tu Mung Phai (India. Asia).





**“¡Ven aquí!”**

**EE UU**



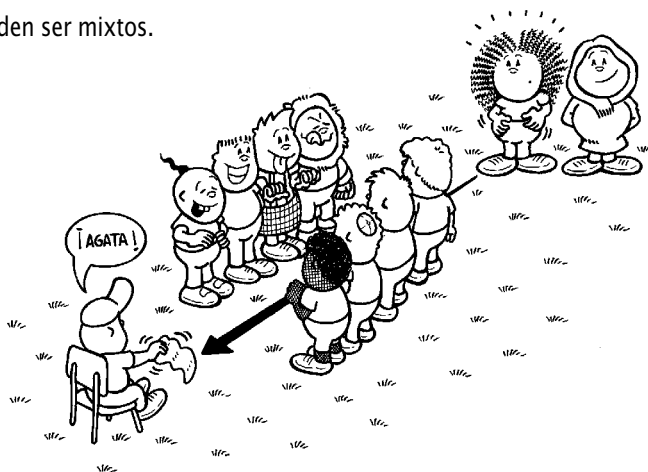
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras y en una fila.
<b>Material</b>	Un pañuelo.

**Descripción**

Se forman dos equipos, uno de niños y otro de niñas. Se escoge a suerte qué grupo inicia el juego. Una vez escogido, entre sus miembros eligen a un jugador para que se sienta en una silla, mientras el resto del grupo se coloca en dos hileras formando un pasadizo de 3-4 m. Los jugadores del otro equipo se colocan formando una fila, dispuesta en posición perpendicular al pasadizo. El juego se inicia cuando el jefe mueve el pañuelo y nombra a un jugador del otro equipo, el cual debe pasar por medio de las dos hileras hasta llegar donde se encuentra el jugador sentado. La dificultad estriba en que los jugadores del pasillo humano intentaran hacerlo réir. Si logran que ría, el jugador nombrado deberá permanecer prisionero al lado del jefe, hasta que sea rescatado por otro compañero que consiga el objetivo, obteniendo un punto por ello. Una vez hayan sido nombrados todos los jugadores de un equipo, se intercambiarán las posiciones. Gana el equipo que obtenga un mayor número de puntos.

**Observaciones**

Los equipos pueden ser mixtos.



**Mica encadenada, La**

**EL SALVADOR**



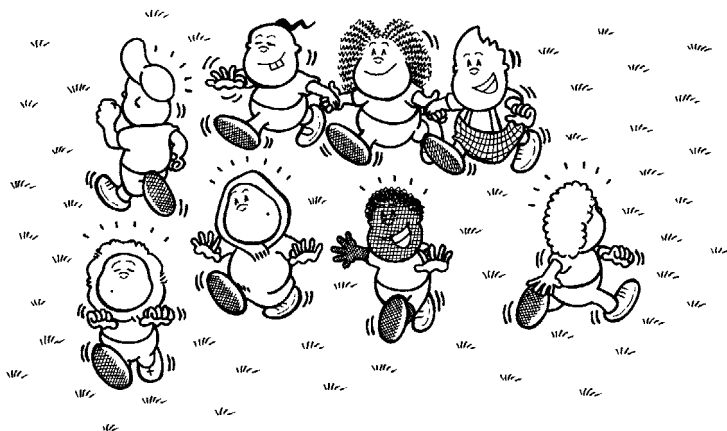
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se delimita un espacio de juego. Una vez elegido el jugador que le toca parar “lleva la mica”, los otros jugadores intentan alejarse de éste, para evitar ser pillados. Cada vez que el jugador que para consigue tocar a un jugador “le pasa la mica” dándole la mano y ambos atrapan juntos. Se sigue esta dinámica hasta conseguir atrapar a todos los jugadores.

**Observaciones**

Existe una variante llamada “la mica reproductora”. En este caso, cuando se llegue a un grupo encadenado de seis jugadores, éstos se dividirán en grupos de tres, persiguiendo los dos grupos a la vez, y así sucesivamente hasta atrapar a todos los jugadores.



**Pasando el aro**

**EL SALVADOR**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Tres aros de diferente tamaño.

**Descripción**

En círculo, cogidos de las manos. Se colocan tres aros de diferente tamaño en medio de la cadena formada por los brazos de los participantes. Se trata de pasarse el aro de un jugador a otro sin soltar las manos hasta conseguir dar la vuelta a todo el círculo.

**Observaciones**

Se puede llegar a utilizar un mayor número de aros.  
 Una variante puede consistir en introducir un aro pequeño con la finalidad de atrapar a otro más grande. O bien variar la posición inicial y cogerse de las manos por debajo de las piernas, realizando la misma acción con los aros.  
 ¡Cuidado con quedarse atrapado!



**Acércate**

**GUATEMALA**



**Edad**

De 8 a 10 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

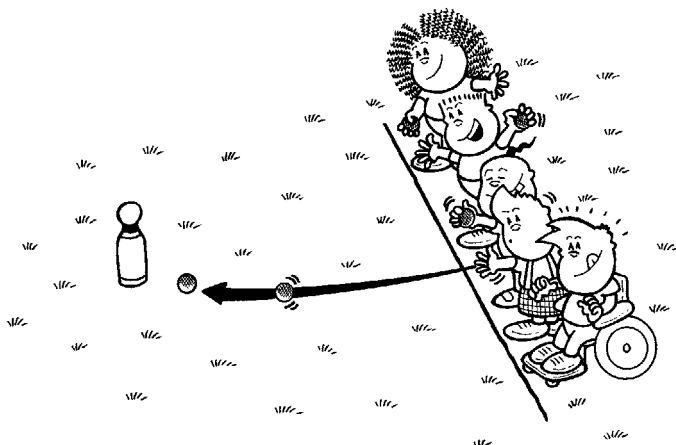
En hilera detrás de una línea.

**Material**

Un bolo y seis bolas de petanca.

**Descripción**

Un grupo de seis jugadores sitúan un bolo en el suelo trazando una línea a unos 5 m de éste. Cada jugador dispone de una bola de petanca. El primer jugador tira la suya desde la línea trazada intentando tocar el bolo pero sin tumbarlo. El resto de jugadores cooperan lanzando las restantes para que golpeen la primera bola lanzada con el propósito de acercarla el máximo posible al bolo, procurando evitar que caiga. El jugador que derriba el bolo reinicia el juego.



**Chivo perdido**

**GUATEMALA**



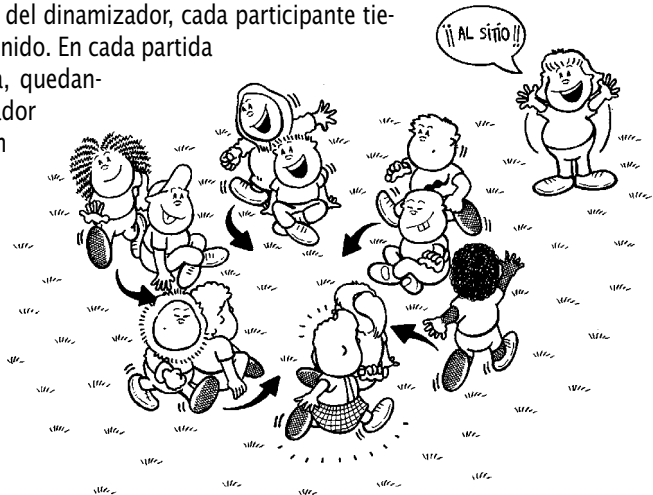
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie y sentados en círculos concéntricos.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Un número determinado de jugadores se colocan formando un círculo en el suelo con las piernas cruzadas. De pie se sitúa el mismo número más uno. A la señal del dinamizador del juego, los participantes que se encuentran de pie empiezan a correr alrededor del círculo. A la siguiente señal del dinamizador, cada participante debe sentarse en uno de los huecos formado por las piernas de los compañeros que están sentados. El jugador que se queda sin compañero es el “chivo perdido”. Una vez transcurrido un número determinado de partidas, se intercambiarán las posiciones del juego.

**Observaciones**

Una variante encontrada en el mismo país es la denominada “Pájaro sin nido”. En este caso los participantes se distribuyen en tríos; dos de sus componentes se cogen de las manos situándose, junto con las otras parejas, en la parte central del terreno de juego. El resto de jugadores deben dar vueltas al conjunto de nidos. A la señal del dinamizador, cada participante tiene que entrar en su nido. En cada partida se retira una pareja, quedando eliminado el jugador que no encuentre un nido.



**Diablo, El**

**MÉXICO**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En fila con un jugador enfrentado.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los participantes se colocan en fila en representación de las “almas”, encabezadas por un jugador que es “el ángel” y frente a éste se sitúa otro que representa “el diablo”. Estos dos jugadores sostienen el siguiente diálogo:

Diablo: – Ahí te va mi caniquita.

Ángel: – Ahí te va la mía.

Diablo: – Me das permiso de pasar a dar tres vueltas.

Ángel: – Sí.

(Acción que realiza cojeando).

Diablo: – A que te robo un alma.

Ángel: – A que no.

Diablo: – A que sí.

Llegado a este punto, el diablo corre tras la fila, tratando de tocar al último jugador. El ángel los defiende moviéndose en ambas direcciones. Cuando el diablo logra tocar al



último jugador, éste debe salir del grupo, y así sucesivamente hasta eliminar a todos los participantes.



### **Observaciones**

El ángel no puede utilizar las manos para frenar al diablo.

Es un juego muy conocido universalmente, aunque sufre pequeñas variaciones según el lugar, siendo el denominador común una lucha entre dos fuerzas antagónicas. En algunos casos se trata de la persecución simbólica del demonio a las criaturas y la salvación del ángel, representando la lucha entre el bien y el mal. Otra modalidad es practicar el juego entre un animal doméstico, generalmente pollitos, y alguno de más temido y salvaje (zorro, oso, leopardo, etc.), o como es el caso del Jaguar (Nicaragua. América), en el cual el jugador simula el ataque de un jaguar desplazándose con dos manos y un pie en el suelo, al mismo tiempo que mantiene una pierna levantada.

Un juego de características similares en el cual el personaje que ataca a la fila desempeña el papel de un cazador es el llamado "Kingdom" (Pakistán. Asia).

**Chonetes**

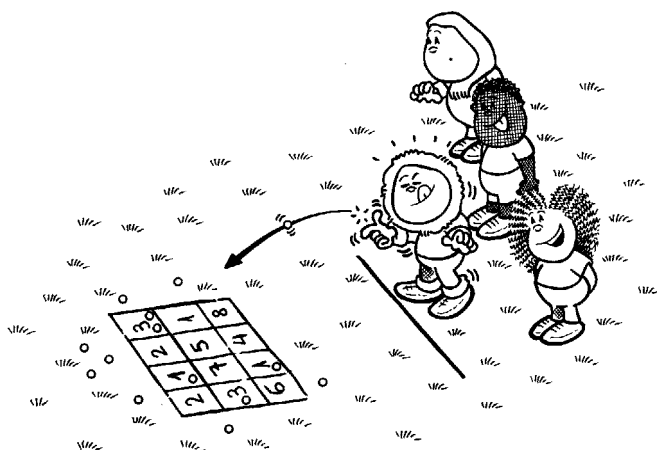
**NICARAGUA**



**Edad** De 8 a 12 años.  
**Duración** 10 minutos.  
**Organización** En hilera detrás de una línea.  
**Material** Veinte canicas.

**Descripción**

Se dibuja una cuadrícula en el suelo. El número de casillas es voluntario, dependiendo de la habilidad de los jugadores, si bien cada casilla pertenece a un jugador, debiendo tener todos el mismo número de casillas. En cada casilla se escribe un número, también voluntario. A una distancia determinada se traza una raya desde la cual los participantes, no más de cinco, lanzan las canicas a la cuadrícula. El que acierta recibe las canicas que el número de esta casilla representa por parte de su dueño; de lo contrario, debe depositar la canica en una de sus casillas, que será junto con el número indicado en ésta, el botín que reciba el jugador que la acierte en la siguiente tirada.





**Pescadito, pescadito**

**PARAGUAY**



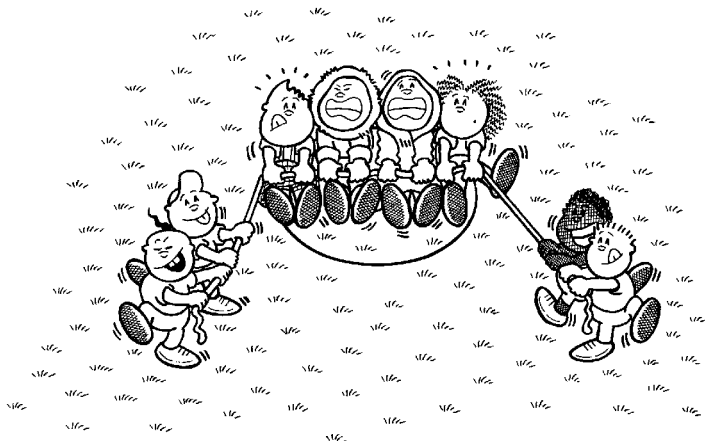
<b>Edad</b>	De 8 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una cuerda de diez metros.

**Descripción**

Se forman dos grupos de seis jugadores. Una vez trazado un círculo (estanque) en el suelo de 4 m de diámetro, uno de los equipos “pescadores” sitúa la mitad de sus jugadores en cada uno de los extremos de la cuerda y fuera del estanque, mientras que el otro (“pescaditos”) se sitúa en medio de ésta y dentro del estanque, agarrando la cuerda a la altura de la cintura. A la señal del dinamizador, los pescadores intentan sacar a los pescaditos del agua tirando de la cuerda como si fuera una red de pesca, mientras éstos intentan evitarlo con todas sus fuerzas. Si uno de los jugadores sale del agua o cae al suelo es eliminado. Gana el equipo que consiga sacar a más jugadores fuera del agua.

**Observaciones**

Se puede delimitar el tiempo para cada equipo. ¡Pequeñines No, gracias!



**Ratones bailarines**

**PARAGUAY**



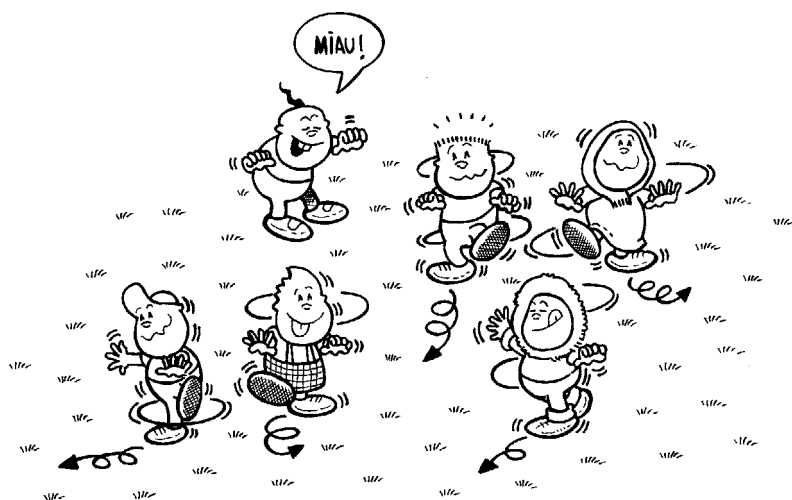
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los participantes se distribuyen por todo el terreno de juego. Uno de ellos representa el papel de “gato perseguidor”. El resto representa a los “ratones bailarines”. Éstos deben estar girando para que el gato no los cace. En caso de no girar y ser tocados por el gato, los ratones también se convierten en gato perseguidor. Al final sólo queda el ratón bailarín más rápido y movedizo, que es el encargado de reiniciar el juego.

**Observaciones**

Para evitar la confusión producida por los nuevos “gatos perseguidores”, se pueden utilizar petos de colores.



**Chingolita, La**

**PERÚ**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	3-5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición frente a frente.
<b>Material</b>	Sin material.

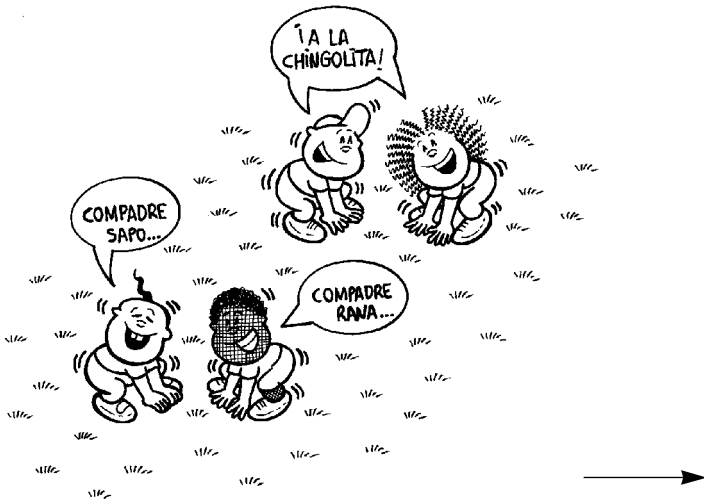
**Descripción**

Se juega por parejas, puestos en cuclillas; uno frente al otro, se entabla el siguiente diálogo:

- Compadre sapo.
- Compadre rana.
- ¿Qué le ha traído usted a su mujer?
- Un traje verde de limón.
- Para bailar.
- ¿Y cómo baila?

Ambos:

- ¡A la chingolita! ¡A la chingolita!



Y así, en cuclillas, dan saltos imitando al sapo. El juego no tiene un final determinado, normalmente depende de la resistencia de sus jugadores.



**Observaciones**

Existe una variante del mismo juego denominado Huachuchito (Perú. América), en el que se establece el siguiente diálogo.:

- Convideme a un vaso de agua para mi papá.
- ¿Cuándo ha llegado?
- El domingo.
- ¿Qué te ha traído?
- ¡Un vestido de color limón!
- Podemos bailar un huachuchito.
- ¡Huachuchito! ¡huachuchito!

Otros juegos similares son: Sadák (EE UU. América), "Frog Dance" (Myanmar. Asia). De dinámica parecida, aunque se juegan a pata coja son: Hailha (Mauritania. África) e Ilihna Pohopna (Papua Nueva Guinea. Oceanía).

**Cullcu**

**PERÚ**



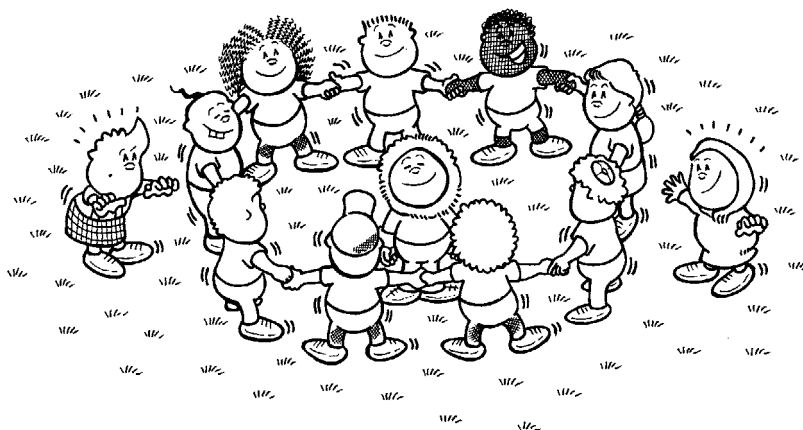
**Edad** De 8 a 10 años.  
**Duración** 5-10 minutos.  
**Organización** De pie en círculo.  
**Material** Sin material.

**Descripción**

Un grupo entre catorce y dieciséis jugadores forman un círculo cogidos de las manos. En el interior se sitúa el “kullkuy”, un ave de la familia de las palomas. En el exterior del círculo se encuentran el “Anca” (aguilucho) y el “killi” (cernicalo). Los jugadores del círculo, mientras protegen al “kullkuy”, van cantando:

– Achita corralman kullkuy  
 yaycucchum kanki, kullkuy  
 yaycucmi cani kullkuy

kayccaya pukullu kullkuy  
 runtunay kipacc kullkuy  
 pahuaycamhuay kullkuy  
 pukullullayman kullkuy



Anchatachocc apsiunkiman kullkuy  
achita corralpi kullkuy



cayccaya pukullu kullkuy  
pahuaycamullahuay kullkuy

Durante el canto, el “Anca” intenta entrar en el círculo para coger al “kullhuy” y llevarlo a su nido que se encuentra en el otro extremo del terreno de juego. El “killi” debe evitarlo, o bien, intentar arrebatarse la presa para llevársela a su nido que se encuentra en el lado opuesto.

**Observaciones**

Los compañeros del círculo tienen que dejar salir al “Anca” una vez haya entrado, así como el “kullkuy” no puede presentar resistencia una vez está fuera del redondel.

**Cuscal rueda**

**PERÚ**



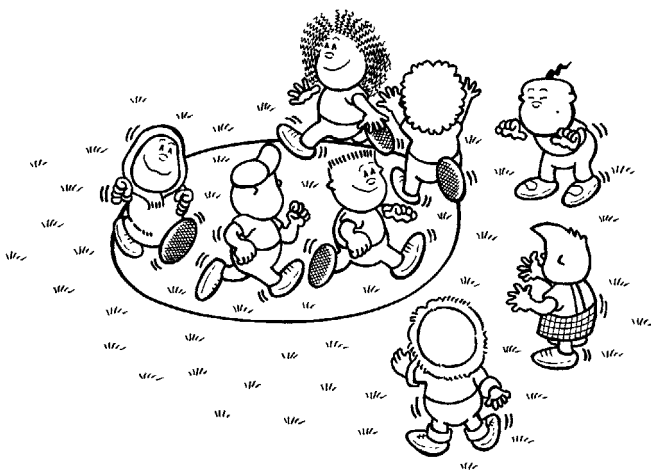
<b>Edad</b>	De 10 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro y alrededor de un círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se dibuja un círculo en el suelo de 5 m de diámetro. En el interior se colocan los jugadores en representación de caballos y yeguas. Fuera del círculo se encuentran los domadores (“chucareros”). Cuando el dinamizador del juego pronuncia la expresión: ¡Siga la rueda! Los caballos y las yeguas comienzan a dar vueltas dentro del círculo, mientras los “chucareros” tratan de entrar y sacar a un caballo o una yegua para amansar. Los “animales” se defienden impidiendo la entrada de los “chucareros”, a la vez que éstos van sacando uno a uno las yeguas y caballos del círculo.

**Observaciones**

Resulta muy divertido cuando entran tres “chucareros” para intentar amansar a uno de los caballos.



**Chancleta, La**

**REPÚBLICA DOMINICANA**



<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Una zapatilla.

**Descripción**

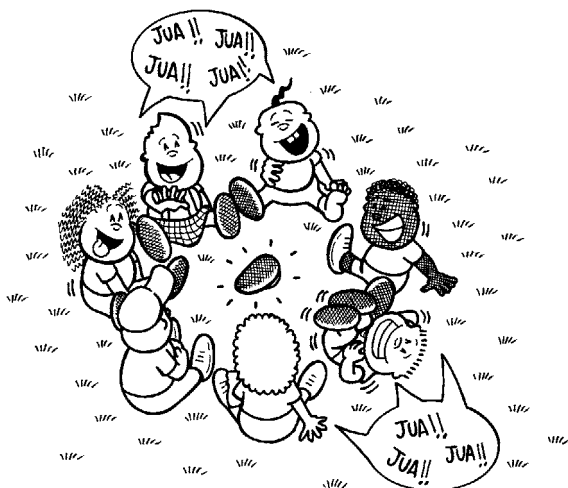
Sentados en círculo, un jugador lanza la “chinela” (zapatilla) dentro de aquél. Si ésta cae cara arriba, todos tienen que señalarla y decir:

– Ése es el caso.

Si alguien ríe debe pagar una prenda. Si cae cara abajo, los participantes deben reír exageradamente. El compañero que menos ríe paga también una prenda. El juego finaliza cuando un jugador llega a un número de prendas establecido con anterioridad, y debe realizar la actividad acordada por sus compañeros para recuperarlas.

**Observaciones**

El dinamizador del juego determina el jugador que más o menos ríe en el tiempo establecido: 10 ó 15 segundos.





Escoba, La

REPÚBLICA DOMINICANA



<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Doce sillas, una escoba.

### Descripción

En círculo, cada jugador sentado en una silla. Un jugador se coloca en el centro del círculo sosteniendo una escoba en la palma de la mano, que deja caer al suelo cuando quiere, al mismo tiempo que dice:

– Que se va la escoba, que se va la escoba.

A esta señal, todos los participantes deben cambiar de silla y el jugador del centro aprovecha la confusión para sentarse en una de ellas. El jugador que quede sin silla reinicia el juego.

### Observaciones

En el cambio de silla, los jugadores no pueden escoger la que se encuentra inmediatamente a su derecha o izquierda.



“Trier”

TRINIDAD Y TOBAGO

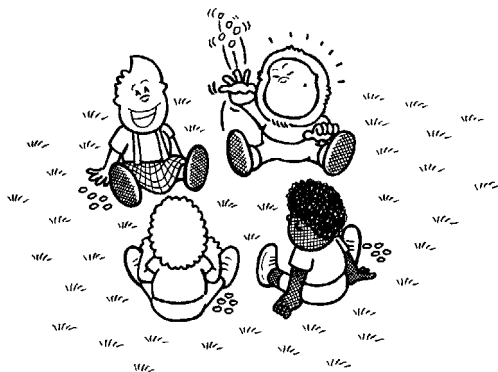


Escoger

<b>Edad</b>	De 8 a 10 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición sentados en el suelo.
<b>Material</b>	Cinco piedrecillas por jugador.

### Descripción

Entre dos y cuatro jugadores establecen a suerte el turno para lanzar sus cinco piedrecillas. En la primera ronda se tiran al aire las cinco piedrecillas a la vez, recogién-dolas con una única mano. Los participantes anotan el número de piedras que hayan conseguido recoger. Se juega un total de tres rondas con idéntico procedimiento. El jugador con mayor número de tantos entre las tres rondas obtiene el primer turno, el segundo logra la segunda posición y así sucesivamente. A continuación se inicia una nueva ronda. El primer jugador lanza al aire las cinco piedras e intenta recogerlas todas con una mano. Si en esta jugada pierde una o más piedras, no obtiene ningún punto. Si no pierde ninguna, tiene que dejar cuatro piedrecillas en el suelo y lanzar la quinta al aire para recogerla con una mano. Si lo consigue, añade un punto a su cuenta particular y repite la misma operación hasta que falle, cediendo el turno al segundo jugador. Gana el jugador que obtenga mayor número de tantos.



**Cordón, El**

**URUGUAY**



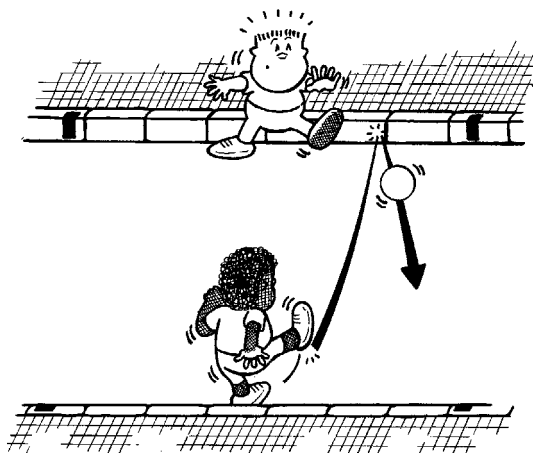
<b>Edad</b>	De 10 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Frente a frente en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Una pelota de fútbol.

**Descripción**

En una calle de 4 ó 5 m de ancho y con bordillos marcados, se sitúan dos jugadores uno en cada lado de la calle delante del bordillo. Cada jugador realiza dos marcas en su bordillo separadas 10 m que representan una portería. Uno de los jugadores inicia el juego golpeando la pelota con el objetivo de impactar en el canto del bordillo de su adversario y de esta manera marcar un gol y recuperar la pelota; en caso contrario, realiza la acción su compañero. El jugador que no dispone de la pelota también puede parar el chute. Antes de iniciar el juego se determina el número de puntos al que se debe llegar.

**Observaciones**

Es un juego difícil de realizar en la ciudad. ¡Cuidado con los coches!



**Lobito**

**URUGUAY**



<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los participantes cogidos de las manos forman un círculo; en su interior, tendido en el suelo, se coloca un jugador que representa el “lobo”. Los jugadores del círculo mientras giran alrededor del lobo recitan:

–Ay, qué lindo es  
pasar por aquí,  
cuando el lobo  
está durmiendo.

En este instante, el lobo se “despierta” y empieza a perseguir a los compañeros del círculo, en caso de atrapar a alguno de ellos, éste será el encargado de reiniciar el juego.

**Observaciones**

Los jugadores del círculo pueden escapar si lo-  
gran subirse a un sitio elevado: banco, es-  
paldera, valla, etc.



**Vuelta al mundo**

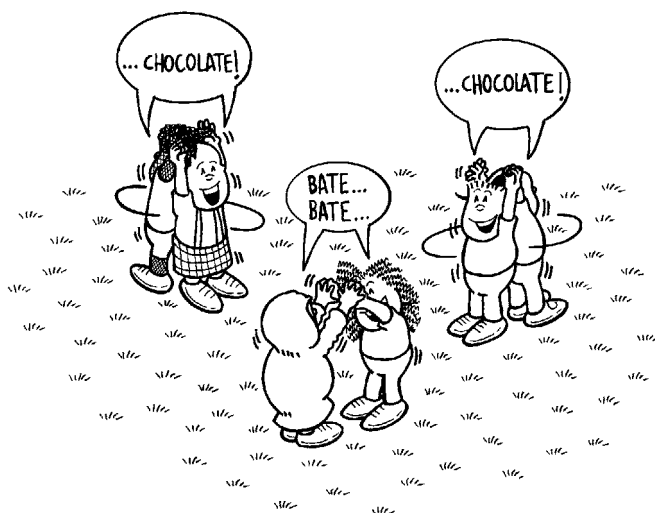
**URUGUAY**



<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición frente a frente.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Dos jugadores se cogen de las manos cara a cara; posteriormente levantan los brazos y ambos se balancean en el mismo sentido. Finalmente dan un giro sobre sí mismos y quedan de espalda, siempre unidos por las manos, volviéndose a balancear hasta recuperar la posición inicial. Generalmente este movimiento se realiza al ritmo de una canción o retahíla. Ejemplo: “¡Bate, bate chocolate!”. Al pronunciarse la palabra “chocolate”, ambos se voltean; mientras se pronuncia la palabra “bate, bate”, los jugadores balancean sus brazos. Se repite el juego cuantas veces se quiera.



## Ángel bueno y el ángel malo, El VENEZUELA



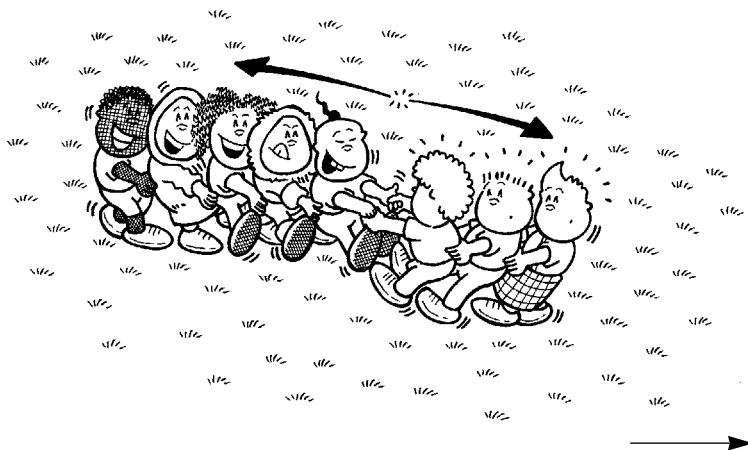
<b>Edad</b>	De 6 a 8 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos filas enfrentadas.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

Dos participantes representan los ángeles. El dinamizador del juego otorga a cada uno de los restantes participantes el nombre de una fruta. Posteriormente llega uno de los ángeles y entabla el siguiente diálogo con el dinamizador del juego:

- Tun, tun.
- ¿Quién es? (responde el dinamizador).
- El ángel bueno (o ángel malo).
- ¿Qué busca?
- Una Pera (por ejemplo).

Si uno de los jugadores tiene atribuido este nombre, se va con el ángel, de lo contrario le toca el turno al otro ángel. Esta dinámica continua hasta que todos los participantes se encuentren distribuidos en uno de los bandos. Al final, los dos ángeles se



dan las manos formando una fila con sus bandos. A la señal del dinamizador empiezan a forcejear cada uno hacia su lado. Cuando se rompe la fila, gana el lado que tenga más jugadores.



**Observaciones**

Simbólicamente puede considerarse la lucha entre el bien y el mal. Otra modalidad no muy distinta es la denominada "El Ángel y el diablo" (Venezuela. América). Mencionar al mismo tiempo que existe cierto paralelismo entre este juego y el denominado London Bridge (Reino Unido. Europa), en el cual previamente los jugadores pasan por debajo de un puente que ha sido formado por dos de los jugadores.

**Fusilado, El**

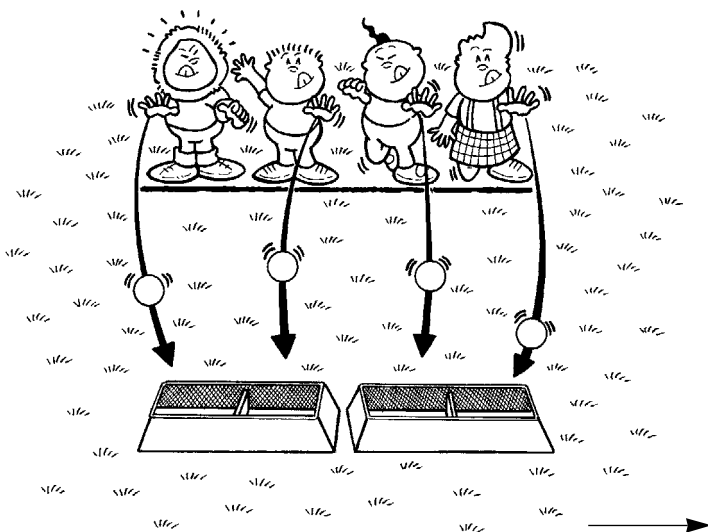
**VENEZUELA**



<b>Edad</b>	De 10 a 12 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera detrás de una línea.
<b>Material</b>	Diez chapas, ocho balones blandos y un plinto.

**Descripción**

Entre seis y ocho jugadores se sitúan detrás de una línea trazada en el suelo cada uno con una pelota. A unos 4-5 m de la línea se colocan en paralelo los cajones del plinto desmontado, correspondiendo a cada jugador un cuadrado del cajón. A una señal determinada, todos los jugadores a la vez intentan acertar con su pelota uno de los cajones, pudiendo lanzarla a cualquiera de ellos. Los participantes en cuyo cajón haya entrado un balón deben rápidamente recoger éste de su interior y pronunciar la palabra "Fusilado". En este momento, los compañeros que han huido deben permanecer quietos en el lugar donde se encuentren mientras que los jugadores que disponen de la pelota intentan tocar a uno de ellos. Si consiguen el objetivo, se deposita dentro del cajón del jugador tocado una chapa. En caso contrario, ésta se deposita en el cajón del





lanzador. Cuando uno de los jugadores tiene acumuladas tres chapas debe “pasar por el tubo”. Esta acción consiste en colocarse todos los jugadores con su pelota en dos hileras, dejando un pasillo entre ambas de 8 m por el que debe pasar lo más rápidamente posible el jugador perdedor mientras que sus compañeros le van lanzando los balones.



***Observaciones***

Los jugadores disponen de tantos lanzamientos como balones se encuentren en su cajón. La huida de los jugadores siempre debe realizarse por delante de la línea de los cajones. Para evitar los rebotes de la pelota dentro del cajón es preferible utilizar pelotas con poca posibilidad de rebote.

Se puede sustituir el “pasar por el tubo”, donde generalmente se dan situaciones desfavorables, por la resolución de una determinada habilidad motriz, como cruzar un banco en equilibrio botando un balón, cruzar las espalderas, realizar una vertical, etc.

**Guataco, El**

**VENEZUELA**



<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera.
<b>Material</b>	Un cinturón.

### **Descripción**

El dinamizador del juego se coloca sentado, oprimiendo entre las rodillas el extremo de un cinturón. Frente a éste, otro de los participantes tira de la punta libre del cinturón y el resto de los jugadores, entre cinco y seis, intentan sujetar el espacio de la correa que queda libre. El dinamizador formula una pregunta o propone una adivinanza, por ejemplo: ¿Cuál es la capital de Venezuela? Los jugadores intentan responder correctamente. Si un jugador dice: “¡Caracas!”, y el animador da su aprobación, el jugador o jugadores que han acertado la respuesta intentan coger con rapidez el cinturón, persiguiendo a los demás que han errado la respuesta. Éstos sólo pueden salvarse de los “latigazos” de su compañero si consiguen llegar lo más rápido posible a una zona asignada. Si alguien es alcanzado por el perseguidor, en la próxima partida realiza el papel de animador.

### **Observaciones**

Las preguntas que realice el dinamizador deberían adecuarse a los conocimientos de los participantes.



**Más ladrillo, El**

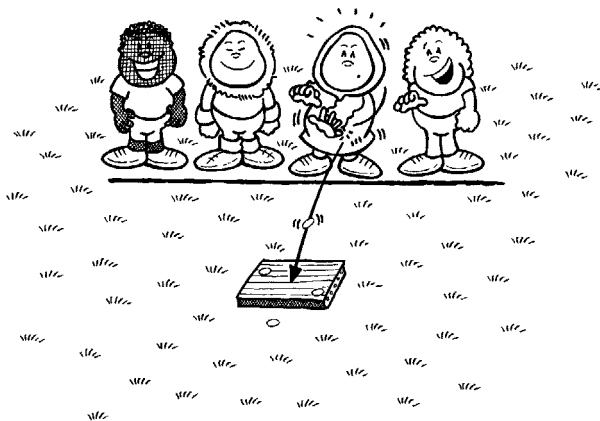
**VENEZUELA**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera detrás de una línea.
<b>Material</b>	Un ladrillo o mosaico, una moneda por jugador.

**Descripción**

Entre dos y cuatro jugadores por turnos lanzan una moneda con el objeto de aproximarse lo más posible al centro del ladrillo o mosaico que hayan escogido. La tirada se efectúa desde detrás de una línea trazada a 3-4 m del mosaico. Gana el jugador que lo consigue.



## Siete piedras, Las

VENEZUELA



**Edad**

De 8 a 10 años.

**Duración**

15 minutos.

**Organización**

En dos filas detrás de una línea.

**Material**

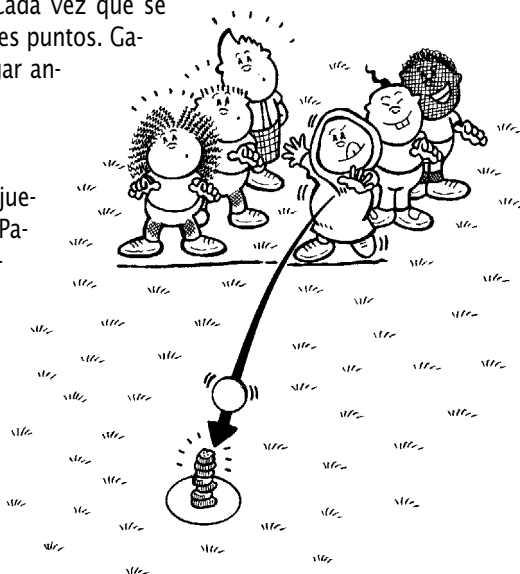
Una pelota, siete piedras.

**Descripción**

Los participantes se distribuyen en dos equipos de seis jugadores. Se delimita un círculo en el suelo de 50 cm de diámetro. En su interior se colocan siete piedras, una encima de la otra, formando una torre. Alternativamente y desde una distancia de 7 m, un jugador de cada equipo lanza una pelota intentando sacar las piedras de dentro del círculo. El jugador del equipo que saque la última piedra, debe intentar volver a colocarlas formando una torre. Mientras, el equipo contrario trata de evitarlo tocando con la pelota a los componentes del equipo que están construyendo la torre. Cada vez que consiguen tocar a un jugador, queda eliminado, no pudiendo participar en la construcción de la torre. El equipo que ataca también pueden ganar tiempo derribando la torre antes de que esté construida. Los lanzamientos se realizan desde el lugar donde se ha recogido la pelota. Cada vez que se construye la torre se obtiene tres puntos. Gana el equipo que consigue llegar antes a doce puntos.

**Observaciones**

Existe cierta similitud con los juegos denominados: Pittu grem (Paquistán. Asia), Seba Tizra (Libano. Asia), "My god" (¡Dios mío!. Mozambique. África).



**Turpial, El**

**VENEZUELA**



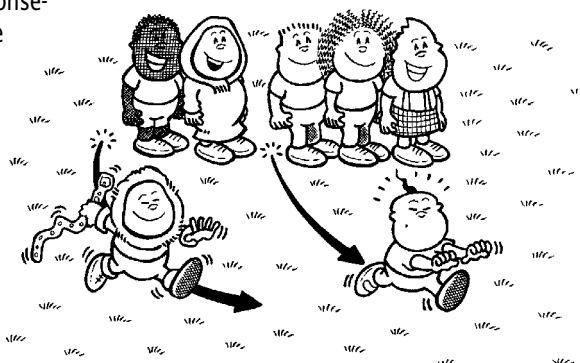
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En fila o en círculo.
<b>Material</b>	Un cinturón.

**Descripción**

De un grupo de diez jugadores colocados en fila o en círculo, uno de ellos representa el “Turpial” (pájaro) y otro tiene el “rejo” (cinturón). El juego es una especie de pantomima en la que se recita el siguiente diálogo:

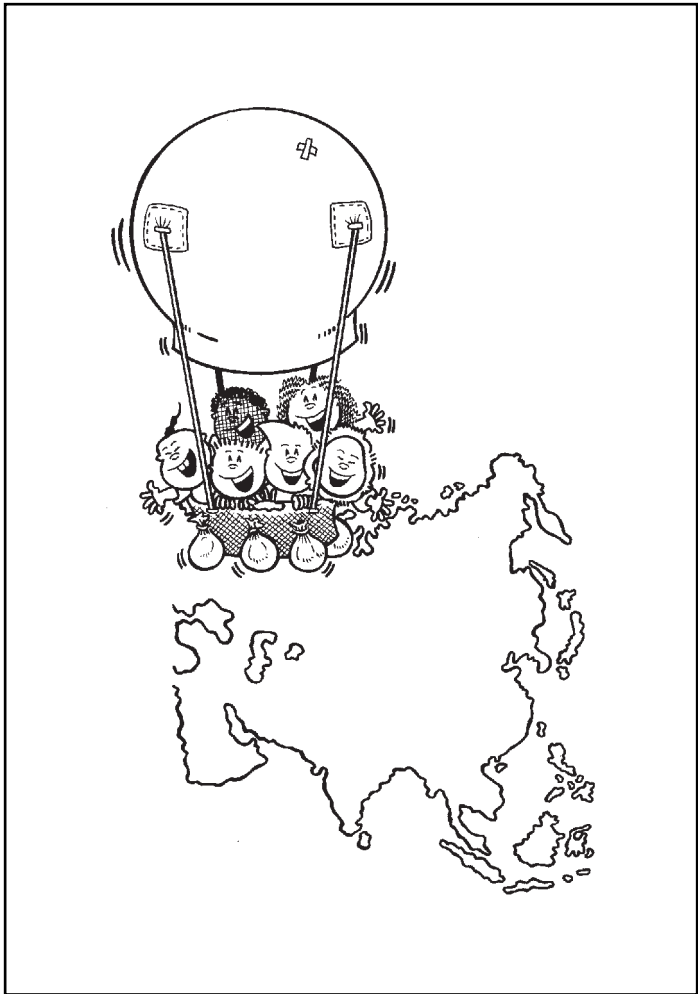
- Turpial, turpial.
- Señor, señor.
- ¿Fuiste al monte?
- Sí fui.
- ¿Qué viste?
- Un ave.
- ¿Qué clase de ave?
- De la que a mí me gusta y a ti te sabe.
- ¿A qué sabe?
- A rejo tieso.

Una vez dada esta respuesta, el jugador que tiene el “rejo” va a “pegar” al último jugador que ha contestado, el cual debe correr para no ser golpeado, pudiéndose salvar si llega a una zona marcada de antemano. En caso de no conseguir escapar del “rejo”, tiene que pagar una prenda.



## CAPÍTULO 3

# ***JUEGOS DE ASIA***



*Esta página dejada en blanco al propósito.*

**ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES**

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Arabia Saudí</b>	“Marbles”	179
<b>Bangladesh</b>	Awoli-sheshe	180
	Phelhle	181
	“Tug-of-war in all-fours”	182
<b>China</b>	“Hong-Lui-Ten”	183
<b>Filipinas</b>	Patentero	184
	Sipa, La	186
	Tabis-Tabis	188
	“Touching Ball”	189
<b>India</b>	Abki	190
	“Cheetal, cheetah”	192
	“Dragons tail”	193
	Gora	195
	Hottot	196
	Khong, khong, khep	197
	Perok kagna	198
	Rukkung, rukkung	199
	Spu markadia	200
	Tangut	201
	Taruk Pajuk	202
	To saikhong	203
	Tu Mung Phai	204
<b>Indonesia</b>	Gundasi	205

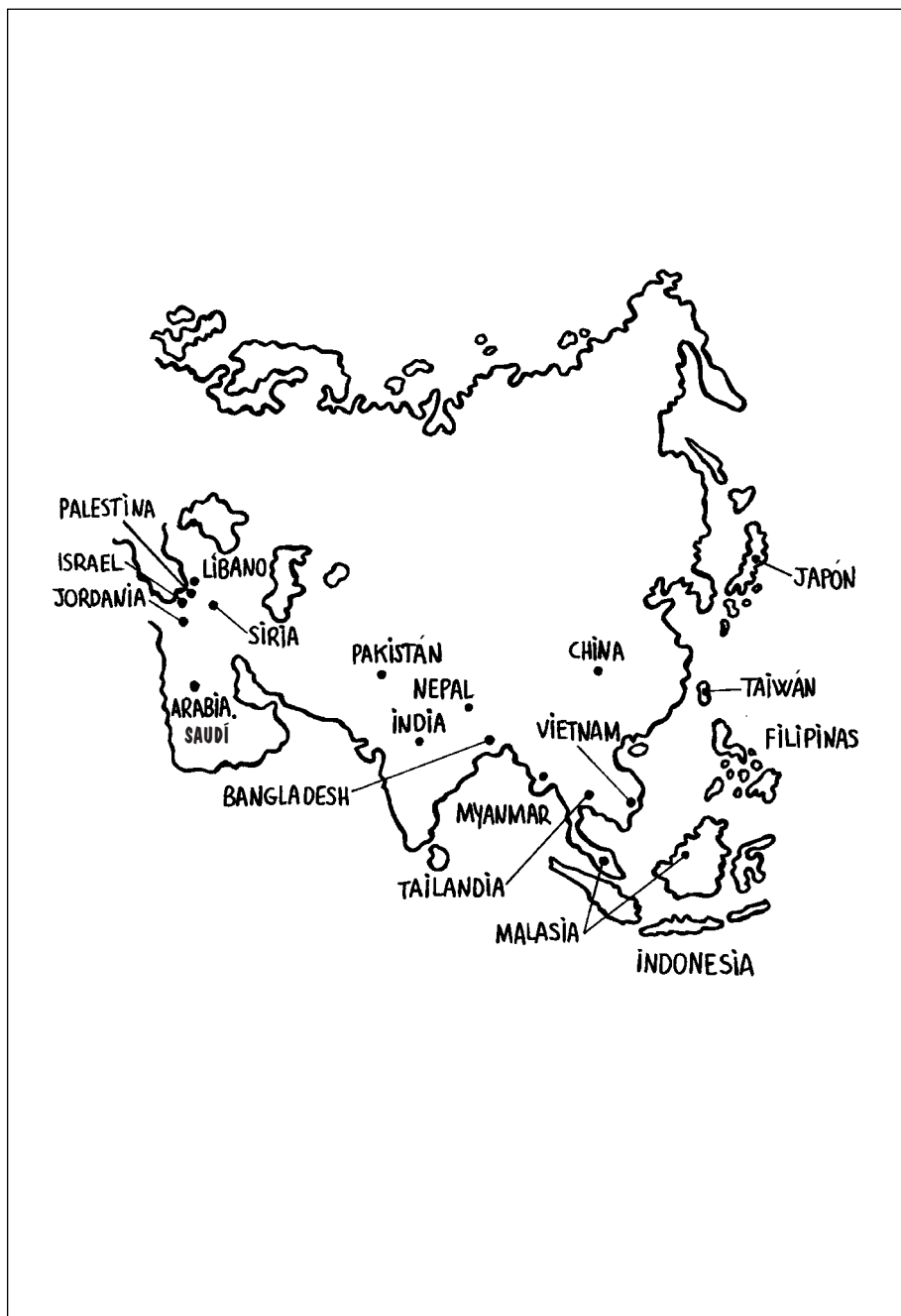


<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Israel</b>	Gogoim	206
	Hat race	207
	Makalot	208
<b>Japón</b>	“Diablo y la rana, El”	209
<b>Jordania</b>	“Tied-up Monkey”	210
<b>Libano</b>	Seba Tizra	211
<b>Malasia</b>	Tarik tangan	212
<b>Myanmar</b>	Ek jomba	213
	“Frog Dance”	214
	“Guessing game”	215
	Parok Pamin Hinam	216
	Solung Yetbum	217
	To Himmaeng	218
<b>Nepal</b>	Kabaddi	219
<b>Palestina</b>	Baspus nar	220
<b>Pakistán</b>	“Kboddi”	221
	“Kingdom”	222
	“Kobdi”	223
	Pittu grem	224

---

JUEGOS DE ASIA

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Siria</b>	“Don’t Laugh”	225
<b>Tailandia</b>	Takraw	226
<b>Taiwán</b>	“Levanta la mano”	227
<b>Vietnam</b>	“Bastoncillos, Los”	229
	Truyen	230



**“Marbles”**

**ARABIA SAUDÍ**

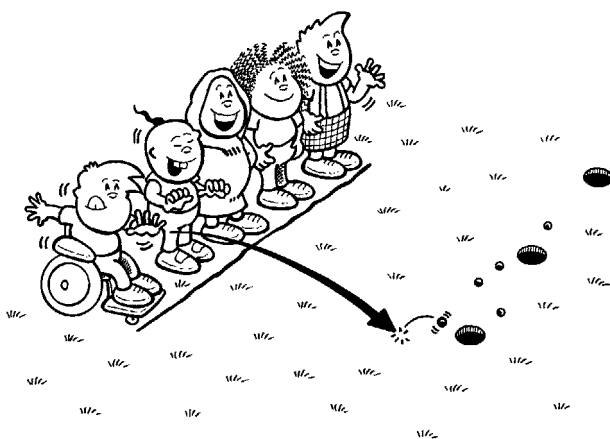


**Canicas**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera detrás de una línea.
<b>Material</b>	Una canica por jugador.

**Descripción**

Se realizan tres pequeños hoyos separados entre sí un 1 m de distancia. Entre dos y seis jugadores se disponen detrás de una línea paralela trazada a 3-4 m de los agujeros. Por turnos lanzan una canica para que se introduzca en el primer agujero. Si aciertan continúan lanzado al segundo y después al tercero, invirtiéndose luego el orden. Gana el primer jugador que logre meterla diez veces en los distintos hoyos, teniendo en cuenta que si falla debe aguardar su turno y que puede continuar lanzando si durante la tirada logra impactar en la canica de otro jugador.



**Awoli-shehe**

**BANGLADESH**



<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

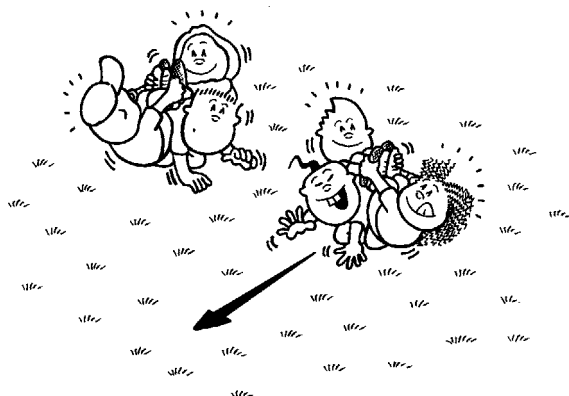
**Descripción**

Por tríos, el jugador más alto se coloca a cuatro patas y los otros dos se sitúan de espaldas al suelo, uno en cada lateral, colocando sus piernas encima del jugador central. Éste deberá levantarse y mantener el equilibrio con los dos jugadores en la parte superior de su espalda, mientras los otros dos jugadores se agarran a los pies del otro para no caer, imitando las alforjas de los burros. En esta posición deben recorrer una distancia determinada.

**Observaciones**

Este juego pone de manifiesto las cualidades de ciertos animales para desempeñar diversas tareas de carga y de transporte.

¡Buen viaje!



**Phelhle**

**BANGLADESH**



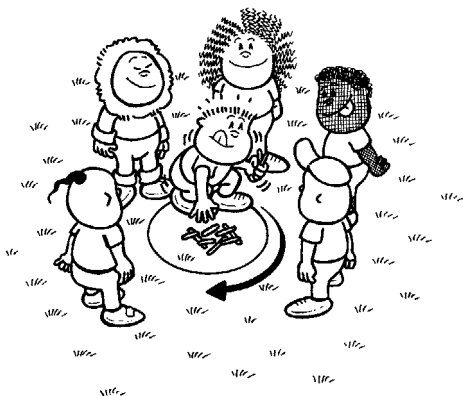
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie alrededor de un círculo.
<b>Material</b>	Diez bastoncillos de 15 centímetros.

**Descripción**

Se traza un círculo en el suelo de 1 m de diámetro. En su interior se depositan diez bastoncillos. Los jugadores, entre tres y seis, establecen a suerte el turno y el que inicia el juego se coloca de cuclillas junto al borde del círculo, comenzando a dar vueltas alrededor de éste. Por cada vuelta realizada debe sacar un bastoncillo del círculo. Gana el jugador que consiga sacar todos los bastoncillos sin perder el equilibrio.

**Observaciones**

También se pueden colocar los bastoncillos en línea recta, o bien aumentar su número.



**“Tug-of-war in all-fours”**

**BANGLADESH**



**Tirar de la cuerda a cuatro patas**

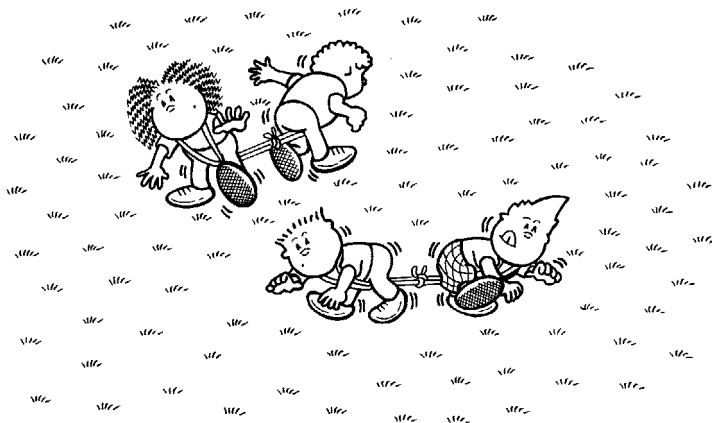
<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición dándose la espalda.
<b>Material</b>	Una cuerda de 6 metros de largo.

**Descripción**

Dos jugadores se sitúan espalda contra espalda. Se colocan la cuerda alrededor del cuello al mismo tiempo que pasa por debajo de las piernas de cada uno de ellos. Una vez los jugadores se encuentran entrelazados inclinan ligeramente sus cuerpos hacia delante separándose 1 m de distancia de su compañero. A una señal determinada comienzan a tirar cada uno hacia su lado. Gana quien consiga hacer inclinar a su compañero.

**Observaciones**

A pesar de parecer peligroso, si se respetan las normas, el juego no entraña riesgo alguno. Se recomienda estar atento en el momento de colocar la cuerda alrededor del cuello y según el tipo de cuerda que se utilice es mejor disponer de una protección para evitar posibles quemaduras. Ideal para jugar en la playa, ya que el movimiento realizado tiende a desequilibrar al oponente de cara al suelo. En superficies duras pueden colocarse colchonetas delante de los jugadores.



**“Hong-Lui-Ten”**

**CHINA**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se trata de un juego de persecución donde un jugador la para y el resto debe desplazarse según las indicaciones del dinamizador. Cuando éste diga: “¡Rojo!”, todos los participantes se quedan quietos en el lugar donde se encuentren. En este caso el jugador que la para puede dar tres pasos para intentar tocar a uno de sus compañeros.

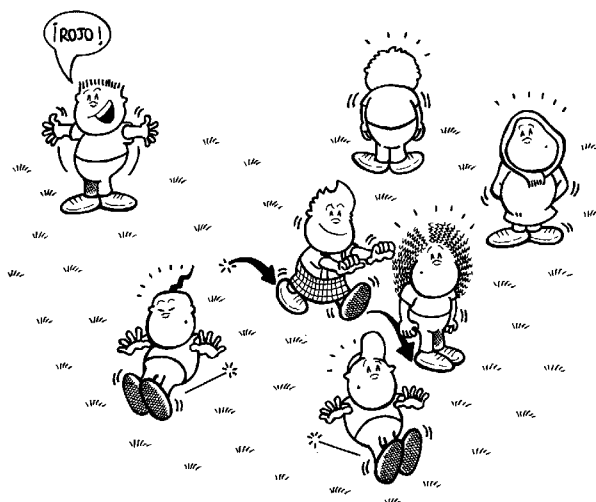
– “¡Amarillo!” – todos se desplazan a pata coja–.

– “¡Verde!” – todos corren–.

Si mientras dura la acción el que la para consigue tocar a un compañero, éste debe cambiar su papel con el jugador perseguidor.

**Observaciones**

Se puede utilizar algún distintivo para diferenciar al perseguidor. El juego resulta más enriquecedor si se varían las dimensiones del espacio de juego.





**Patentero**

**FILIPINAS**



**Edad**

De 8 a 16 años.

**Duración**

10-15 minutos.

**Organización**

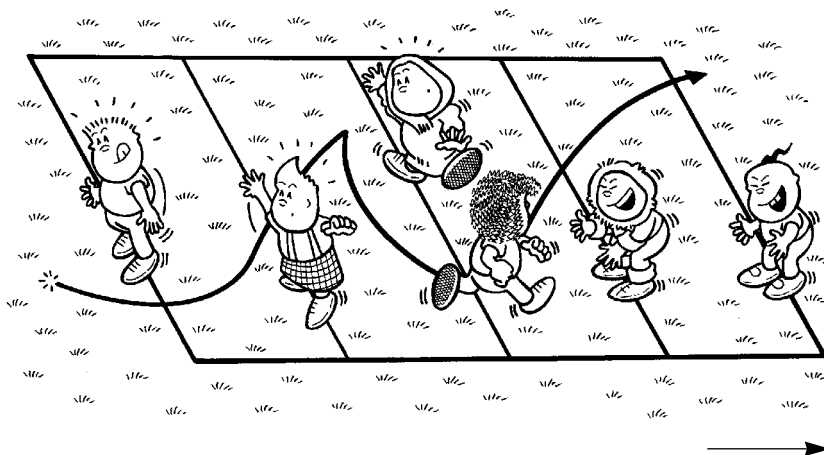
En hilera en un extremo y en fila por el terreno.

**Material**

Sin material.

**Descripción**

Una vez constituidos dos equipos de cinco jugadores cada uno, se sortea a cuál le corresponde defender el terreno y a cuál intentar cruzarlo. El campo de juego está formado por un rectángulo de 20 x 10m. En un extremo se sitúan en fila los jugadores del equipo que debe intentar cruzar el terreno, el equipo (A). Los jugadores del otro grupo, equipo (B), se colocan cada uno en una línea transversal, con una distancia de 2 m de separación entre líneas. Los defensores del grupo (B) sólo pueden realizar desplazamientos laterales por la línea que tengan asignada. Cuando se inicia el juego, el primer componente del equipo (A) intenta atravesar el terreno evitando ser tocado por cualquiera de los guardianes del grupo (B). Si un jugador consigue llegar al otro extremo del campo, obtiene un punto para su equipo. El proceso se repite hasta que todos los jugadores del equipo (A) hayan cruzado el campo, sumando los puntos obtenidos.



nidos. Entonces se intercambian las posiciones. Gana el equipo que logre mayor puntuación.



**Observaciones**

Juegos de características comunes son To saikhong (India. Asia) o bien Harangang taga (Tres noches. India. Asia). En este último se marcan con agua las líneas del terreno. Para evitar que se desdibujen debido a la insolación, se practica durante las noches de luna llena, que además facilitan la visibilidad.

Cada vez que un jugador atacante cruza todas las líneas y regresa a su campo, exclama: “¡tubing!” (¡agua!), anotando un punto, denominado “night” (noche). Gana el equipo que consigue tres puntos de manera consecutiva, es decir, las Tres noches.

**Sipa, La**

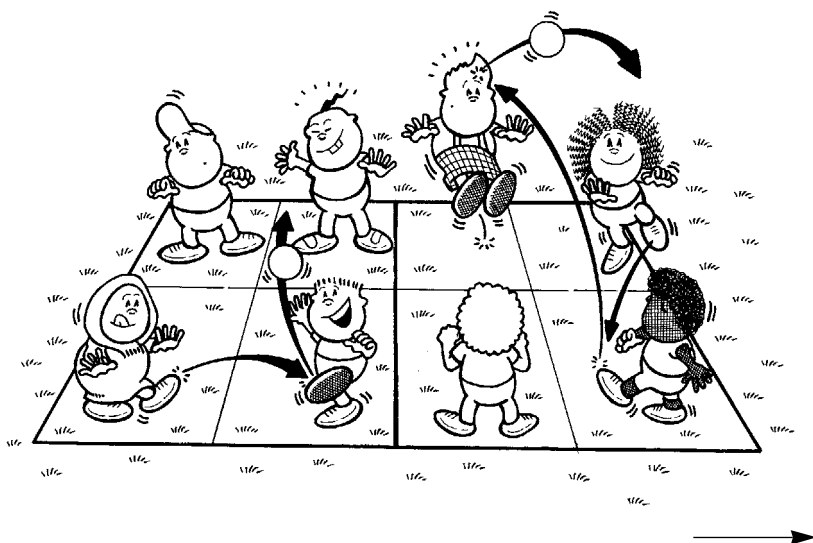
**FILIPINAS**



<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	En dos campos.
<b>Material</b>	Dos pelotas.

**Descripción**

El terreno de juego, un rectángulo de 20 x 10 m, está formado por dos campos que a su vez están divididos en ocho subespacios rectangulares de 2,5 x 5 m. En cada campo de juego se disponen ocho jugadores, los cuales forman un equipo, colocándose cada uno de ellos en el interior del pequeño rectángulo. Los jugadores de un equipo tienen que pasarse con los pies una pelota sin que ésta caiga al suelo o bien salga del terreno de juego. Los dos equipos al mismo tiempo ponen en circulación una pelota, interrumpiéndose el juego cuando uno de los dos equipos pierde el control de la misma. Cuando ello sucede, obtiene un punto el equipo que haya realizado mayor número de toques de balón. La partida finaliza al llegar a un determinado número de puntos, acordado previamente.



**Observaciones**

Si los jugadores no son muy diestros con el balón, es conveniente acordar que el balón pueda ser golpeado después de efectuar uno o dos botes en el suelo.

Quizás unos juegos que pueden servir para familiarizar a los jugadores de un equipo con el balón es el de Takraw (Tailandia. Asia). Otra modalidad parecida recibe el nombre de "A tierra" (Australia. Oceanía). También existe el denominado Donkey (Irlanda. Europa), en el cual se pasan el balón con las manos.



**Tabis-Tabis**

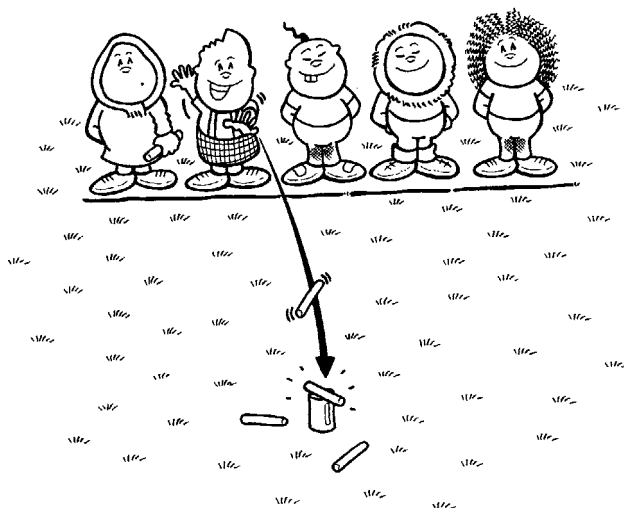
**FILIPINAS**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera detrás de una línea.
<b>Material</b>	Un bote, una madera cilíndrica de 2 cm de diámetro y 15 cm de altura por jugador.

**Descripción**

Se juega entre tres y seis jugadores que se disponen en hilera detrás de una línea marcada en el suelo a 3-4 m de distancia de un bote. El jugador elegido a suerte coloca su madera encima del bote. Los demás jugadores por turnos lanzan su trozo de madera intentando derribar el cilindro colocado sobre la lata. Cuando ello sucede, los jugadores han de recoger sus maderas respectivas y regresar a la línea de lanzamiento. El que para debe recoger también la suya del suelo antes de perseguir a los demás. Si toca a alguien, éste ocupa su lugar.



**“Touching Ball”**

**FILIPINAS**

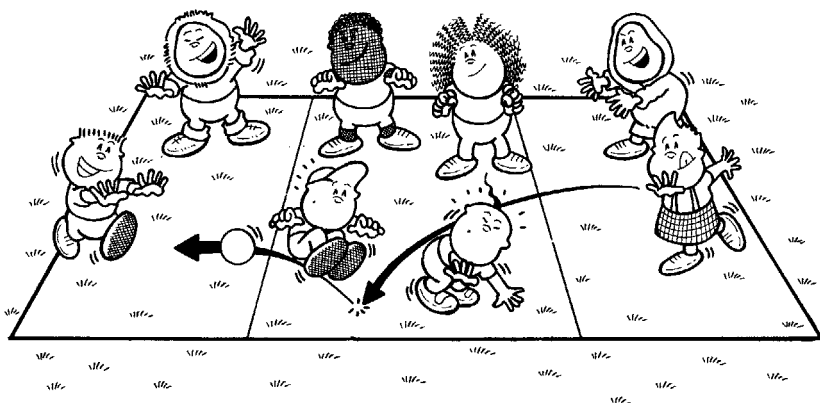


**Tocar con la pelota**

<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición en tres campos.
<b>Material</b>	Una pelota y un cronómetro.

**Descripción**

Se forman dos equipos de seis a ocho jugadores. Al azar escogen cuál de ellos efectúa en primer lugar los lanzamientos. El equipo escogido (A) se subdivide en dos grupos de igual número y ocupan los rectángulos extremos de un espacio de 20 x 10 m, que ha sido dividido en tres rectángulos. El otro equipo (B) ocupa el rectángulo central. Los jugadores del equipo (A) tienen que pasarse una pelota e intentar tocar a cualquier jugador de (B), que evitan ser alcanzados con el balón. Cuando un jugador del equipo (B) es tocado, queda eliminado. Sin embargo, el último jugador del grupo puede salvar a todos sus compañeros, los cuales regresarían al campo de juego, si fuese capaz de evitar ser impactado después de un número de lanzamientos igual al número de componentes de su equipo. Si ello sucede, el juego se reanuda desde el inicio, pero si han sido eliminados todos los miembros, los jugadores de los equipos (A) y (B) tendrán que cambiar las posiciones en el terreno. Gana el equipo que consiga permanecer durante mayor tiempo en el rectángulo central, que se contabiliza con la ayuda de un cronómetro.



**Abki**

**INDIA**



**Edad**

De 8 a 10 años.

**Duración**

5 minutos.

**Organización**

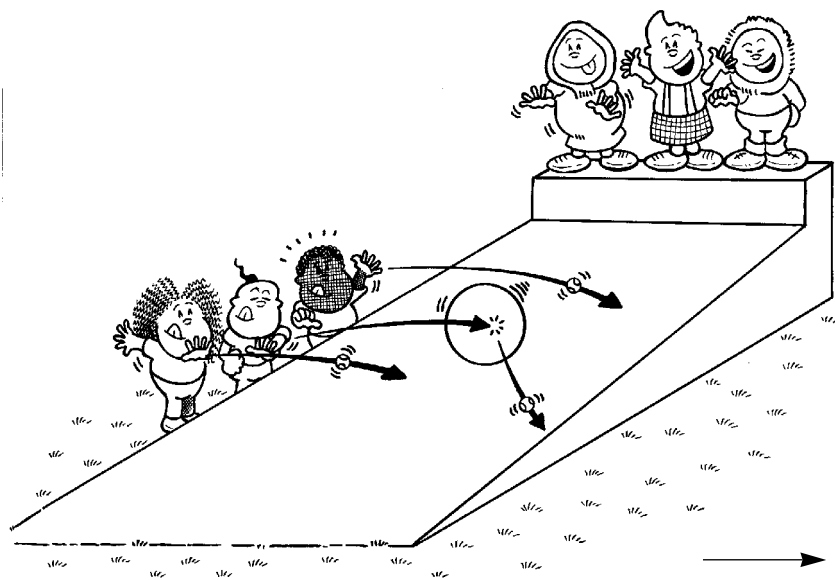
En hilera al lado de un plano inclinado.

**Material**

Una pelota de 75 centímetros de diámetro y ocho pelotas de tenis.

**Descripción**

Los participantes se dividen en dos equipos de igual número de jugadores. El equipo que inicia el juego (A) se coloca en hilera al lado de un plano inclinado. Mientras el equipo (B) debe lanzar por la rampa una pelota gigante. Los jugadores del equipo (A) deben intentar impactar con una pelota de tenis cada uno la pelota gigante mientras ésta desciende por la rampa. Cada impacto obtenido suma un punto. Una vez realizados los lanzamientos, los equipos se cambian las posiciones. Gana el equipo que mayor número de impactos haya obtenido.



**Observaciones**

Existe una variante denominada Hoop and pole (EE UU. América). En este caso los dos equipos se colocan en paralelo formando una hilera y separadas 5 m la una de la otra. En el centro de las dos hileras y en cada uno de los extremos se sitúa un representante del equipo. Los dos jugadores se van intercambiando un aro haciéndolo rodar por el suelo. Cada uno de los equipos lanza una pica con la intención de cruzar el aro por uno de los cuadrantes en el que se ha dividido. A cada cuadrante se le otorga diferente puntuación. Gana el equipo que mayor número de puntos consiga.





**“Cheetal, cheetah”**

**INDIA**



**El ciervo y el leopardo**

<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras paralelas.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se forman dos equipos de igual número de jugadores. A un grupo se le asigna el nombre de “cheetal” (ciervo) y al otro el de “cheetah” (leopardo). Dentro de un rectángulo de 20 x 10 m los equipos se disponen transversalmente en el centro del terreno, distribuidos en dos hileras, que se hallan separadas 1m una de la otra. El que dirige el juego debe nombrar, en voz alta y de manera indistinta, cualquiera de los dos nombres, intentando engañar a los participantes. Cuando los componentes del grupo nombrado oyen su nombre, tienen que salir corriendo hacia la línea de fondo de su lado, siendo perseguidos en su huida por los jugadores del otro equipo. Los jugadores que sean pillados pasan a formar parte del otro equipo en la próxima jugada. El juego finaliza después de cierto número de jugadas estipuladas o cuando un equipo se queda sin jugadores.

**Observaciones**

El cheetal es un ciervo de grandes astas muy común en la India. El Cheetah es un leopardo que utilizaban los príncipes indios para la caza del ciervo y del antílope.



**“Dragons tail”**

**INDIA**

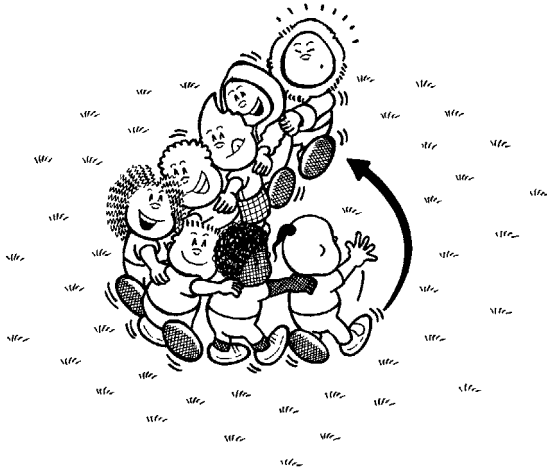


**Cola del dragón, La**

<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En fila.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se forma un grupo de ocho a doce jugadores dispuestos en fila. El primero representa la cabeza de un dragón y el último su cola. El grupo marcha despacio, cogiéndose los jugadores de los hombros del compañero de delante, pero a una señal determinada, la cabeza tiene que procurar agarrarse a la cola. El resto de jugadores, sin soltarse, intentan proteger la cola, puesto que si ésta es tocada queda eliminada del juego. Si los componentes del dragón se sueltan, el jugador que hace de cabeza pasa a ocupar la última posición, mientras que el segundo de la fila pasa a ejercer de cabeza de dragón.



### **Observaciones**

Se puede limitar el espacio por el que deambula el dragón a un cuadrado de 6-8 m de lado.

Este juego es muy popular en muchos rincones del planeta. Otra modalidad que requiere mayor grado de cooperación es la siguiente. Los miembros de la fila se cogen con una mano del hombro derecho del compañero de delante y con la mano izquierda le agarran su pie izquierdo. El juego consiste en que la cabeza de la fila debe coger la cola de ésta. Para conseguirlo, los miembros de la fila se desplazan a pata coja a un mismo ritmo. Es necesaria la coordinación de todos los jugadores para el éxito de la empresa. Si la fila se rompe o alguien pierde el equilibrio, se debe intentar de nuevo.

Un juego parecido, pero en este caso con una estructura competitiva, es el llamado "Snake tag" (Ghana. África). Se forman equipos de cuatro a seis jugadores, haciendo cada uno de ellos una fila cogiéndose de los hombros. El último jugador lleva un pañuelo en la cintura introducido en la parte trasera del pantalón. Los primeros de cada fila han de arrancar los pañuelos de los otros equipos, evitando a su vez que atrapen el suyo.



**Gora**

**INDIA**



**Edad**

De 8 a 16 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

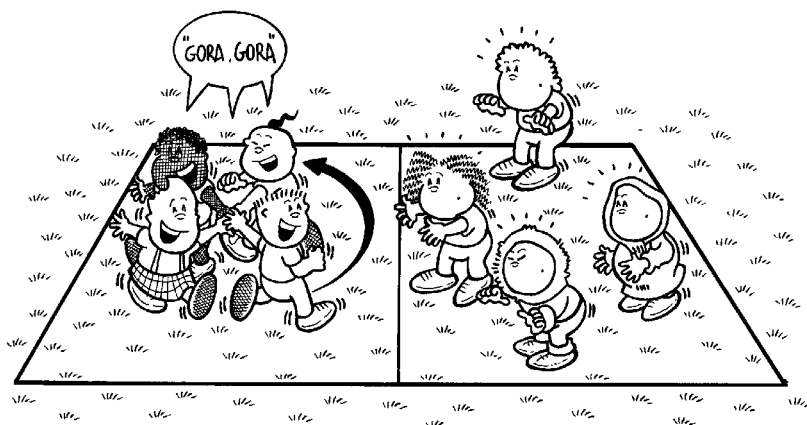
En dos hileras en ambos extremos del terreno.

**Material**

Sin material.

**Descripción**

Se forman dos equipos de igual número de jugadores. En un espacio de 20 x 10 m, los miembros de un equipo tienen que defender un extremo del terreno, mientras que los del otro, situados en el extremo opuesto, han de procurar atravesar el terreno sin ser pillados y llegar a traspasar la línea defendida por los componentes del otro equipo. Con el fin de elaborar una estrategia que pueda sorprender al adversario, antes de iniciar un ataque, los miembros del equipo ofensivo se cogen de las manos y se desplazan en círculo, disponiéndose como los radios de una rueda, mientras gritan "gora, gora". A una señal convenida, se dispersan con rapidez y cada uno de ellos intenta llegar al otro extremo del terreno. Cada jugador que consigue traspasar la línea de fondo obtiene un punto. La partida se juega a un determinado número de puntos.



**Hottot**

**INDIA**



## El pájaro ladrón

<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

Hottot es un pájaro ladrón. El resto de jugadores representan pájaros que se sitúan en círculo cogidos de las manos.

Hottot grita:

– ¿Vuestras tierras, vuestras cosechas y vuestros frutos son éstos?

Los otros pájaros responden:

– ¿Pretendes robarnos nuestras tierras?

Hottot repite:

– ¿Vuestras tierras, vuestras cosechas y vuestros frutos son éstos?

Los otros pájaros responden:

– Sí, son éstos.

Hottot entra dentro del círculo que representa la tierra de los otros pájaros. Una vez el pájaro ladrón rompe la cadena para colocarse dentro del círculo, los otros no pueden dejarlo salir aunque él lo intente. Si no consigue salir, se considera culpable y condenado a pagar una prenda. Posteriormente para recuperar dicha prenda los compañeros del círculo le harán realizar una habilidad.

### Observaciones

Es conveniente delimitar el tiempo para entrar y salir del círculo, cambiándose los papeles del pájaro ladrón.

Existe un juego parecido llamado Kasha Mu Bukondi (Congo. África).



**Khong, khong, khop**

**INDIA**



**La danza del bambú**

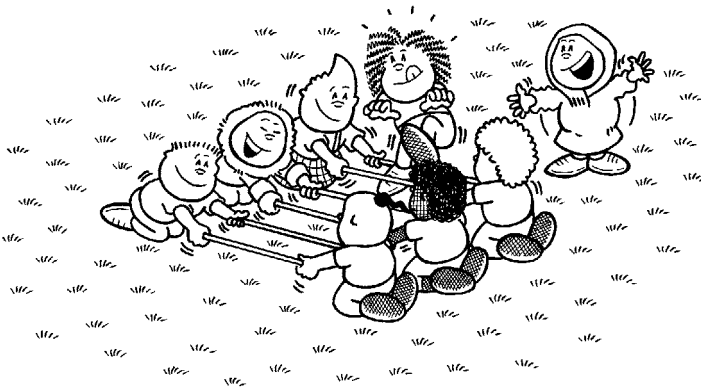
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras paralelas.
<b>Material</b>	Dieciséis picas.

**Descripción**

Cada pareja agarra por sus extremos una pica en cada mano, colocándose de rodillas en el suelo y situando las picas a un palmo de éste y encima de otra pica que se encuentra en el suelo perpendicular a los jugadores. En esta posición los jugadores deben realizar diferentes secuencias rítmicas golpeando las picas encima de la que está en el suelo. Por ejemplo dos golpes en el suelo y uno entre las picas (2,1,2), o bien (3,2,3). Una vez coordinado este movimiento y los diferentes ritmos, una de las parejas participantes debe traspasar uno a uno el laberinto de picas saltando hacia delante y atrás siguiendo el mismo ritmo de las picas. Si consiguen realizar la coordinación, consiguen un punto. Gana la pareja que mayor número de puntos consiga.

**Observaciones**

Los ritmos cada vez pueden ser más rápidos. ¡Cuidado con no tropezar!



**Perok kagna**

**INDIA**

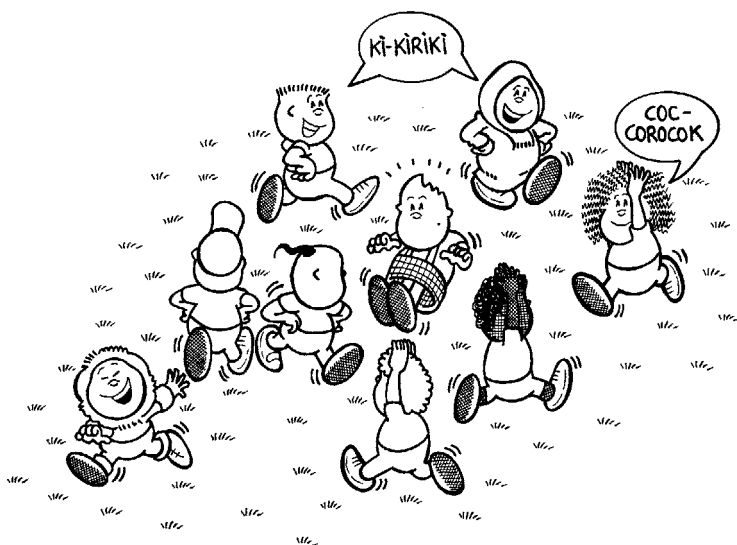


## El zorro y el ganso

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

Entre los jugadores se elige al azar a quién le corresponde el papel de zorro y a quién el de ganso. Todos los demás jugadores escogen libremente el papel de gallo o gallina. Antes de iniciar el juego, el zorro pregunta a cada uno que papel ha escogido. Los gallos tienen que responder con un “coc corocok”, mientras que las gallinas lo harán con un “ki-kiriki”. El juego consiste en que el zorro debe intentar tocar al ganso. Sin embargo las gallinas con su “ki-kiriki” y colocando ambas manos debajo de sus axilas, imitando el aleteo de las gallinas, y los gallos con su “coc corocok” y ambas manos encima de su cabeza, imitando la cresta de un gallo, tienen que evitarlo, intentando rodear al zorro. Si éste toca al ganso ha ganado, pero pierde si es rodeado por gallos y gallinas. El juego se inicia otra vez, escogiendo un nuevo zorro y a otro ganso.



**Rukkung, rukkung**

**INDIA**

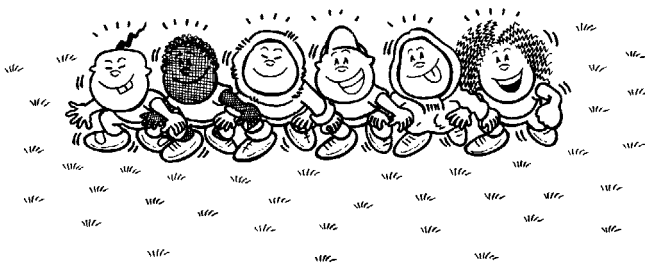


**Hormigas rojas**

- Edad** De 6 a 12 años.
- Duración** 5 minutos.
- Organización** En hilera.
- Material** Sin material.

**Descripción**

Se establece un grupo de seis a ocho jugadores. Éstos deben imitar el comportamiento de las hormigas rojas, y para ello se ponen en cuclillas formando una hilera, apoyando sus manos en las rodillas de los compañeros de al lado. En esta posición se desplazan simulando el movimiento de las hormigas cuando van cargadas, ejecutando un movimiento ondulante con la espalda, mientras van cantando: “rukkung, rukkung...”, haciendo ver que transportan comida hacia el hormiguero. Cuando un jugador dice: “kameape” en lugar de “rukkung”, informa a los demás de que no tiene comida para llevar al hormiguero. Entonces, el primer jugador de la hilera da un empujón en el hombro del compañero que tiene a su lado. El primer jugador que cae al suelo es eliminado y el juego continúa.





**Spu markadia**

**INDIA**



**Lucha de toros**

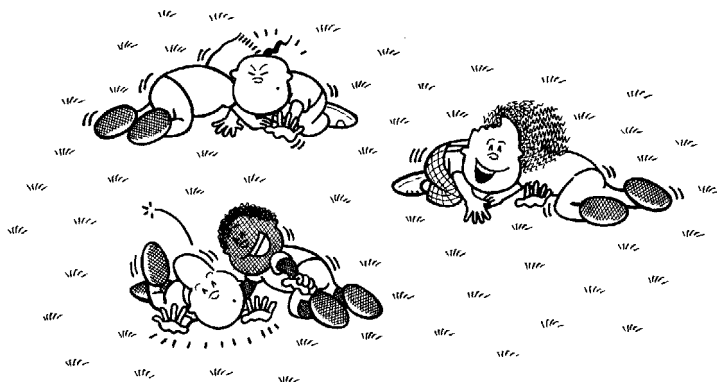
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición frente a frente.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Dos jugadores se sitúan en cuadrupedia uno delante del otro. A una señal determinada comienza la lucha que consiste en hacer perder el equilibrio del jugador contrinicante empujando solamente con los hombros. A parte de utilizar la fuerza también cuenta el ingenio de los jugadores para dar los empujones en el momento oportuno. Gana quien consigue hacer caer primero a su oponente.

**Observaciones**

Recordad que a veces más vale maña que fuerza!



**Tangut**

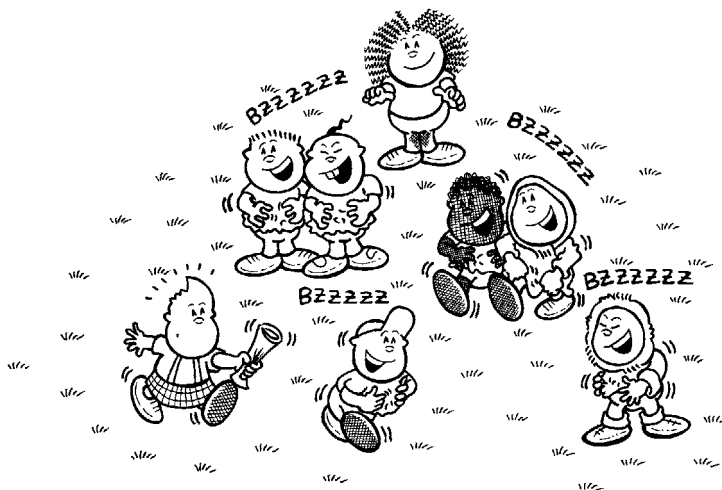
**INDIA**



**Edad** De 6 a 10 años.  
**Duración** 5-10 minutos.  
**Organización** Libre disposición.  
**Material** Papel de periódico.

**Descripción**

Entre todos los jugadores se escoge a uno para que realice el papel de “reina” y a otro para que sea “el apicultor”. El resto de jugadores son abejas, que cogidas de sus vestimentas fabrican “miel” entre un incesante murmullo. El “apicultor” representa que quiere quemar el enjambre para que marchen las abejas y coger a la “reina. Para ello intenta tocarlas con un papel de periódico enrollado. Si ello sucede, quedan eliminadas del juego, siempre y cuando se desplacen separadas. Es por ello que las abejas procuran mantener el contacto entre ellas, al mismo tiempo que intentan rodear al “apicultor”, antes que éste alcance a tocar a la reina. Si las abejas logran rodearlo, el “apicultor” muere, como resultado de las múltiples picadas, y el juego se reanuda de nuevo repartiendo nuevos papeles entre los jugadores.



**Taruk Pajuk**

**INDIA**



## La danza de las hormigas

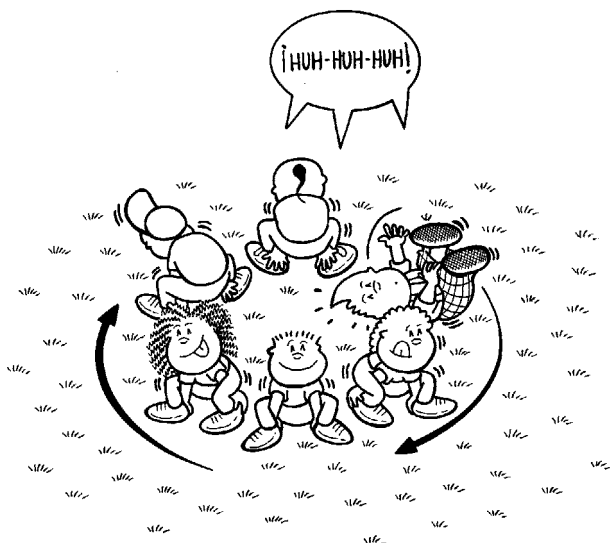
<b>Edad</b>	De 10 a 12 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

Los jugadores, una vez dispuestos en círculo, se colocan en cuclillas mirando hacia fuera, pasando los brazos entre las piernas hasta tocar el suelo detrás de los pies, mientras cantan la danza de las hormigas:

– ¡Huh-huh-huh!

En esta posición, los jugadores intentan dar pasos laterales. El jugador que pierde el equilibrio y cae queda fuera del juego momentáneamente.



**To saikhong**

**INDIA**



<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	En dos campos.
<b>Material</b>	Tiza.

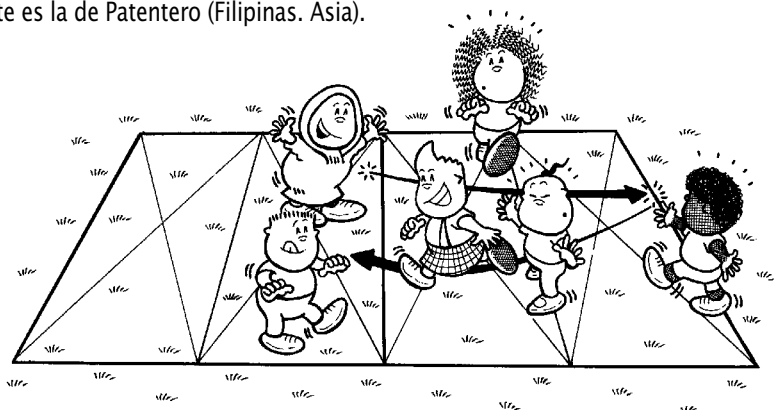
**Descripción**

Se divide un terreno de 40 x 20 m en dos mitades iguales. Cada una de ellas se vuelve a dividir longitudinalmente en dos rectángulos iguales. Por último se trazan las diagonales de cada uno de los rectángulos dibujados. Cada equipo se sitúa en su terreno. Una vez escogido el equipo que comienza el juego (A), debe atravesar todo el terreno del equipo (B) sin ser tocado por sus ocupantes y volver a su campo. Cada vez que lo consiguen, obtienen un punto.

El equipo (B) intenta evitarlo desplazándose solamente por encima de las líneas marcadas en el suelo (verticales y diagonales) sin poder cambiar de campo. Una vez tocado uno de los jugadores del otro equipo, se intercambian los papeles del juego. Gana el equipo que mayor número de puntos consigue.

**Observaciones**

Según las dimensiones del terreno de juego podemos situar a más de un jugador en cada una de las líneas. ¡Las dimensiones del terreno de juego pueden ser tan grandes como un campo de fútbol! Una modalidad semejante es la de Patentero (Filipinas. Asia).



**Tu Mung Phai**

**INDIA**



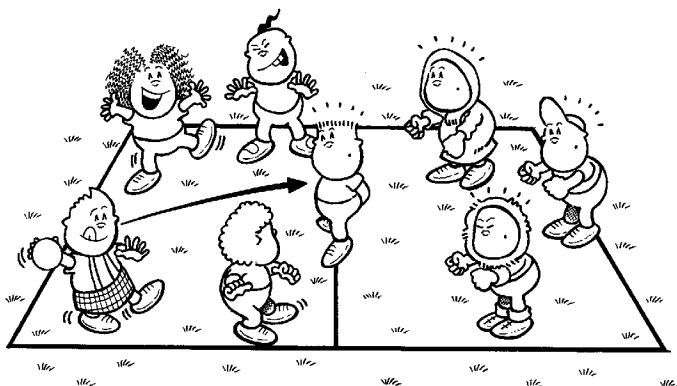
<b>Edad</b>	De 10 a 12 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición en dos campos.
<b>Material</b>	Una pelota.

**Descripción**

En un terreno rectangular dividido en dos partes iguales se sitúa un equipo formado por diez jugadores en cada campo. El equipo que comienza el juego (A) lanza la pelota al equipo contrario con el objetivo de tocar a uno de sus jugadores. Si éstos consiguen cogerla sin que caiga al suelo, el jugador que la haya tirado se tiene que colocar en la línea que separa los dos campos sin moverse y el jugador del equipo (B) que la haya atrapado intenta tocarlo desde el mismo lugar en que ha recepcionado la pelota. Si lo consigue, el jugador del equipo (A) se incorpora al equipo (B), con la misión de atrapar la pelota en el aire para intentar volver a su campo. El resto de jugadores del equipo (B) debe evitarlo sin olvidar el objetivo del juego. Gana el equipo que mayor número de jugadores consiga tener en su campo.

**Observaciones**

Es conveniente separar los dos campos por una “zona muerta” de 2 m de ancho. Una modalidad parecida es el juego de “Vaciar el campo” (EE UU. América).



**Gundasi**

**INDONESIA**



<b>Edad</b>	De 8 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Veinte piedras pequeñas, un recipiente.

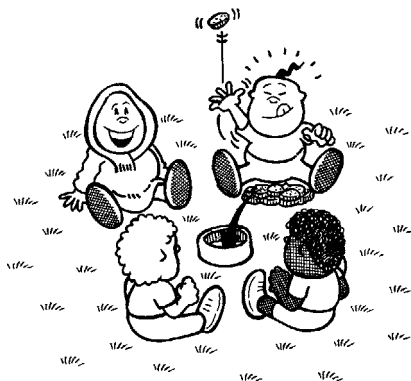
**Descripción**

Entre dos y cuatro jugadores sentados en el suelo alrededor de un recipiente. A suerte establecen el turno y el primer jugador deposita diecinueve piedras en el suelo, quedándose una del mismo tamaño pero de diferente color en la mano. El jugador lanza la piedra de la mano al aire y antes de que ésta caiga al suelo debe recoger tantas piedras como pueda y depositarlas en el recipiente. Gana el jugador que más piedras recoja en una sola tirada.

**Observaciones**

Se trata de una variedad del juego de tabas, cuya antigüedad se remonta al período clásico.

Las variantes de los juegos de tabas son numerosas. Una de ellas, La Pallana (Chile. América), permite realizar el mismo movimiento de las manos con la particularidad de volver a coger la piedra lanzada al aire antes de que ésta caiga al suelo.



**Gogoim**

**ISRAEL**



**Edad**

De 8 a 12 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

En hilera detrás de una línea.

**Material**

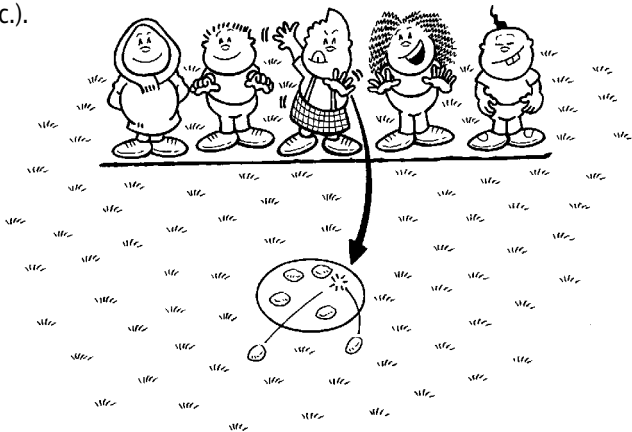
Varios huesos de melocotón o alguna otra fruta.

**Descripción**

Cada jugador deposita un hueso de melocotón en un círculo de 50 cm de diámetro. Los jugadores, lanzando otro hueso a una raya trazada a 2-3 m del círculo, se asignan el orden de intervención, en función de que hayan logrado una mayor cercanía a la raya. El primer jugador lanza su hueso intentando golpear a los que se encuentran dentro del círculo, puesto que todos los que consiga sacar de éste pasan a su propiedad. Si acierta, continúa jugando, pero si al lanzar un hueso no sale fuera del redondel, éste debe permanecer en su interior engrosando el número de huesos depositados, y le toca el turno al jugador siguiente. En el caso que el hueso lanzado por un jugador salga del círculo sin extraer los de otros jugadores, debe aguardar a que finalice la ronda, volviendo a lanzar desde el lugar donde haya caído el hueso.

**Observaciones**

Es un juego muy conocido en todos los rincones del planeta. Cambian los materiales que se depositan en el círculo en función de los elementos que componen el tesoro infantil (canicas, monedas, botones, piedrecillas, etc.).



**Hat race**

**ISRAEL**



**Carrera de sombreros**

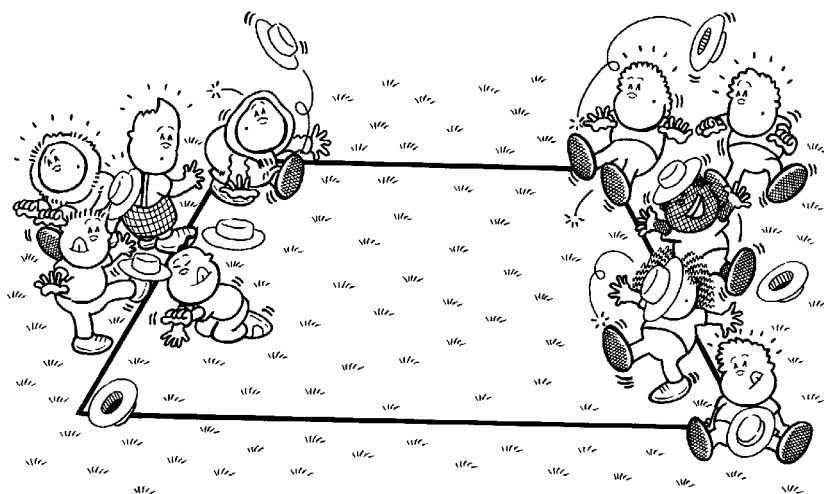
**Edad** De 8 a 12 años.  
**Duración** 10 minutos.  
**Organización** En dos hileras en ambos extremos del terreno.  
**Material** Un sombrero por participante.

**Descripción**

Los participantes se distribuyen en dos equipos de seis u ocho miembros, situándose cada grupo en uno de los extremos del terreno de juego. En el lado opuesto depositan los sombreros en el suelo. A una señal los dos equipos corren hacia su campo para colocarse los sombreros sin utilizar las manos por lo que necesitan la ayuda de sus compañeros. Gana el equipo que antes consiga colocarse todos los sombreros.

**Observaciones**

Interesante juego que demuestra la directa relación entre las manifestaciones lúdicas y las tradiciones y costumbres del país, siendo el sombrero una pieza clave de la indumentaria infantil en algunas culturas.





**Makalot**

**ISRAEL**



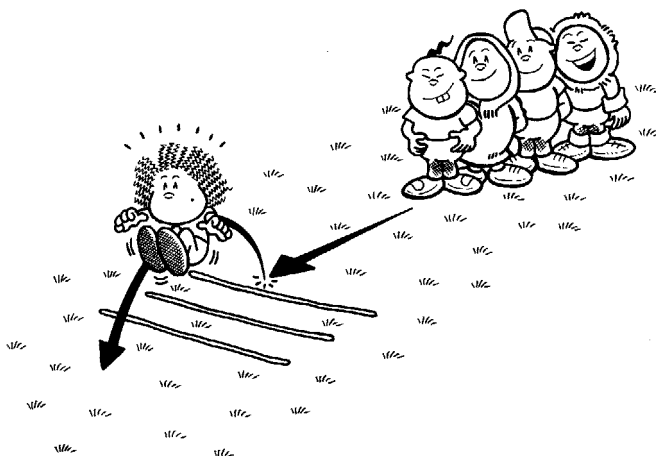
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En fila.
<b>Material</b>	Tres cuerdas.

**Descripción**

Se colocan en el suelo tres cuerdas paralelas, con una separación de un pie de distancia entre ellas. Los jugadores echan a suerte el orden de la fila para efectuar "El gran salto". Para ello se disponen delante de las cuerdas a una distancia de 3-4 m con el propósito de coger carrerilla para saltar las tres a la vez. Una vez que los jugadores han saltado con éxito, las cuerdas se separan otro pie entre ellas, y así sucesivamente. Cuando un jugador no supera la distancia es eliminado.

**Observaciones**

Otra modalidad puede ser efectuar el salto por parejas cogidos de la mano o de una cuerda.



**“Diablo y la rana, El”**

**JAPÓN**



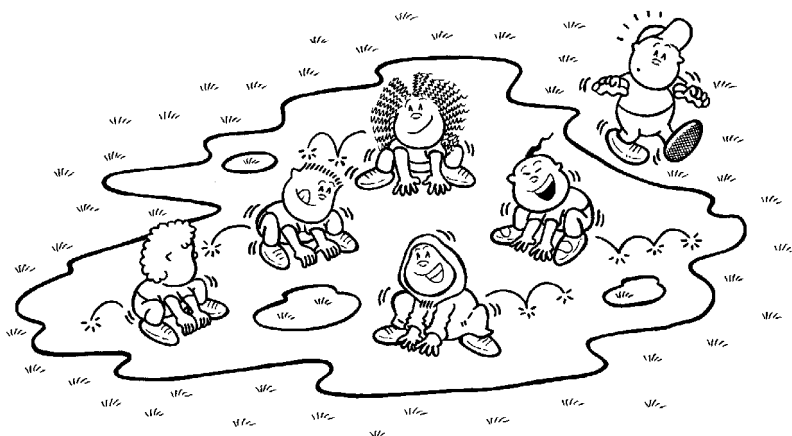
<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	En el interior de una figura irregular.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Entre todos los jugadores se dibujan en el suelo los límites de un lago irregular con sus pequeños islotes y penínsulas y, acto seguido, se escoge el que representa al diablo. Los demás participantes se convierten en las ranas que habitan en el lago. El diablo permanece en la tierra merodeando alrededor del lago a la espera de que una rana distraída salga del agua o bien se acerque tanto a la orilla que pueda ser tocada por el diablo. Cuando ello sucede, la rana queda eliminada. El juego finaliza cuando el diablo ha dejado el lago sin ranas... o con un poco de imaginación... ¡cuando entre todas las ranas se han comido al diablo!

**Observaciones**

También puede ser conveniente, en el caso de disponer de un lago de una extensión considerable, que las ranas en lugar de quedar eliminadas pasen a ayudar al diablo. Es evidente que las ranas deben ir de un lado al otro del lago sin permanecer invernando en un rincón tranquilo.



**“Tied-up Monkey”**

**JORDANIA**

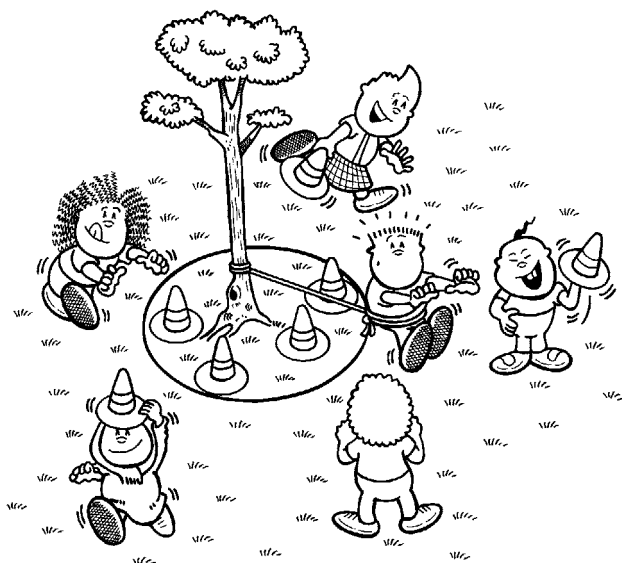


**El mono atado**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie alrededor de un círculo.
<b>Material</b>	Una cuerda elástica, siete conos.

**Descripción**

Se dibuja un círculo en el suelo alrededor de un árbol de 4 m de diámetro. Se ata uno de los extremos de la cuerda al tronco del árbol y el otro extremo se ata a la cintura del jugador que inicia el juego, procurando que ésta sea más larga que los límites del círculo. A una señal, los jugadores restantes (cinco o siete) intentan recoger los conos que se encuentran dispersos dentro del círculo. Mientras, el jugador atado (que representa el papel de un mono) intenta evitarlo. Si consigue tocar a uno de los jugadores ladrones, se cambian los papeles del juego.



**Seba Tizra**

**LÍBANO**



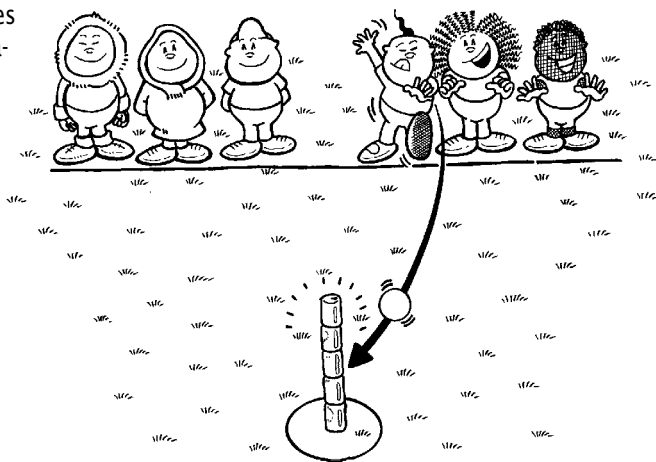
<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera detrás de una línea.
<b>Material</b>	Una pelota y cinco latas.

**Descripción**

Los jugadores se dividen en dos equipos de siete jugadores cada uno. Se apilan cinco latas dentro de un círculo de 1 m de diámetro. A unos 5 m del círculo se traza una línea donde se sitúan los dos equipos. El equipo que inicia el juego (A) tira la pelota con el objetivo de derribar las latas. En caso de no tumbar las latas en ninguno de los lanzamientos, pasa a iniciar el juego el equipo (B). Si las latas son derribadas por un jugador del equipo (A), los jugadores del equipo (B) recuperan la pelota y se la van pasando con la intención de tocar a los miembros del otro equipo y así evitar que apilen nuevamente las latas. Cada jugador tocado se retira momentáneamente del juego. Los jugadores que disponen de la pelota no pueden avanzar con ésta. Si los jugadores del equipo (A) logran montar la torre, consiguen un punto y salvan a todos sus jugadores, volviéndose a iniciar el juego. En caso contrario, el equipo (B) es el encargado de comenzar.

**Observaciones**

Juegos muy similares son Pittu grem (Pakistán. Asia), My god (¡Dios mío! Mozambique. África) y Las Siete piedras (Venezuela. América).



**Tarik tangan**

**MALASIA**



**Tirar de la cuerda**

<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	En dos filas enfrentadas.
<b>Material</b>	Sin material.

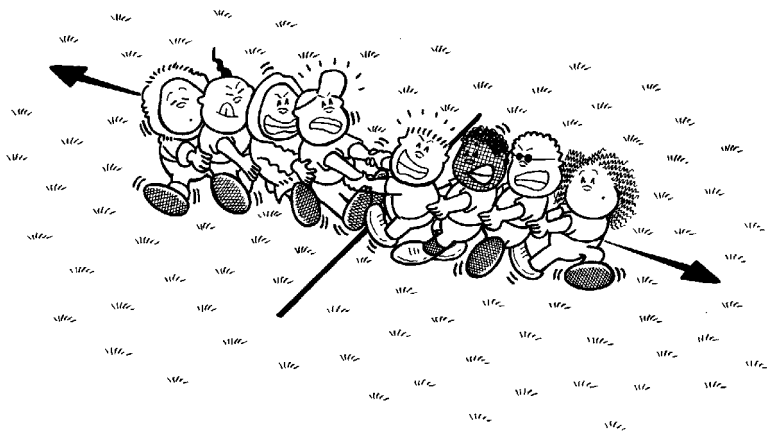
**Descripción**

Los participantes se distribuyen en dos filas opuestas de igual número de jugadores, cogiéndose fuertemente de la cintura. Las dos cabezas de fila se agarran de las muñecas con los brazos estirados, hallándose separados por una línea divisoria perpendicular a las filas. A una señal dada, los componentes de cada fila tiran con fuerza hacia su respectivo campo, con el propósito de hacer cruzar la línea a los miembros del equipo contrario.

**Observaciones**

Otra modalidad puede ser la de permitir a los jugadores que están a punto de cruzar la línea que se suelten para colocarse en mejor posición, por ejemplo, detrás de su propia fila. También puede establecerse que los jugadores que hayan traspasado la línea divisoria pasen a formar parte del equipo contrario.

Los inuits juegan una modalidad similar cogidos de un palo. Para formar los equipos se distribuyen según hayan nacido durante el invierno o el verano.



**Ek jomba**

**MYANMAR**



**Lucha de muñecas**

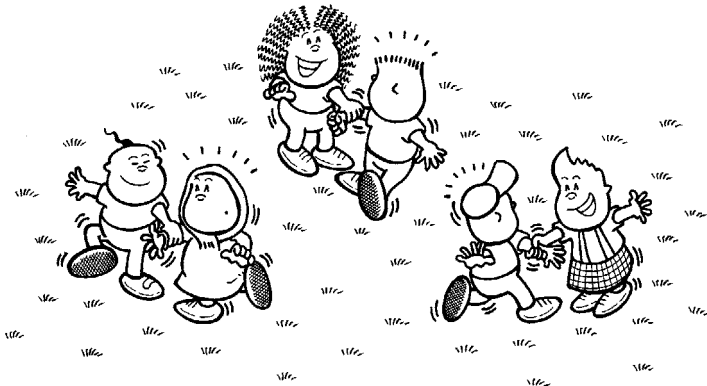
<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición frente a frente.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores por parejas se colocan uno delante del otro, representando los papeles de desafiador y desafiado. El desafiador debe coger con una mano la muñeca de su oponente, mientras éste intenta soltarse realizando diferentes movimientos de fuerza y desequilibrio, pero sin la ayuda de la otra mano. Uno de los pies de los dos jugadores debe permanecer en el suelo sin moverse.

**Observaciones**

Existen diferentes variantes de este estilo de lucha, siendo las más conocidas las luchas de dedos o bien agarrados de las manos, siempre manteniendo la misma posición.



**“Frog Dance”**

**MYANMAR**



**Danza de la rana**

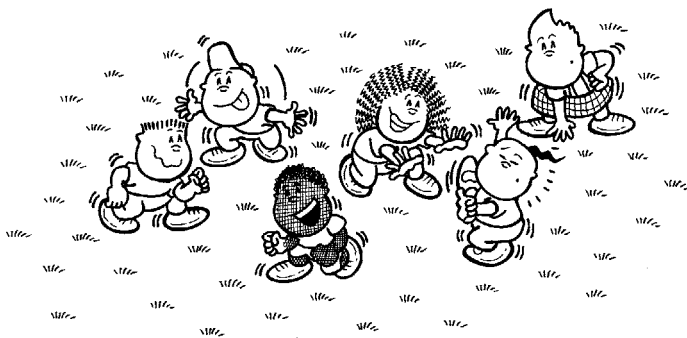
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	2-5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores se colocan en cuclillas y en esta posición deben intentar derribar a los demás participantes. Para ello no es válido el contacto sino que tienen que lograrlo mediante la astucia, acercándose mucho a los contrincantes, esquivándolos o incluso haciendo muecas y cabriolas que les haga perder el equilibrio.

**Observaciones**

Otros juegos parecidos son: Sádak (Juego de la danza. EE UU. América) y La Chingolita (Perú. América). Existen otras modalidades muy similares, aunque jugadas a pata coja, como son: Hailha (Mauritania. África) e Ilihna Pohopna (Papúa Nueva Guinea. Oceanía).



**“Guessing game”**

**MYANMAR**

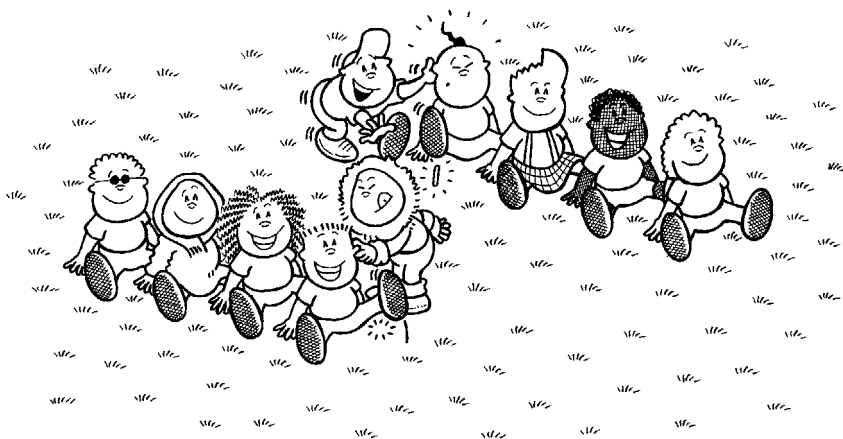


**El juego del acertijo**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en dos filas.
<b>Material</b>	Un par de bastoncillos.

**Descripción**

Doce jugadores forman dos equipos de seis miembros cada uno, sentándose en el suelo unos detrás de otros en fila con las piernas abiertas. Ambos grupos eligen a un jugador para que esconda disimuladamente un bastoncillo debajo de una de las piernas de cualquier miembro de su equipo. Una vez ejecutada la tarea, los jugadores que han escondido el objeto se intercambian de grupo para adivinar qué jugador del equipo contrario lo posee, tocando las orejas de los jugadores. Gana el equipo que encuentre el objeto tocando el menor número de orejas.





**Parok Pamin Hinam**

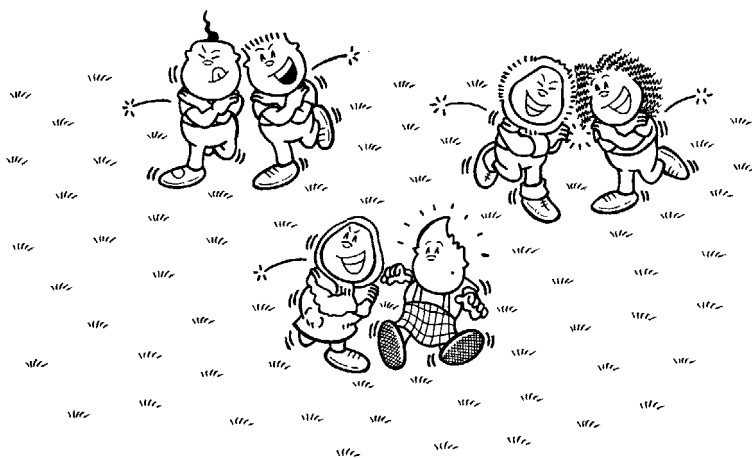
**MYANMAR**



<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición frente a frente.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

En parejas, cada jugador coloca sus manos en el hombro contrario y a continuación levantan al mismo tiempo una pierna. En esta posición intentan desequilibrar a su compañero dándose golpes con los hombros. El jugador que primero apoye el pie elevado en el suelo pierde la contienda.



**Solung Yetbum**

**MYANMAR**



**Alrededor del árbol**

<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores deben cogerse de las manos formando una cadena. Uno de los jugadores que se encuentre en el extremo será el conductor del juego. Éste debe comenzar a girar por dentro de la cadena hasta conseguir realizar una espiral, mientras van cantando:

– lolung yetbum, lolung yetbum...

Una vez realizada la espiral, los participantes gritan: “¡Talado!” y comienzan a deshacer la espiral en sentido opuesto hasta formar una línea recta. De esta forma los jugadores imitan que están girando alrededor del árbol, representado por el jugador que es la cabeza de la espiral.



**To Himmaeng**

**MYANMAR**



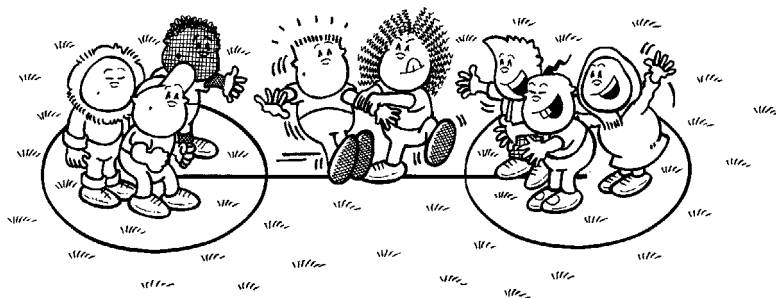
<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro de dos círculos.
<b>Material</b>	Tiza.

**Descripción**

Se trazan dos círculos en el suelo separados unos 3 m y unidos por una línea recta desde el centro de cada uno de ellos. Cada círculo está habitado por un equipo de cuatro jugadores. El equipo que inicia el juego (A) envía a uno de sus jugadores por la línea que une los dos círculos con el objetivo de intentar coger a uno de los jugadores del equipo contrario, que no puede abandonar el círculo, y arrastrarlo por la línea hasta su campo. Si no consigue su propósito, debe quedarse en el campo contrario y continúa el juego el equipo (B). El juego sigue con la misma dinámica hasta vaciar uno de los dos círculos.

**Observaciones**

Delimitar el tiempo para la extracción de los jugadores de cada equipo.



**Kabaddi**

**NEPAL**



<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Sin material.

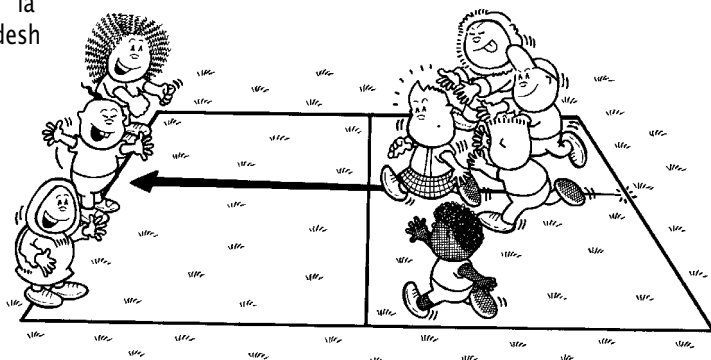
**Descripción**

Se divide un campo de 5 x 10 m en dos mitades iguales. En cada uno de los extremos se sitúa un equipo de cinco a ocho jugadores. Cada vez un oponente por equipo trata de introducirse en el campo contrario, tocar a un adversario y volver a su campo antes de que hayan transcurrido 5 segundos, ya que una vez haya tocado a un jugador, el resto de adversarios tratan de cogerlo e impedir que pueda volver a su campo. Si el que persigue captura a un adversario y retorna a su campo, el jugador apresado queda momentáneamente descalificado y el perseguidor consigue un punto para su equipo. En el caso de que no sea posible volver, también queda eliminado. Si el equipo que tiene un jugador eliminado consigue eliminar a un adversario, salva a uno de sus jugadores. En cada ocasión puede intervenir un jugador capturador por cada equipo.

El juego finaliza cuando han sido eliminados todos los componentes de uno de los equipos dos veces, o cuando se consigue llegar a diez puntos.

**Observaciones**

Este juego también es practicado en la India, Bangladesh y Sri Lanka.



**Baspus nar**

**PALESTINA**



## Una llama de fuego

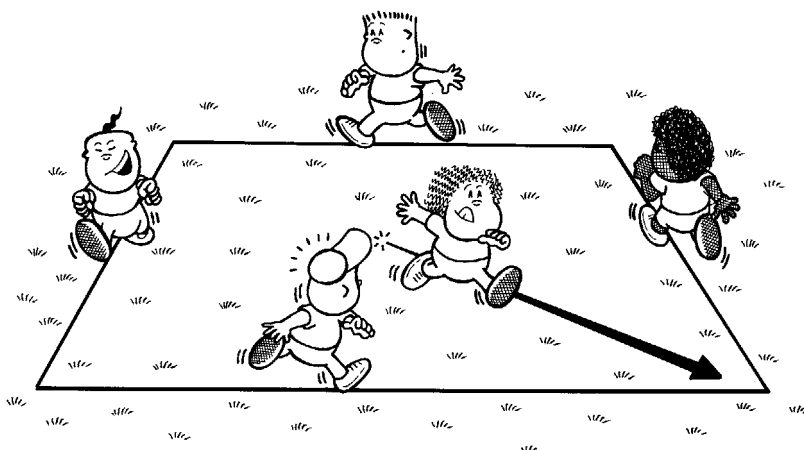
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	En las esquinas de un cuadrado.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

El juego requiere la participación de cinco jugadores. Cuatro de ellos se disponen de manera que cada uno se sitúe en una de las esquinas de un cuadrado, mientras que el quinto jugador, escogido a suerte, se coloca en el centro. A una señal determinada o por medio de una retahíla, los jugadores deben cambiar de esquina, al mismo tiempo que quien para intenta ocupar también cualquiera de ellas. El jugador que se quede sin esquina pasa a ocupar la posición central y reinicia el juego.

### Observaciones

Otra modalidad parecida es Numbers Tag (Suecia. Europa).



**“Kboddi”**

**PAKISTÁN**



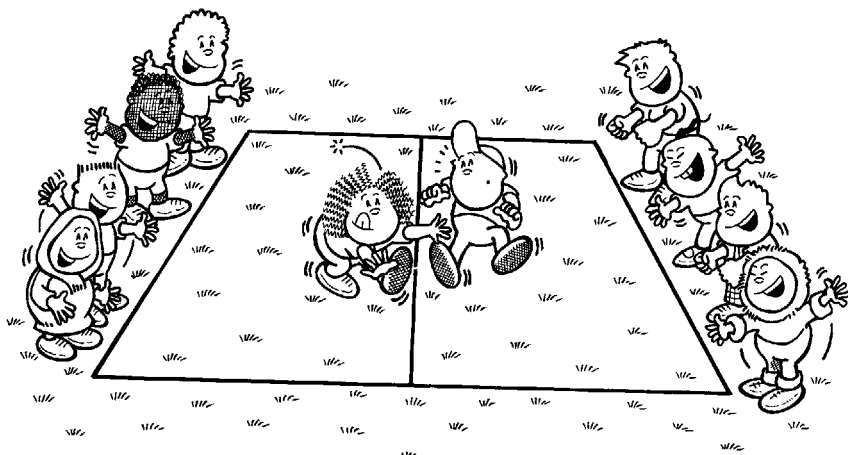
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Dos equipos de diez jugadores se sitúan en hilera en terrenos opuestos. Un jugador de cada equipo avanza hasta la línea central del campo con la intención de ser el primero en golpear las rodillas de su oponente. El jugador que lo consiga elimina a su adversario. Gana el equipo que logra tocar a todos sus adversarios.

**Observaciones**

Se puede delimitar el tiempo de la acción; si transcurrido un minuto los dos jugadores no han conseguido su objetivo, entran en juego otros dos jugadores.



**“Kingdom”**

**PAKISTÁN**



**El reino**

<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	En fila dentro de un círculo.
<b>Material</b>	Tiza.

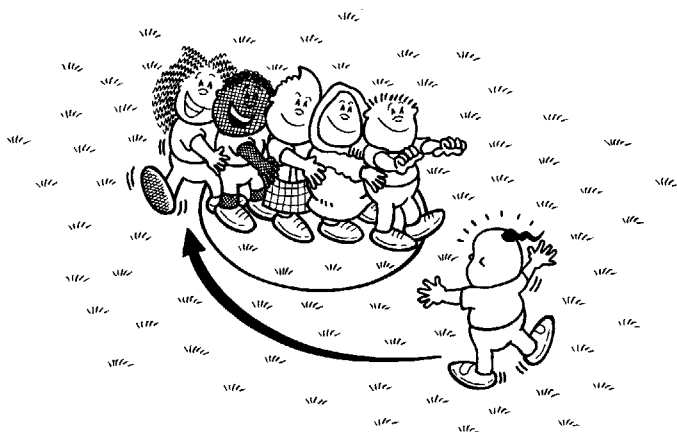
**Descripción**

En un círculo de 3 m de diámetro se sitúan todos los participantes cogidos por la cintura, formando entre el primero y el último una fila de una longitud similar al diámetro del círculo. Otro jugador, en representación del cazador, se sitúa en su exterior. En esta posición, el cazador intenta tocar al último jugador de la fila, sin entrar en el círculo. En caso de conseguirlo, el jugador pillado debe escaparse para evitar ser atrapado por segunda vez, pudiendo evitarlo si consigue volver a entrar en el círculo, colocándose en este caso a la cabeza de la fila. Si no lo consigue, se cambian los papeles, el jugador atrapado pasa a ser cazador y el cazador se sitúa al inicio de la fila.

**Observaciones**

Se puede delimitar el tiempo del cazador si éste no consigue atrapar al jugador del final.

Una modalidad parecida es el llamado juego de El Diablo (México. América).



**“Kobdi”**

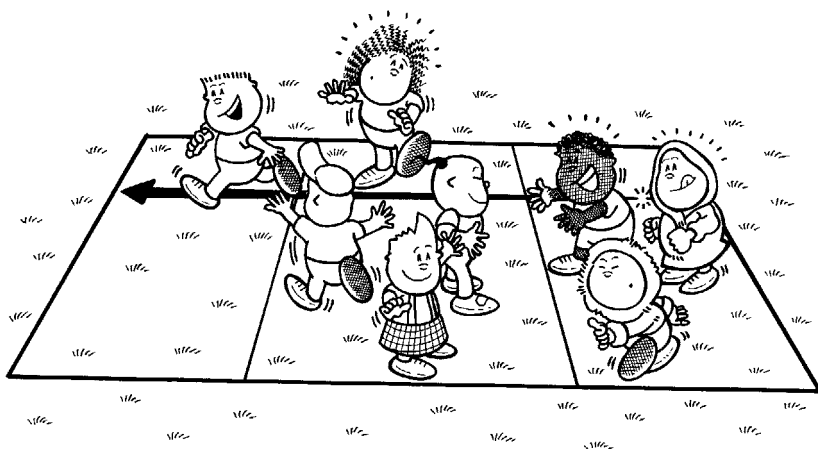
**PAKISTÁN**



<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición en dos campos.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Una vez formados dos equipos de cuatro a seis jugadores cada uno, se divide el terreno de juego de 20 x 10 m en tres pequeños rectángulos iguales. El equipo (A) se sitúa en uno de los rectángulos que se hallan en un extremo del terreno de juego, mientras que el otro, equipo (B), se dispone en el rectángulo central. Los jugadores del equipo (A) han de llegar al otro extremo, pasando por el campo defendido por el equipo (B), sin ser alcanzados por ningún jugador de este equipo, los cuales pueden desplazarse por cualquiera de los tres campos para darle alcance. Las partidas van alternándose hasta un número acordado, resultando ganador el equipo que haya pasado un mayor número de jugadores a través del campo en cualquiera de las partidas efectuadas.





**Pittu grem**

**PAKISTÁN**



**Edad**

De 8 a 12 años.

**Duración**

10 minutos.

**Organización**

Alrededor de un cuadrado.

**Material**

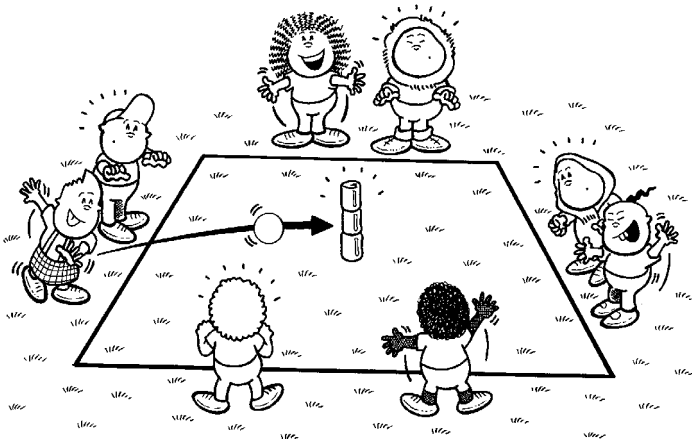
Una pelota de espuma de 10 cm de diámetro y tres latas.

**Descripción**

Se forman dos equipos de cuatro jugadores. El campo de juego está formado por un cuadrado de 6-8 m de lado. A su alrededor se sitúan indistintamente los jugadores de ambos equipos. En el centro del cuadrado se disponen tres latas, unas encima de las otras. Alternativamente, un miembro de cada equipo lanza la pelota intentando derribar las latas. Cuando ello se consigue, los componentes del otro equipo tienen que entrar en el cuadrado para apilar de nuevo las latas, mientras los que acaban de tirarlas les lanzan la pelota con la finalidad de tocarlos. Un equipo obtiene un punto cada vez que sus miembros consigan apilar las latas sin ser alcanzados por la pelota. Gana el equipo que llega al número de puntos establecido con anterioridad.

**Observaciones**

Juegos muy similares son: My god (¡Dios mío! Mozambique. África), Seba Tizra (Líbano. Asia) y Las Siete piedras (Venezuela. América).



**“Don’t Laugh”**

**SIRIA**

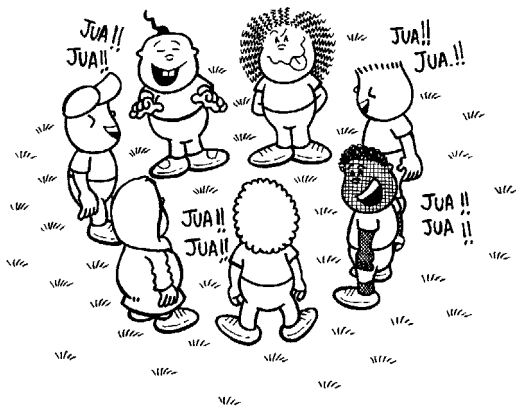


**No rías**

<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores se encuentran de pie alrededor de un círculo. Uno de ellos es elegido para dirigir el juego. Realiza un gesto o una mueca, y uno detrás de otro tienen que imitarlo con rapidez. Ningún participante puede reír mientras intenta reproducirlo. Sin embargo, el resto de jugadores intentan que no lo consiga. Si es así, le toca inventarse otro gesto.



**Takraw**

**TAILANDIA**



<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Una pelota.

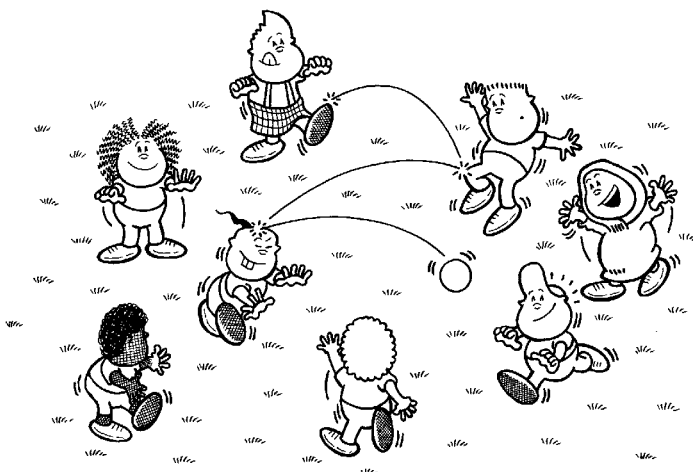
**Descripción**

Un grupo de diez a doce jugadores, separados una cierta distancia unos de otros, se pasan entre ellos una pelota sin que ésta caiga al suelo, manteniéndola en el aire el mayor tiempo posible, golpeándola con cualquier parte del cuerpo, excepto las manos. Cada vez que un jugador deja caer el balón obtiene un punto de penalización. Cuando el juego finaliza, gana el jugador que tenga menos puntos negativos.

**Observaciones**

El juego puede desarrollarse de manera cooperativa contando en cada ocasión el número de golpesos.

Juegos muy similares son: "A tierra" (Australia. Oceanía) y La Sipa (Filipinas. Asia), aunque este último se practica con el pie. También puede asemejarse a uno en el cual los jugadores se pasan el balón con las manos, conocido como Donkey (Irlanda. Europa).



**“Levanta la mano”**

**TAIWÁN**



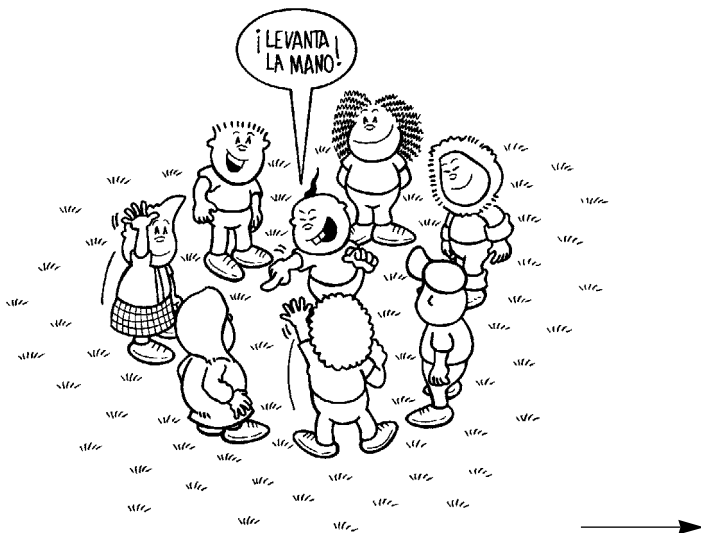
<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los participantes se sitúan de pie en un círculo. Uno de ellos se coloca en el interior. A una señal convenida empieza a dar vueltas alrededor del círculo hasta detenerse delante de un compañero señalándolo, al mismo tiempo que dice:

– Levanta la mano.

El jugador que debe alzarla no es el jugador señalado, sino los compañeros que se encuentran inmediatamente a su lado (derecha e izquierda), debiendo realizar la acción con rapidez y con la particularidad de que el jugador que se encuentre a su derecha debe levantar la mano izquierda, y el jugador que se halla a su izquierda tiene que levantar la mano derecha. El jugador que se equivoca reinicia el juego. Gana el jugador que menos penalizaciones tiene.



### **Observaciones**

Existe una variante de este juego denominado El pistolero o La tarta (España. Europa). En este caso, el jugador central simula que tiene una tarta en cada mano. Los jugadores del círculo con los brazos flexionados y las manos abiertas a la altura de los hombros también simulan que tienen una tarta en cada mano. Cuando el jugador central señala (lanza una tarta) a uno de los compañeros del círculo, éste debe agacharse lo más rápidamente posible, para dejar un espacio vacío entre los dos jugadores que se encuentran a su lado. Éstos deben lanzar la tarta de la mano más próxima al compañero, ganando quien lo ejecuta más rápidamente. El jugador perdedor se sienta en el suelo, repitiéndose la acción hasta quedar solamente un único participante.



**“Bastoncillos, Los”**

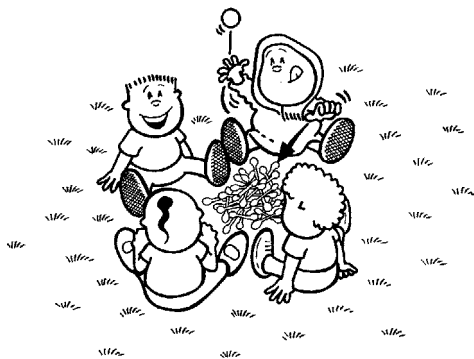
**VIETNAM**



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Una pelota pequeña y un bote de bastoncillos de algodón.

**Descripción**

Entre tres y seis jugadores se distribuyen en corro por el suelo con una pelota pequeña y un montón de bastoncillos de algodón. Una vez decidido el turno de intervención, el jugador que inicia el juego lanza la pelota hacia arriba e intenta recoger un bastoncillo y la pelota antes de que ésta realice un segundo bote. Después el juego continúa pero añadiendo cada vez un bastoncillo más. Cuando un jugador comete un fallo, porque no recoge bien la pelota o no consigue los bastoncillos necesarios, pasa el turno al jugador siguiente. Gana el jugador que obtenga mayor número de bastoncillos.



**Truyen**

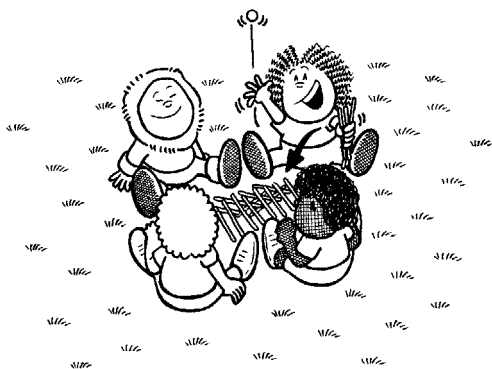
**VIETNAM**



<b>Edad</b>	De 8 a 10 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Diez palos chinos y una pelota de tenis de mesa.

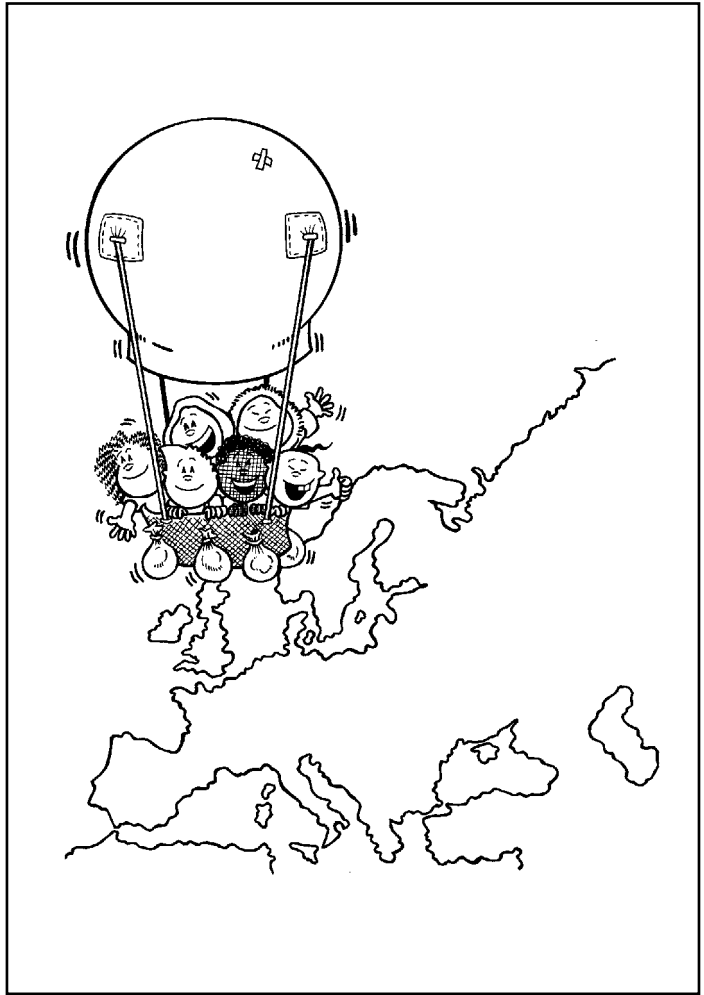
**Descripción**

Entre dos y seis jugadores se sientan en corro en el suelo. Una vez establecido el turno de intervención, el primero coloca un palo en el suelo y entrecruza el resto de palos. Entonces lanza al aire una pelota de tenis de mesa y, antes de que caiga, tiene que coger uno de los palos. Se sigue así hasta que hayan sido cogidos todos los palos en una sola mano. A continuación se reanuda el juego, pero cogiendo dos cada vez, luego tres, después cuatro... hasta que finalmente se recojan todos al mismo tiempo. Cuando un jugador falla, espera de nuevo su turno, continuando la serie desde donde se equivocó.



## CAPÍTULO 4

# ***JUEGOS DE EUROPA***





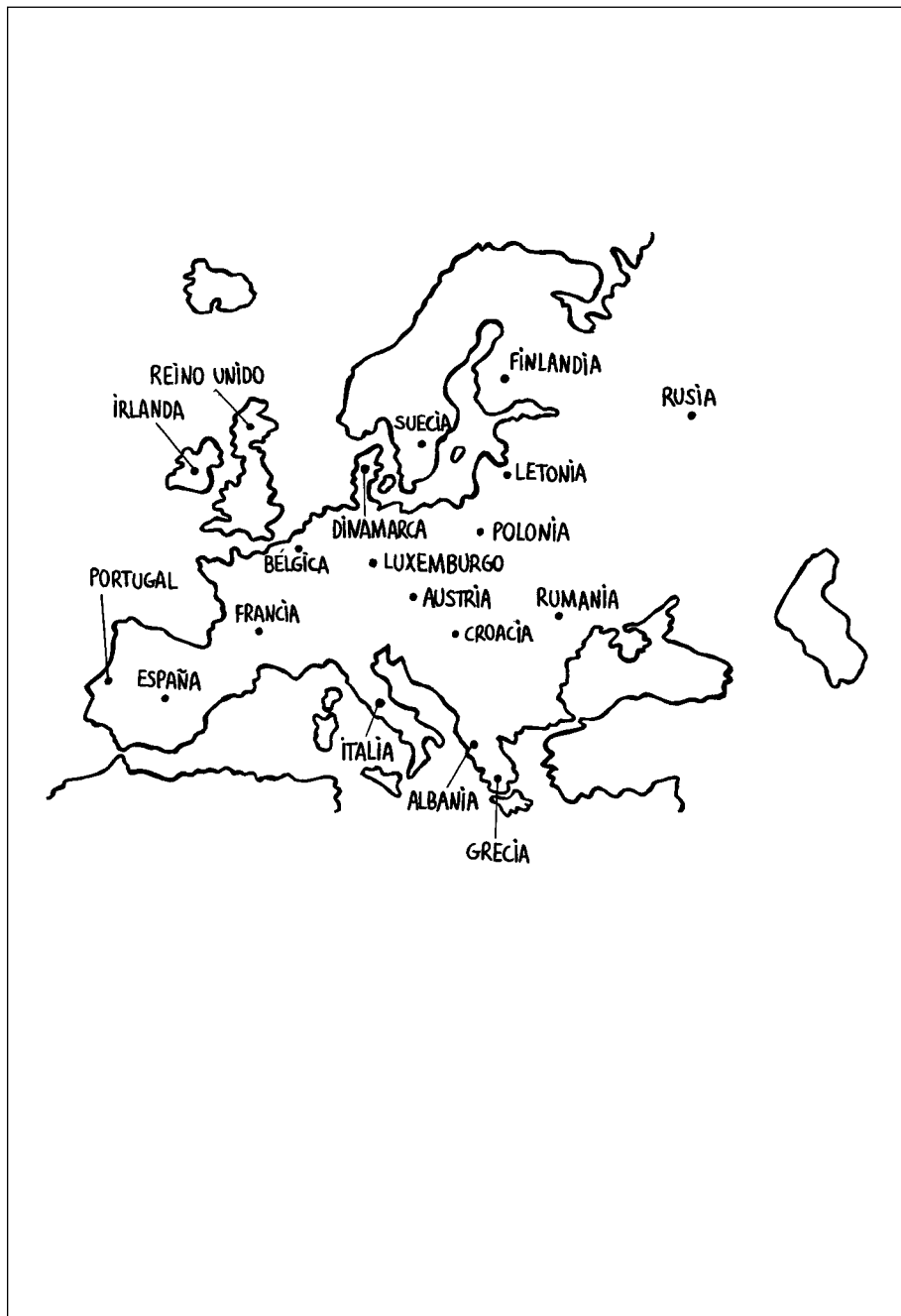
*Esta página dejada en blanco al propósito.*

**ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES**

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Albania</b>	Tri	237
<b>Austria</b>	“Numbers Tag”	238
<b>Bélgica</b>	Chambot	239
	Chenille-assis	241
<b>Croacia</b>	“Jack, where are you?”	242
<b>Dinamarca</b>	“The ocean is stormy”	243
<b>España</b>	Cullerot	244
	Fita	245
	Luz, La	247
	Paella, La	248
	Pinocho	249
<b>Finlandia</b>	“Steak”	250
<b>Francia</b>	A bas le roi	251
	Baguette, La	253
	Grelots, Les	255
	Pan boum	256
	Porte, La	257
	Sardine, La	258

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Grecia</b>	Kukla	259
<b>Irlanda</b>	Donkey Queenie-I-O	260 261
<b>Italia</b>	Alla frutta	262
<b>Letonia</b>	Horns, horns, who has horns?	263
<b>Luxemburgo</b>	“Hoop game”	264
<b>Polonia</b>	Cymbergaj	265
<b>Portugal</b>	Cidades Jogo da pedra Roda da Cabachinha Sachinho	266 267 268 269
<b>Reino Unido</b>	“Pluma, La” “Reorganización postal” “Tierra de Tom Tiddler, La” “Vueltas al plato”	270 271 272 273
<b>Rumanía</b>	“Ringlet turns”	274
<b>Rusia</b>	“Czar and peasants”	275

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
	"Eating-Uneating"	276
	"Ground, Sky, Water"	277
	"River"	278
	"Traffic Light"	279
<b>Suecia</b>	"Numbers tag"	280



Tri

ALBANIA



Tres

**Edad** De 8 a 12 años.  
**Duración** 10 minutos.  
**Organización** Libre disposición.  
**Material** Sin material.

**Descripción**

Entre los participantes se escoge a tres de ellos para que persigan al resto. Se determina un espacio, la prisión, a la cual tienen que acudir todos aquellos jugadores que sean tocados por los perseguidores. Cuando sólo queda un jugador libre, éste puede liberar a los prisioneros tocando a uno de ellos. En este caso todos se salvan y vuelven a parar a los mismos. Si por el contrario, los que la paran consiguen hacer prisioneros a la totalidad de los jugadores, los tres primeros que hayan sido atrapados son los encargados de pillar a sus compañeros.



**“Numbers Tag”**

**AUSTRIA**



**Números secretos**

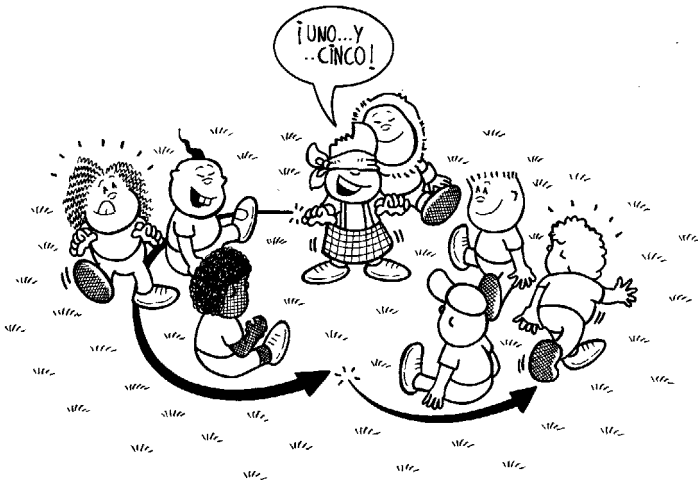
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Un pañuelo.

**Descripción**

Los jugadores están sentados en el suelo formando un círculo y en el centro, elegido al azar, un jugador permanece con los ojos vendados. Los participantes se enumeran correlativamente a la espera de ser llamados por quien para. Éste pronuncia en voz alta dos números cualesquiera y los dos jugadores que poseen dichos números tienen que cambiarse de sitio, corriendo por fuera del círculo sin hacer ruido. El que para debe intentar identificarlos. Si uno de ellos es reconocido, pasa a ocupar su lugar. En caso de no acertar, los jugadores del círculo aplauden y es la señal para que el jugador del centro nombre a otros dos nuevos participantes.

**Observaciones**

Para que no resulte tan difícil, los jugadores que intercambian su posición, pueden exclamar: “¡yo soy el número...!”



**Chambot**

**BÉLGICA**



**Edad**

De 10 a 16 años.

**Duración**

15 minutos.

**Organización**

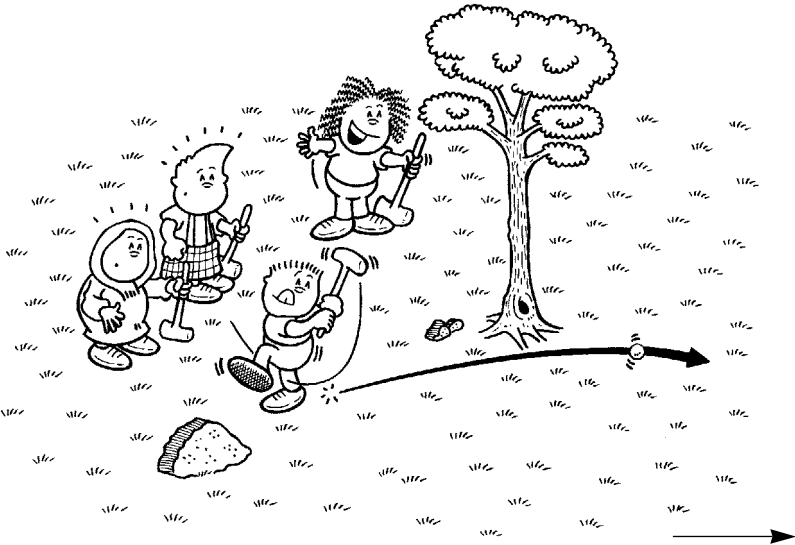
Libre disposición.

**Material**

Un chambot para cada jugador y una bola esférica de madera del tamaño de una pelota de tenis.

**Descripción**

Los participantes se reparten en dos equipos de dos o tres jugadores. Cada uno de ellos dispone de un chambot (un bastón largo de madera en forma de maza) para golpear una pequeña bola de madera. En primer lugar se establece entre ambos equipos un punto de salida, donde se coloca la bola, y uno de llegada, contra el cual ésta tiene que impactar. A continuación se retan en el juego, proponiendo cada equipo el número máximo de tiradas con el cual va a intentar efectuar el recorrido. Cada una de las tiradas está compuesta por tres golpes de un jugador atacante y uno de un defensor alejando la bola. En el momento en que uno de los equipos no se decide a rebajar el número estipulado por el otro, se detiene la subasta y empieza el juego. El equipo





que ha dicho el último número actúa de atacante y el otro de defensor. Un jugador del equipo atacante golpea tres veces la bola y un defensor le propina otro alejándola. Atacantes y defensores se alternan, repitiéndose el proceso según el máximo número de tiradas acordado. Ganan los que atacan si logran llevar la bola a su destino con un número igual o menor al apostado, y pierden en caso de incumplimiento.



**Observaciones**

Este juego es practicado durante las fiestas de Carnaval y es frecuente que los participantes vayan disfrazados.

**Chenille-assis**

**BÉLGICA**



**Gusano sentado**

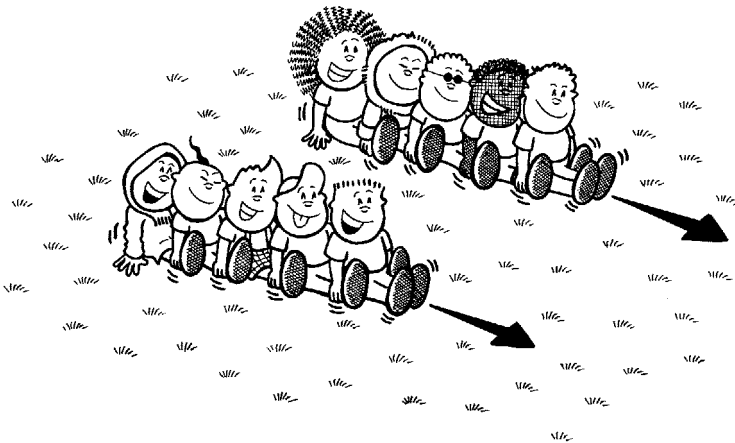
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en fila.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Diversos grupos de seis personas se disponen en fila sentados en el suelo cogiéndose de los tobillos del jugador de atrás. En esta posición cada uno de los equipos tiene que avanzar una distancia de diez a quince metros sin soltarse, intentado llegar a la línea de meta antes que los otros grupos. Gana quien lo consigue.

**Observaciones**

También pueden colocarse todos los participantes en una única fila para intentar que el primero alcance al último.



**“Jack, where are you?”**

**CROACIA**

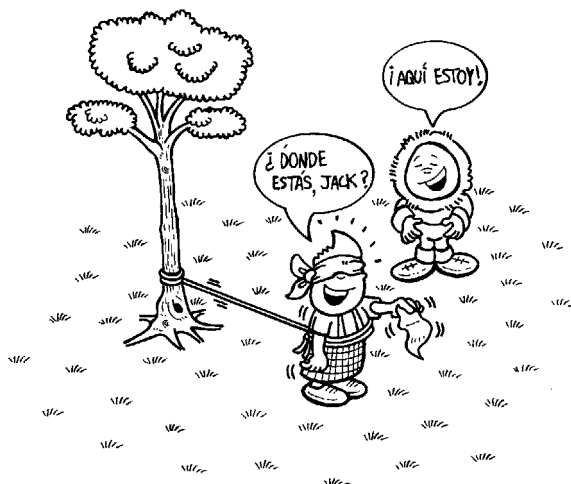


**¿Dónde estás, Jack?**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Alrededor de un árbol.
<b>Material</b>	Dos pañuelos y una cuerda larga.

**Descripción**

Se juega por parejas. A suerte se determina a quién le corresponde hacer de amo y a quién de criado. Al amo se le vendan los ojos con un pañuelo y se le ata una cuerda a la cintura, quedando ésta anudada por el otro extremo al tronco de un árbol. El amo sostiene en la mano un pañuelo con el cual intenta tocar al criado. Cada vez que el amo dice: “¿dónde estás, Jack?”, el criado “Jack” tiene que contestar sin perder tiempo: “¡aquí estoy!”. El juego continúa hasta que el amo consiga tocar con el pañuelo al criado. Entonces se intercambian los papeles.



**“The ocean is stormy”**

**DINAMARCA**



**Tormenta en el océano**

<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Una silla para cada jugador.

**Descripción**

Los jugadores sentados cada uno en una silla forman un círculo. Uno de ellos es elegido para representar el papel de ballena. El resto de participantes son distintas clases de peces. La ballena empieza a dar vueltas por el exterior del círculo y va diciendo nombres de peces. Los jugadores que tengan esos nombres tienen que levantarse y marchar detrás de la ballena. Cuando ésta exclame: “¡tormenta!”, todos y todas tienen que intentar sentarse en una silla porque a quien se quede sin ella le toca hacer de ballena en la nueva ronda.



**Cullerot**

**ESPAÑA**



## El cucharón

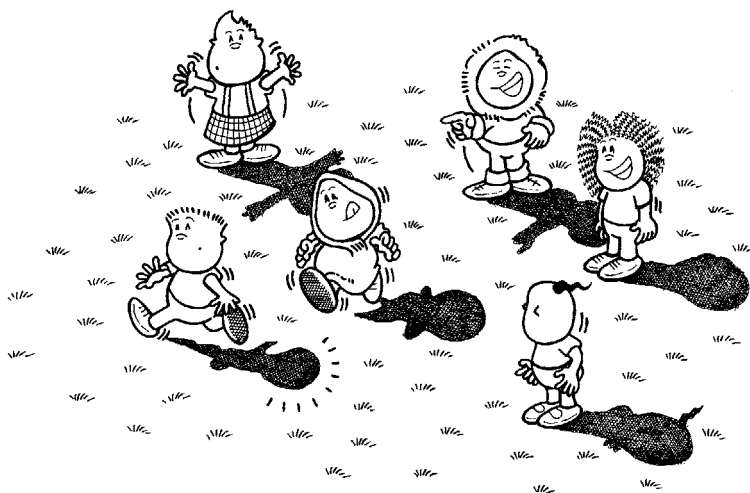
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

Se juega cuando luce un buen sol o bien bajo la claridad de la luna o de las farolas. Entre los jugadores se elige a uno de ellos para que persiga al resto. Éste debe intentar pisar la sombra de la cabeza de otro jugador. Si lo consigue, el pisado tiene que pararla.

### Observaciones

Según el número de participantes, se pueden añadir más “pisacabezas”.



Fita

ESPAÑA

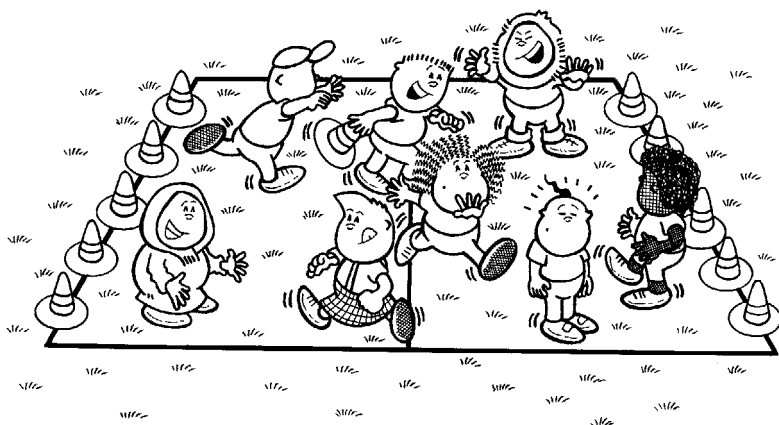


## A plantar

<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Diez conos para cada equipo.

### Descripción

Se forman dos equipos de igual número de jugadores y se divide un terreno de 40 x 20 m en dos mitades iguales. Encima de cada una de las líneas de los extremos, los equipos colocan diez conos de manera equidistante. Los jugadores de cada equipo tienen que intentar robar los objetos del extremo opuesto y depositarlos en el suyo. Cada jugador únicamente puede apropiarse de uno de los conos de los vecinos. A partir del momento en que un jugador cualquiera entra en campo contrario, corre el peligro de ser tocado por los componentes del otro grupo. Si ello sucede, tiene que quedarse inmóvil en ese sitio hasta que un jugador de su mismo equipo pueda tocarlo con la finalidad de liberarlo. El jugador, sin embargo, puede volver a ser otra vez tocado por algún adversario.



Cuando un jugador es tocado muy cerca de la línea divisoria y no puede rescatarse con facilidad por hallarse rodeado de contrarios, se puede intentar formar una cadena, cogiéndose sus compañeros de las manos, debiéndose mantener como mínimo un pie de un jugador dentro del propio campo. Es obvio que mientras se forma la cadena, los miembros del otro equipo pueden aprovechar para robar los conos. El juego finaliza cuando un equipo consigue vaciar la línea contraria de conos o bien cuando se ha logrado inmovilizar a todos los jugadores del otro grupo.



Luz, La

ESPAÑA



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en dos círculos concéntricos.
<b>Material</b>	Sin material.

### Descripción

Una vez escogido el jugador que la para, se forman dos círculos concéntricos de igual número de jugadores. Los que se encuentran en el círculo interior se cogen por encima de los hombros e inclinan su cuerpo ligeramente hacia delante flexionando al mismo tiempo las piernas. Los que se encuentran situados en el exterior forman pareja con los del interior. A continuación, el que la para cuenta hasta tres y cuando acaba dice: "¡Hay luz!". Al instante los jugadores del círculo exterior se suben a horcajadas encima de sus respectivas parejas. Si uno de ellos no lo consigue o bien se cae del "burro" escogido, siendo tocado por el que la para, se intercambian los papeles, y todos los componentes de su grupo modifican su posición en los círculos, de manera que los que se hallaban en el interior pasan al exterior. Si no, continúa parándola el mismo jugador.

### Observaciones

Para que no se formen siempre las mismas parejas, es conveniente que la rueda exterior gire alrededor del círculo interior, deteniéndose en un lugar distinto de donde se ha iniciado la vuelta.





**Paella, La**

**ESPAÑA**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores se disponen libremente en cuclillas. Cada jugador recibe el nombre de un determinado ingrediente de la paella valenciana. El que dirige el juego los va nombrando y cada uno tiene que levantarse rápidamente y volverse a agachar cuando nombren a otro.

**Observaciones**

El juego puede enriquecerse añadiendo consignas que impliquen a más de un ingrediente a la vez, por ejemplo, "¡verduras!", "¡marisco!", "¡sofrito!", o llamándolos a todos al mismo tiempo: "¡paella!". También puede ser divertido mezclar los ingredientes de la paella con otros distintos, pudiéndose combinar los componentes de una ensalada, una paella o una ensaladilla. Ni que decir tiene que las posibilidades son infinitas, tanto como culturas gastronómicas convierten diariamente el acto de comer en un placer.



**Pinocho**

**ESPAÑA**



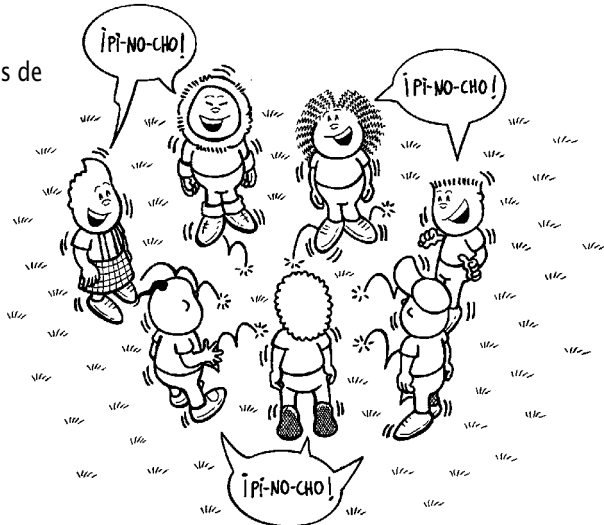
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores, cogidos de las manos en círculo, dan dos vueltas completas contando hasta tres antes de soltarse de las manos. A continuación, realizan libremente tres saltos, efectuando cada uno de ellos mientras pronuncian las sílabas de la palabra: “pi-no-cho”, procurando al mismo tiempo alejarse del resto de compañeros. Cualquiera de ellos, al observar que tiene próximo a un jugador, exclama: “¡voy a por...” y pronuncia su nombre. Seguidamente efectúa los tres saltos pronunciando “pi-no-cho” en dirección al jugador nombrado. Si lo pisa, éste queda eliminado. El jugador al cual pretenden pisar no obstante puede ejecutar tres saltos verticales, en el mismo lugar, para librarse del perseguidor saltarín. Si el que la para no logra su objetivo, queda eliminado, parándola quien se ha librado del pisotón. El juego finaliza cuando sólo queda un jugador.

**Observaciones**

¡Cuidado con los zapatos de tacón!



**“Steak”**

**FINLANDIA**



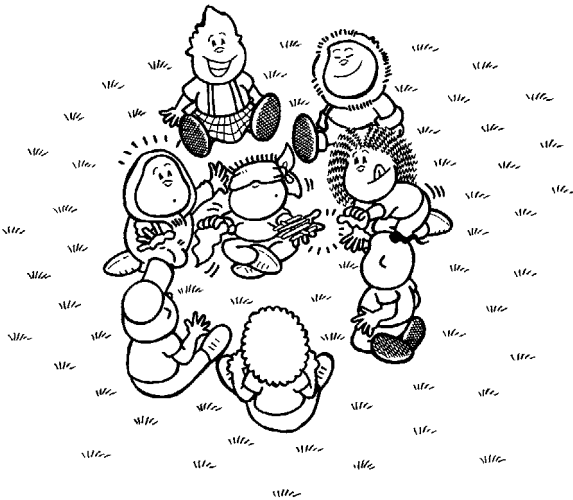
<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Dos pañuelos y cinco o seis bastoncillos.

**Descripción**

Los jugadores se disponen en círculo sentados en el suelo. En el centro, uno de ellos, previamente escogido, lleva los ojos vendados. En una mano sostiene un pañuelo (“steak”), y en la palma de la otra, diversos bastoncillos. Sin hacer ruido, los participantes tienen que procurar arrebatarse los bastoncillos de uno en uno. Cuando presenta que hay alguien a su alrededor, puede utilizar el pañuelo, porque si consigue tocar a cualquier jugador, éste ocupa su posición en el centro del círculo.

**Observaciones**

No pueden acudir al centro más de dos o tres jugadores a la vez.



**A bas le roi**

**FRANCIA**

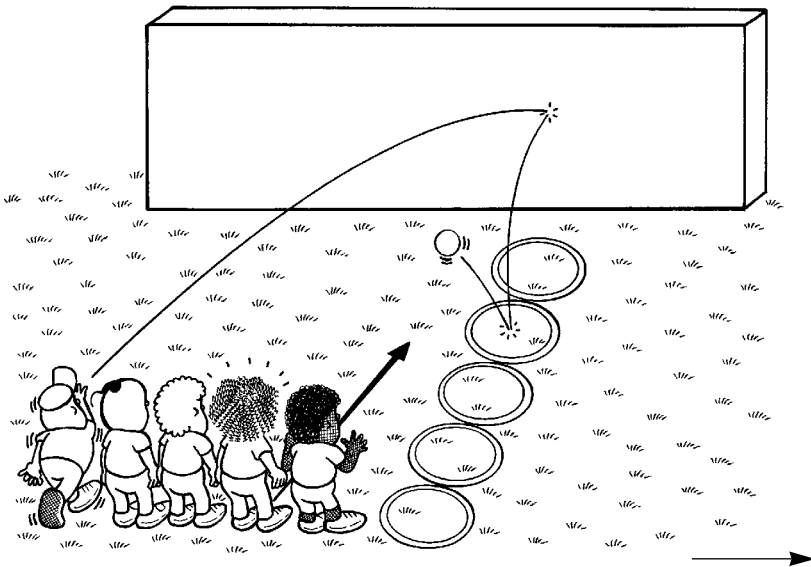


**¡Abajo el rey!**

- Edad** De 8 a 12 años.
- Duración** 10 minutos.
- Organización** En hilera frente a una pared.
- Material** Una pelota y un aro para cada jugador.

**Descripción**

Es necesaria la participación de cinco o seis jugadores. Cada uno de ellos dispone de un aro que tiene que colocar en una línea perpendicular a la pared, lo más cerca o alejado de ésta en función del orden obtenido en el sorteo de títulos. Así, un jugador puede ser: "roi" (rey), "reine" (reina), "premier valet" (primer criado), "deuxième valet" (segundo criado) o, en último lugar del escalafón, "torche-cul" (apagavelas). El jugador que le ha tocado en suerte el papel de rey sitúa el aro cerca de la pared, mientras que el apagavelas lo pone en última posición. Este jugador es el encargado de lanzar una pelota contra la pared, situándose para ello todos los jugadores detrás de una línea que ha sido trazada en el suelo, paralela a la pared, a unos 5-6 m de ésta. Si la pelota



lanzada se introduce dentro de un aro, su propietario tiene que precipitarse a recogerla, y chillar: “¡alto!”, mientras el resto se escapa rápidamente. Ante esa señal sus compañeros se detienen. El que posee el balón puede efectuar tres pasos antes de lanzarlo contra el jugador más cercano a él. Si lo toca, es éste quien debe recogerlo de nuevo y exclamar: “¡alto!” a los demás para que se detengan y también puede efectuar tres pasos antes de intentar impactar en un compañero. Si el jugador que ha exclamado “¡alto!” no toca a ningún jugador, se convierte en “torche-cul”, desplazando su aro hasta el último lugar de la fila. El que se encontraba detrás de él en el orden jerárquico gana un lugar y cambia de título. El nuevo “torche-cul” lanza la pelota, teniendo para ello tres intentos para conseguir que rebote en el interior de un aro. Si no lo consigue, es el jugador que le precede el encargado de intentarlo.



### **Observaciones**

Este juego, también conocido como “Torche-cul,” está ligado a las prácticas lúdicas en tiempos de Carnaval, reproduciendo tal vez la elección de un rey, el rey de los niños, donde se ponen en evidencia estos pares de contrarios: elección / destitución, coronación / destronamiento, ascensión difícil y lenta / deposición brusca y rápida.

**Baguette, La**

**FRANCIA**

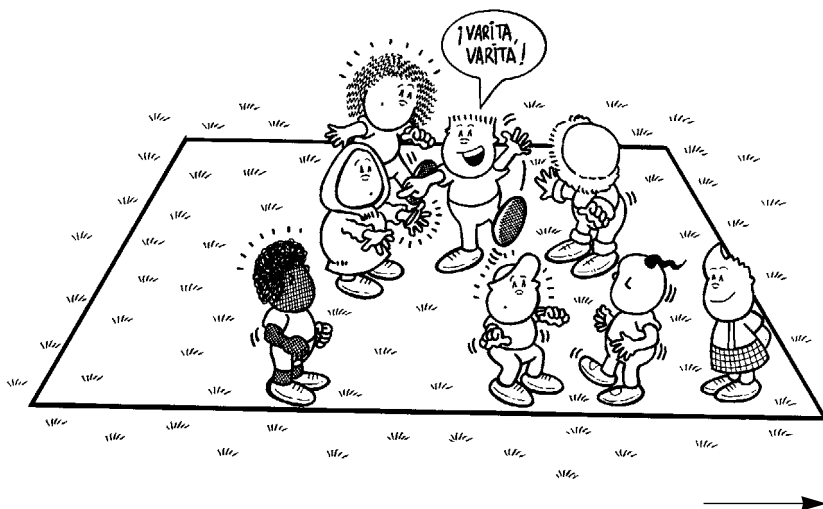


**La varita**

<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Una varita de madera.

**Descripción**

Se forman dos grupos de igual número de jugadores y a suerte se determina cuál de ellos inicia el juego defendiendo, equipo (A), o atacando, equipo (B). Cada uno de los equipos se coloca en uno de los extremos del terreno de una dimensión aproximada de 30 x 50 m. El grupo (B) tiene que conseguir transportar una pequeña varita de madera hasta el extremo opuesto que está defendido por el equipo contrario. Los jugadores de (B) tienen que establecer una estrategia ofensiva para conseguir con éxito su objetivo, teniendo en cuenta que únicamente un jugador puede ser el encargado de transportarla en cada partida. El equipo (A) elabora al mismo tiempo su táctica defensiva. Después de un par de minutos de preparación, el animador emite una señal para que empiece el juego.



Las reglas del juego establecen que un defensor sólo puede tocar a un atacante en el transcurso de una partida. Cuando ello sucede, en el lugar donde haya sido tocado, el jugador de (B) tiene que mostrar las dos palmas de la mano a su adversario. Si no es el portador, ambos se quedan de pie observando cómo finaliza la partida. En cambio, si lleva la varita, el defensor tiene que gritar en voz alta: “¡varita, varita!”, deteniéndose en ese instante el juego.



Si el portador consigue llegar a traspasar la línea defensiva, consigue diez puntos, y cada jugador que logre traspasar sin varita, un punto. Se consiga o no llevar la varita al otro extremo, cuando finaliza una partida, se invierten los papeles. Gana el equipo que consigue llegar a una determinada puntuación o el grupo que, transcurrido el tiempo acordado, tiene mayor número de puntos.

### ***Observaciones***

En este juego es conveniente dejar un tiempo de 2 ó 3 minutos para que ambos equipos decidan la estrategia a desarrollar en cada una de las partidas.

Grelots, Les

FRANCIA



## Los cascabeles

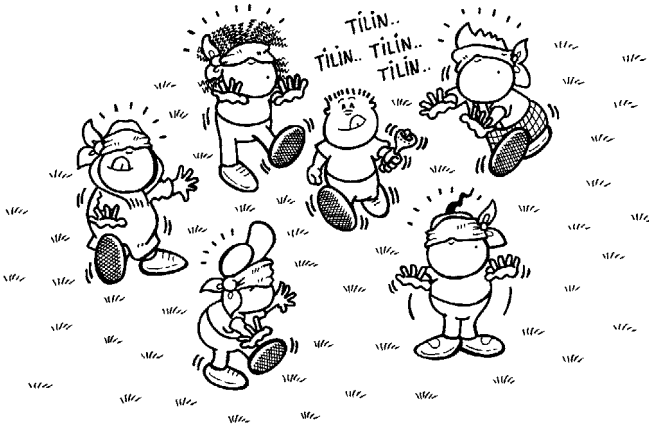
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Una campanilla y un pañuelo para cada jugador.

### Descripción

Entre los participantes se elige a uno para que la pare. Con una campanilla en la mano que debe sonar incesantemente tiene que desplazarse alrededor de los jugadores que, con los ojos vendados, intentan atraparlo. Quien lo consiga intercambia la posición.

### Observaciones

Puede establecerse que quien lleve la campanilla se desplace a pata coja.





**Pan boum**

**FRANCIA**



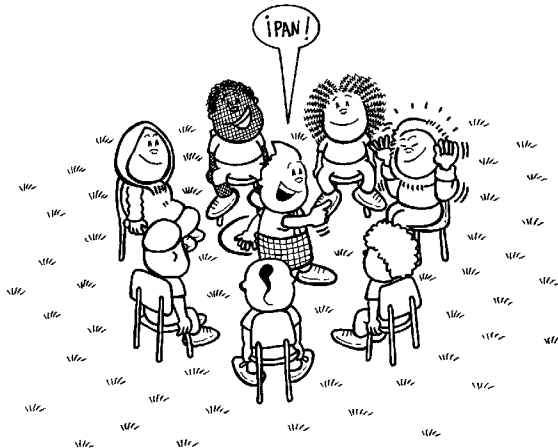
<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en un círculo.
<b>Material</b>	Una silla para cada jugador.

**Descripción**

Entre los participantes eligen a uno para que desempeñe el papel de cazador, que se sitúa en el centro de un círculo. El resto de jugadores, “los conejos”, están sentados cada uno en una silla. El cazador va dando vueltas alrededor del redondel y cuando simula disparar a un “conejo” y exclama: “¡Pan!”, éste rápidamente tiene que ponerse ambas manos al lado de la cabeza, representando las orejas del conejo. Si el conejo no reacciona a tiempo, queda muerto y debe cruzar ambos brazos. Si ha estado atento, el cazador tiene que proseguir su cacería buscando a otro conejo. Sin embargo, si el cazador grita: “¡Boum!”, el conejo debe permanecer inmóvil puesto que, si levanta las manos, también muere.

**Observaciones**

Cuando los conejos son jugadores expertos pueden añadirse exclamaciones, como por ejemplo: “¡Pif!, ¡Paf!, ¡Pouf!” o “¡Pan Pan!” que se utilizan de la misma manera que el “¡Boum!”. ¡Buena cacería!



Porte, La

FRANCIA

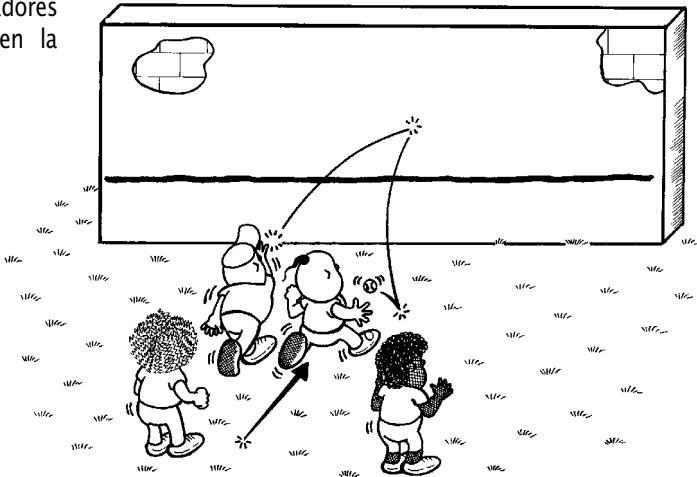


**La puerta**

**Edad** De 10 a 16 años.  
**Duración** 15 minutos.  
**Organización** Libre disposición frente a una pared.  
**Material** Una pelota de tenis.

**Descripción**

Entre cuatro y seis jugadores establecen a suerte el turno para golpear una pelota de tenis contra una pared en la que ha sido trazada una línea paralela al suelo a 1 m de altura. El primer jugador hace botar la pelota y la golpea con la palma de la mano, dirigiéndola contra la pared por encima de la línea. Cuando la pelota, después de impactar en ésta, bota de nuevo, es otro jugador el que debe golpearla, y así sucesivamente. Si uno de los participantes no logra que la pelota toque la pared por encima de la línea marcada, tiene que acudir a "la porte" (la puerta), es decir, debe permanecer tocando la pared con alguna parte de su cuerpo, hasta que consiga atrapar al vuelo la pelota lanzada por alguno de sus compañeros, momento en el cual puede regresar al juego. Al que le toca golpear la pelota, también puede optar por lanzarla contra otro jugador en lugar de mandarla contra la pared, enviándolo a la puerta si consigue tocarlo. En caso contrario, es él quien tiene que irse hacia la puerta. El juego finaliza cuando la totalidad de jugadores se hallan en la puerta.



**Sardine, La**

**FRANCIA**



**La sardina**

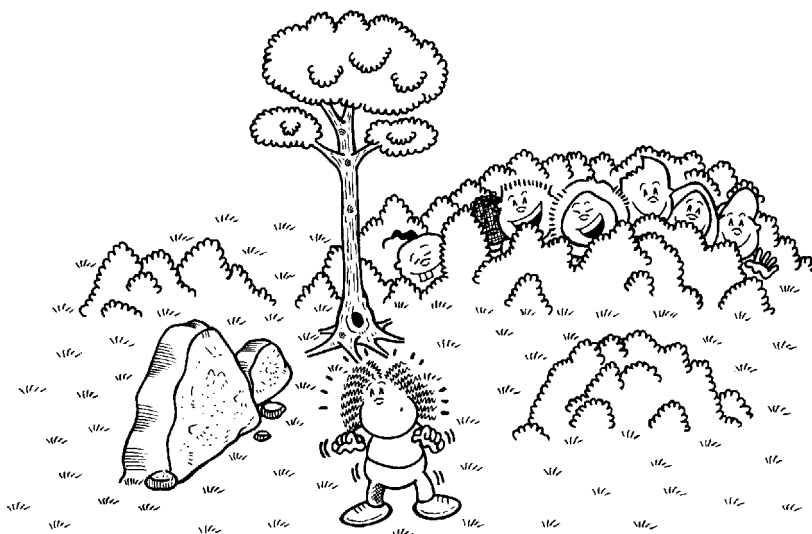
**Edad** De 6 a 12 años.  
**Duración** 15 minutos.  
**Organización** Libre disposición.  
**Material** Sin material.

**Descripción**

En un espacio delimitado, a ser posible natural, un jugador elegido por los participantes se esconde. Es “la sardina”. El resto de jugadores, de manera individual, tienen que ir en su búsqueda. Cuando lo encuentran, discretamente se ocultan con él. Poco a poco los jugadores desaparecen. Quien no encuentre a la sardina, o sea, el último en hallarla, ha perdido.

**Observaciones**

El espacio debe ser apropiado para procurar refugio a los jugadores. ¡No juguéis en la playa!



**Kukla**

**GRECIA**



**Edad**

De 8 a 12 años.

**Duración**

10-15 minutos.

**Organización**

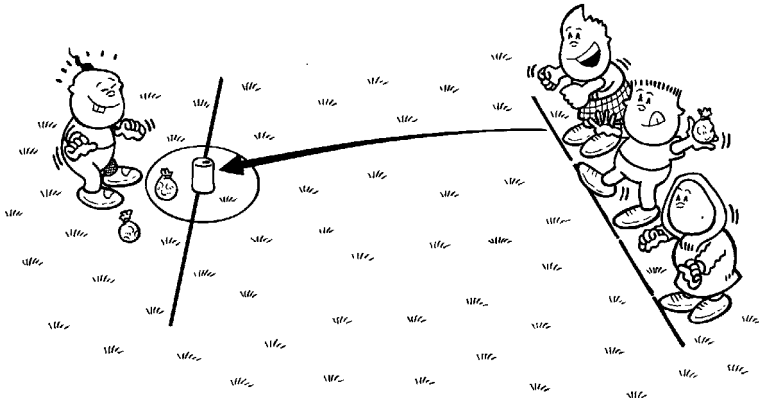
En hilera detrás de una línea.

**Material**

Una lata vacía, una bolsita de piedrecillas por cada jugador y tiza.

**Descripción**

Entre tres y seis jugadores dibujan dos líneas paralelas en el suelo y separadas 5 m. Una representa la línea de gol, y la otra, la línea de lanzamiento. En el centro de la línea de gol se sitúa una lata, alrededor de la cual se traza un círculo de 1 m de diámetro. Los jugadores situados en la línea de lanzamiento tiran por turnos las bolsitas hacia la línea de gol. El jugador que más aproxima su bolsa a la línea de gol, pasa a ser el guardián de la lata y debe situarse detrás de ésta. A continuación los jugadores, dispuestos detrás de la línea de lanzamiento, tiran uno a uno sus bolsas para derribar la lata. El jugador que lo consigue, debe salir corriendo a recuperar su bolsita y regresar lo más rápido posible a la línea de tiro. Mientras, el guardián recoge la lata para situarla nuevamente en el centro del círculo e intenta pillar al jugador que la ha tirado, cambiándose los papeles de juego en caso de conseguirlo. Los jugadores que no derriban la lata en el primer lanzamiento tienen que dejar su bolsita en el suelo hasta que otro jugador lo consiga; en este caso deben salir todos corriendo a recuperar sus bolsas antes que el guardián pueda darles alcance.



**Donkey**

**IRLANDA**



**El asno**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una pelota.

**Descripción**

Un grupo formado por seis o siete participantes se colocan en círculo. Entre ellos se pasan una pelota y si a alguno se le cae al suelo, recibe la letra "D". Si se le vuelve a caer de nuevo durante el transcurso del juego, recibe la letra "O", la tercera vez, la letra "N", y así sucesivamente hasta completar la palabra "Donkey". Cuando desafortunadamente componga la palabra, le toca actuar como un "Donkey", es decir, tiene que hacer el asno delante de los demás, antes de empezar de nuevo el juego.

**Observaciones**

Otros juegos similares, aunque en ellos se golpea la pelota, son los siguientes: "A tierra" (Australia. Oceanía), Takraw (Tailandia. Asia) y empleando los pies, La Sipa (Filipinas. Asia).



**Queenie-I-O**

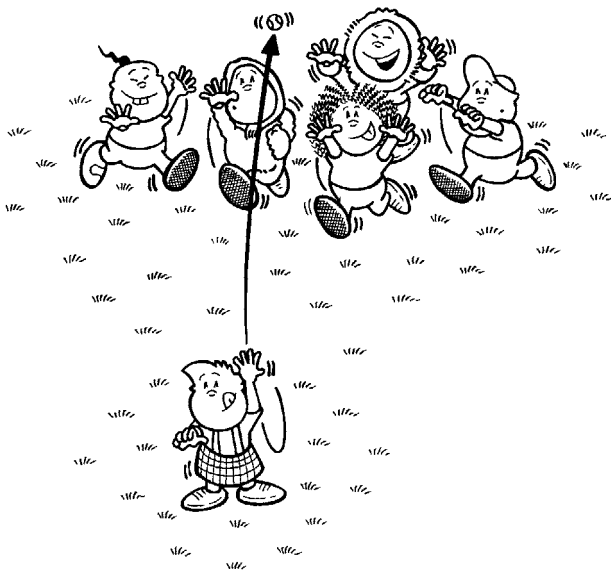
**IRLANDA**



<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Una pelota de tenis.

**Descripción**

Se juega en un grupo formado por entre seis y diez jugadores. Uno de éstos tiene una pelota de tenis en la mano. De espaldas a sus compañeros la lanza hacia ellos por encima de su hombro. El resto de jugadores intentan atraparla. Si uno lo consigue, exclama: "¡atrapada!" y le toca parar a él. Si nadie la alcanza antes de que bote en el suelo, el que la recoge se la esconde detrás de su espalda. Los demás también se llevan las manos a la espalda y el que ha efectuado el lanzamiento debe adivinar quién la tiene escondida. Si lo hace, continúa parando, si no, para el que la tenga.



**Alla frutta**

**ITALIA**



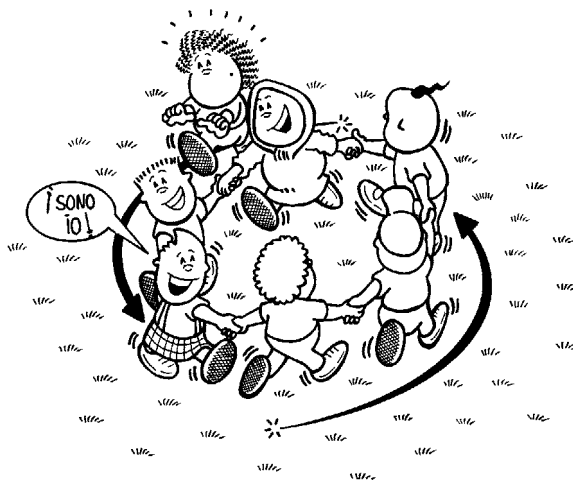
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores forman un círculo dándose las manos. En el exterior de éste se coloca un jugador que la para. Los que forman el círculo se atribuyen nombres diferentes de fruta. Una vez distribuidos, el que se halla en el exterior del redondel exclama: "Alla frutta... (y dice el nombre de una fruta). Si uno de los jugadores tiene ese nombre, responde: "¡Sono io!" (¡Soy yo!). El que la para tiene que intentar tocarlo, mientras que sus compañeros del círculo giran y giran para tratar de protegerlo.

**Observaciones**

El juego puede disminuir en dificultad si se adjudican varios el mismo nombre de fruta o si la paran más de un jugador.



**Horns, horns, who has horns?**

**LETONIA**

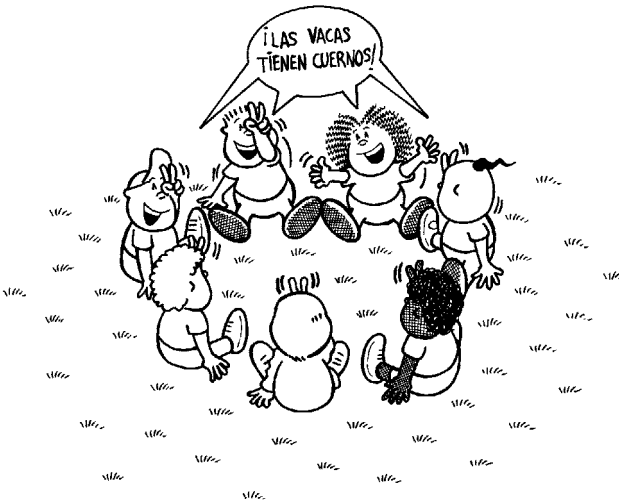


**Cuernos, cuernos...**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores están sentados en círculo. El que dirige el juego va diciendo: “cuernos, cuernos, cuernos” y de repente añade: “las vacas tienen cuernos”. Sin perder tiempo, el resto de jugadores tienen que ponerse una mano en la frente y, extendiendo los dedos índice y corazón, imitan los cuernos del animal, en el mismo instante que repiten la frase: “las vacas tienen cuernos”. Si un jugador hace cuernos a un animal que no posee, como es el caso por ejemplo de un camello, o bien se olvida de hacerlos a un animal que sí que tiene, queda eliminado. El último jugador se convierte en el nuevo animador.





**“Hoop game”**

**LUXEMBURGO**

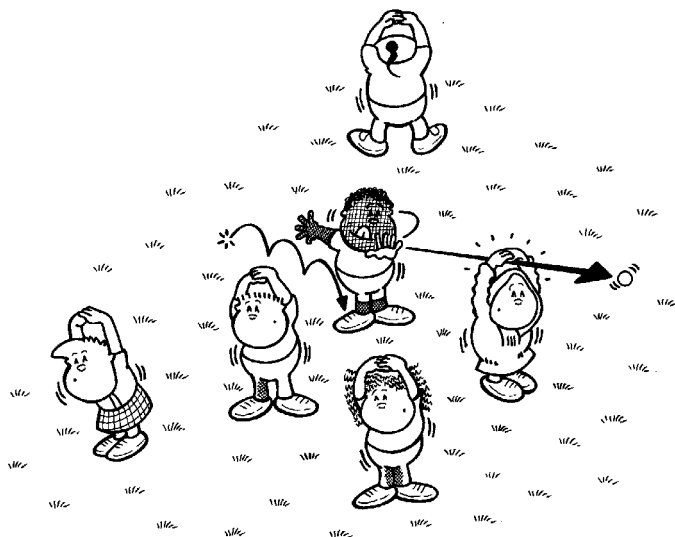


**El juego del aro**

<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición frente a una pared.
<b>Material</b>	Una pelota.

**Descripción**

Juegan entre ocho y doce jugadores. Una vez escogido quién para, éste lanza la pelota contra una pared y nombra a un jugador para que la recoja. El resto de jugadores se alejan mientras el jugador nombrado intenta atrapar rápido el balón al mismo tiempo que dice: “¡stop!”. Entonces los jugadores se giran de espaldas a él y colocan sus brazos encima de la cabeza formando un círculo. El que tiene la pelota puede efectuar tres pasos antes de lanzarla a través de cualquiera de los arcos formados por los brazos de los jugadores. Si la pelota pasa por el agujero de un jugador, éste obtiene un punto negativo y se reinicia el juego. Si el lanzador no acierta, el punto negativo es para él, iniciándose también una nueva partida nombrando a otro jugador para que recoja el balón. El jugador que al finalizar el juego obtenga menos números negativos es el ganador.



**Cybergaj**

**POLONIA**



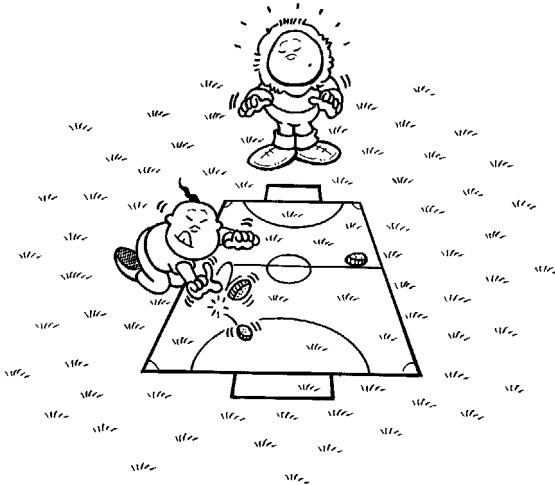
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Dos piedras medianas y una más pequeña.

**Descripción**

Se juega por parejas. Entre los dos trazan un campo de 2 x 1 m y reproducen las líneas propias de un campo de fútbol. Cada una de las parejas tiene que intentar hacer gol en la portería contraria golpeando con su piedra mediana una más pequeña que hace de balón. Gana quien marque más tantos.

**Observaciones**

Otra manera de jugar es usando botones en lugar de piedras. En España existen varias federaciones especializadas en la modalidad de fútbol botones.



**Ciudades**

**PORTUGAL**

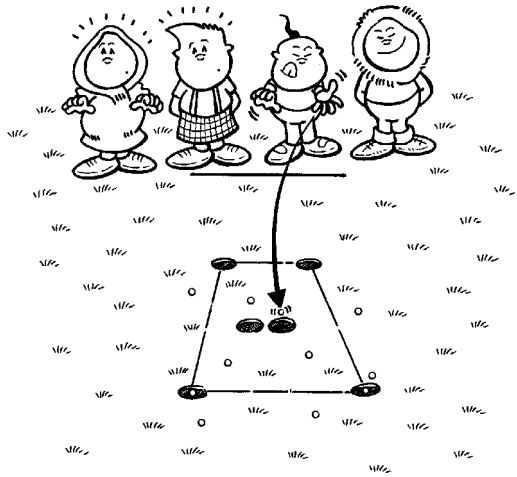


**Las ciudades**

<b>Edad</b>	De 8 a 10 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera detrás de una línea.
<b>Material</b>	Varias canicas por jugador.

**Descripción**

Juegan dos parejas enfrentadas entre sí. En el suelo se traza un cuadrado de 1 m de lado. En cada esquina se hace un pequeño agujero, “una ciudad”, y en el centro del cuadrado, dos agujeros forman “la capital”. Los jugadores, por turnos, deben lanzar sus canicas para intentar meterse dentro de una ciudad o de la capital. Cada pareja tiene que defender las ciudades conquistadas a la vez que intentan apoderarse de las restantes, puesto que el juego es ganado por la pareja que consiga el dominio de todas las ciudades. Cuando un adversario, atacando una determinada ciudad, cae en el pozo del defensor sin conseguir sacar la canica que se halla en su interior, el jugador que posee la ciudad puede repeler el ataque intentando golpear, hasta un máximo de tres veces, con su canica a la del atacante. A continuación tiene derecho a hacer otro lanzamiento desde el lugar donde haya quedado su canica para intentar regresar a su ciudad. Sin embargo, si un jugador pierde su ciudad, debe recoger la canica del suelo y volverla a lanzar cuando sea su turno desde la línea de salida, situada a 3-4 m del cuadrado.



**Jogo da pedra**

**PORTUGAL**

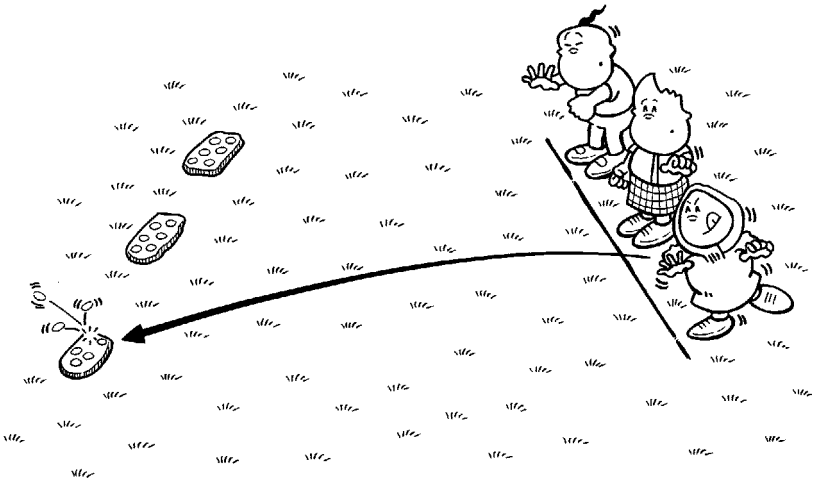


**A pedras**

- Edad** De 6 a 10 años.
- Duración** 10 minutos.
- Organización** En hilera detrás de una línea.
- Material** Piedras planas y piedrecillas para cada jugador.

**Descripción**

Entre tres y seis jugadores colocan sus piedras planas en línea y encima de ellas depositan sus piedrecillas. A cierta distancia trazan una línea en el suelo paralela a la fila de piedras. Por turnos lanzan una piedrecilla contra cada una de las que están encima de las piedras planas y las intentan tocar. Gana quien más piedras haya tocado.



**Roda da Cabachinha**

**PORTUGAL**



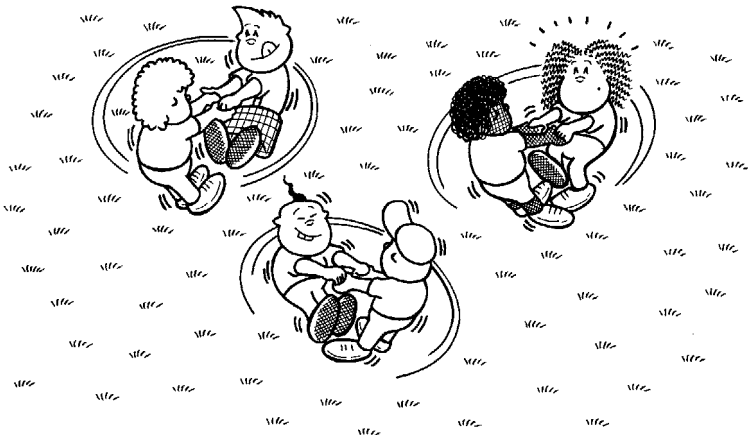
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición frente a frente.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Dos jugadores, uno enfrente del otro, se agarran de las manos e inclinan su cuerpo hacia atrás, al mismo tiempo que se tocan con las puntas de los pies. Empiezan a girar lentamente mientras dicen: “Roda, roda Cabachinha, roda roda Cabaçao”, o bien “Xixa canela, xixa canela”, incrementando la velocidad de giro, hasta girar lo más deprisa posible.

**Observaciones**

Este juego es muy popular en muchas partes del mundo. Es frecuente que los jugadores caigan al suelo mareados de tanto dar vueltas.



**Sachinho**

**PORTUGAL**



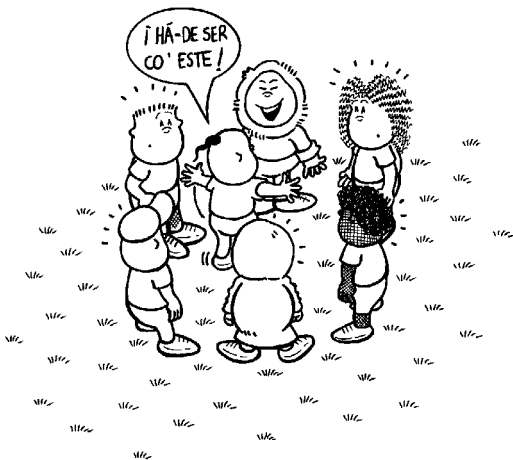
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores en número impar se colocan formando un círculo y uno de ellos, escogido a suerte, se dispone en el centro del redondel. Éste empieza a dar vueltas alrededor de sus compañeros, girando en dirección contraria, mientras va cantando "Sachinho, sachinho, nao caso co'este, nem co'este..." (no me caso con éste, ni con éste...) El estribillo puede repetirlo tantas veces como desee, hasta que se detenga delante de alguien y extendiendo los brazos para abrazarlo exclame: "¡Há-de ser co'este!" (¡tiene que ser con éste!). Entonces cada uno de los jugadores intenta abrazarse a quien tenga más próximo, quedándose uno de ellos sin pareja. Este jugador es el encargado de reiniciar el juego desde el centro del círculo.

**Observaciones**

Un jugador no puede abrazarse a los que tenga a su lado... ¡a no ser que esté enamorado!



**“Pluma, La”**

**REINO UNIDO**



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Una pluma.

**Descripción**

Un grupo no superior a seis u ocho jugadores tienen que combinar sus soplos para mantener y desplazar en el aire una pluma, evitando que ésta caiga al suelo.

**Observaciones**

Otra modalidad consiste en desplazar soplando una pelota de tenis de mesa por el suelo.



**“Reorganización postal”**

**REINO UNIDO**



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en un círculo.
<b>Material</b>	Una silla para cada participante.

**Descripción**

Los jugadores permanecen sentados en una silla formando un círculo. Uno de ellos ha sido escogido como “cartero” y se le vendan los ojos en el centro del círculo. Los participantes eligen distintos nombres de ciudades del mundo. Cuando el animador dice, por ejemplo, “¡el correo va de Moscú a Calcuta!”, los jugadores nombrados deben intercambiar sus asientos sin que el cartero los atrape. De vez en cuando, el animador exclama: “¡reorganización postal!”, y todos cambian de silla. Si alguno de ellos es tocado, se convierte en cartero.

**Observaciones**

También es posible nombrar más de un intercambio a la vez: “El correo va de Honolulu a Pekín y de Vancouver a Tumbuctú”.





**“Tierra de Tom Tiddler, La”**

**REINO UNIDO**



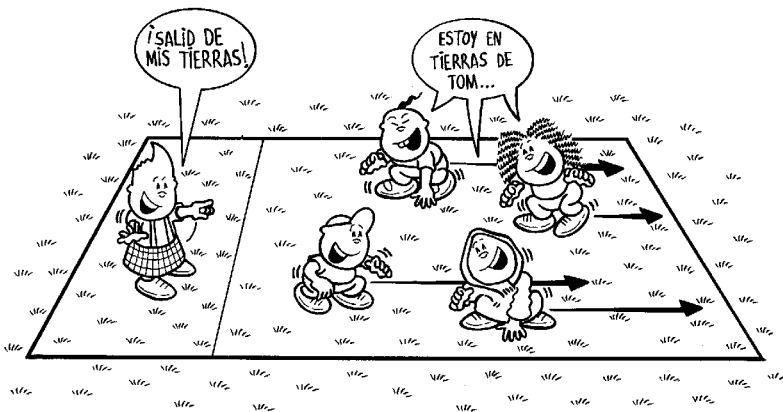
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera en un extremo del terreno.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

En un terreno de 40 x 20 m se traza una línea paralela a 5 m de una de las líneas del extremo del terreno. Dentro del pequeño rectángulo formado de 20 x 5 m se coloca un jugador, “Tom Tiddler”, de manera que ese espacio pasa a ser conocido como “la tierra de Tom Tiddler”. Es una tierra en la que abunda la plata y el oro. Se da la circunstancia de que a Tom Tiddler no le gusta compartir sus riquezas. En el otro extremo, detrás de la línea, se disponen en hilera el resto de jugadores. A una señal del animador, éstos salen corriendo hasta adentrarse en las tierras de Tom. Los jugadores permanecen en cuclillas y mientras buscan los metales preciosos van cantando: “estoy en tierras de Tom Tiddler, cogiendo plata y oro”, “estoy en tierras de Tom Tiddler, cogiendo plata y oro”. En el preciso instante en que Tom grita: “¡salid de mis tierras!”, deben regresar corriendo hasta la línea de salida. El jugador que sea atrapado por Tom, pasa a ser el nuevo propietario de las tierras.

**Observaciones**

¡Con lo bonito que sería compartir las riquezas!



**“Vueltas al plato”**

**REINO UNIDO**



<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Un plato de plástico grueso.

**Descripción**

Los jugadores sentados en círculo toman cada uno el nombre de una flor. Uno de ellos se dirige al centro del círculo y hace girar un plato de plástico grueso. A continuación regresa corriendo a su lugar, pero antes de sentarse pronuncia el nombre de cualquier flor, por ejemplo, “¡margarita!”. El jugador que posee dicho nombre debe apresurarse a impedir que el plato se detenga, y después de hacerlo girar, pronuncia el nombre de otra flor.

**Observaciones**

Si el plato se detiene... ¡dejarlo descansar que seguramente se ha mareado! Por otro lado, el uso de platos de plástico evita... ¡quedarse sin vajilla!



**“Ringlet turns”**

**RUMANIA**

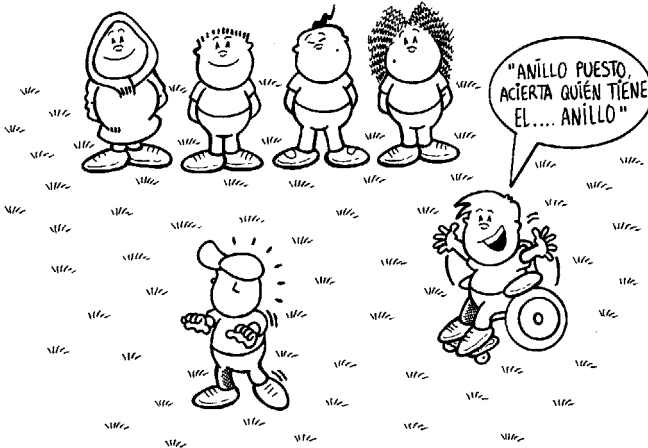


**Ensortijar**

- Edad** De 3 a 8 años.
- Duración** 5-10 minutos.
- Organización** Libre disposición.
- Material** Un anillo.

**Descripción**

Juegan entre cinco y ocho participantes. Uno de ellos dirige el juego y a otro le toca en suerte parar de espaldas al resto de los demás. El que manda el juego tiene un anillo que debe colocar en un dedo de cualquiera de los jugadores. Cuando ha escogido al candidato, dice en voz alta: “anillo puesto, acierta quién tiene el anillo”. El que para nombra al jugador que cree que tiene el anillo. Si es cierto, cambian de posiciones, y si es falso, le golpean con suavidad la espalda y se repite el procedimiento.



**“Czar and peasants”**

**RUSIA**

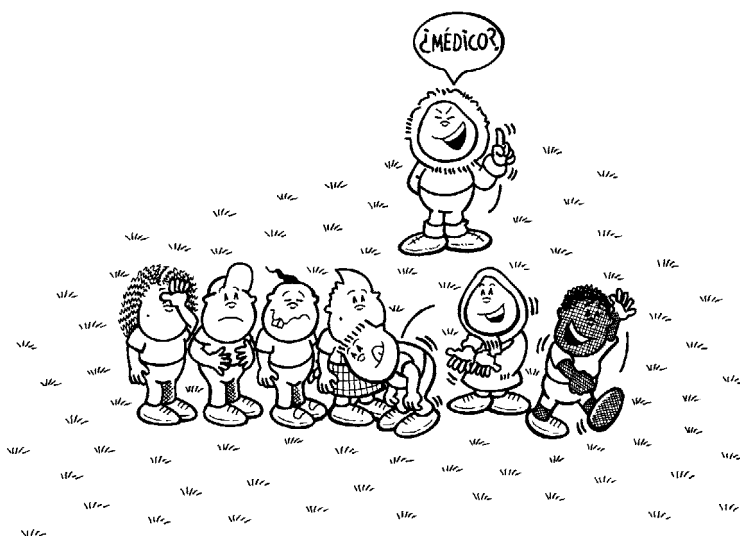


**El zar y los campesinos**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

A suerte se escoge a un jugador para que realice el papel de zar. El resto de jugadores son campesinos. El zar se aleja de los campesinos mientras escogen un oficio para representarlo mímicamente ante él. Cuando se han decidido, llaman al zar para que se acerque hasta una distancia de 10 m e inician la escenificación. Cuando el zar descubra el oficio mimificado, pronuncia su nombre y sale en persecución de los jugadores, los cuales tienen que llegar a atravesar una línea marcada en el suelo, previamente determinada, para estar a salvo. Si el zar atrapa a un campesino, éste ocupa su lugar.



**“Eating-Uneating”**

**RUSIA**

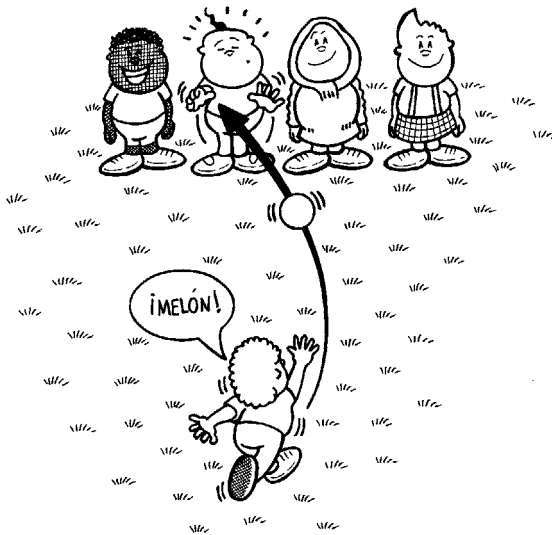


**¿Comer o no comer?**

- Edad** De 6 a 10 años.
- Duración** 5-10 minutos.
- Organización** En hilera con un jugador enfrente.
- Material** Una pelota de espuma.

**Descripción**

Entre cuatro y seis jugadores se colocan en hilera, uno al lado del otro. Delante de ellos, a una distancia de 3-4 m, otro jugador, con un balón en las manos, intenta que sus compañeros se equivoquen al recibirlo. El que tiene el balón lo pasa a cualquiera de ellos y nombra una cosa. Si ésta es comestible, el jugador al que le pasan el balón tiene que recibirlo. En cambio, si no es comestible, tiene que continuar quieto. Si lo ha cogido cuando no debía, le toca parar, del mismo modo que si ha sido nombrada una cosa comestible y el jugador no atrapa la pelota.



**“Ground, Sky, Water”**

**RUSIA**



**Tierra, Cielo, Agua**

<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores están de pie formando un círculo. En medio de éste, uno de ellos la para. Al mismo tiempo que señala a un jugador cualquiera, dice: “¡Tierra!”, “¡Cielo!” o “¡Agua!”. La persona señalada tienen que pronunciar el nombre de un animal propio de ese medio, respondiendo con rapidez. Si no contesta correctamente, le toca parar.



**“River”**

**RUSIA**

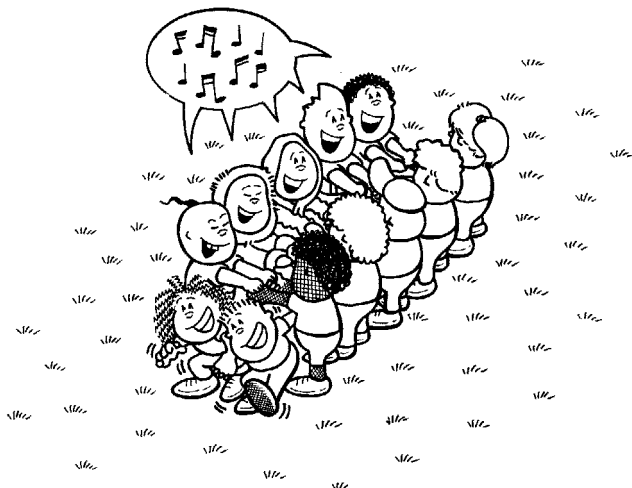


**El río**

<b>Edad</b>	De 3 a 6 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras frente a frente.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores, formando dos hileras, se disponen frente a frente por parejas, cogiéndose de las manos. La última pareja de un extremo de la hilera tiene que pasar por debajo de los brazos de las otras parejas, las cuales levantan o descienden los brazos, según la melodía de una canción previamente escogida por todos los jugadores. Cuando los brazos están en alto, la pareja que cruza puede desplazarse con normalidad cuando están dispuestos a la altura de la cintura, la pareja tiene que agacharse para poder pasar. Al mismo tiempo, la pareja debe adecuar la velocidad de desplazamiento al tempo de la canción, pasando deprisa o despacio, según sea cantada. Cuando la pareja llega al otro extremo de la hilera, le toca el turno a la segunda, y así sucesivamente hasta que todas las parejas hayan pasado.



**“Traffic Light”**

**RUSIA**

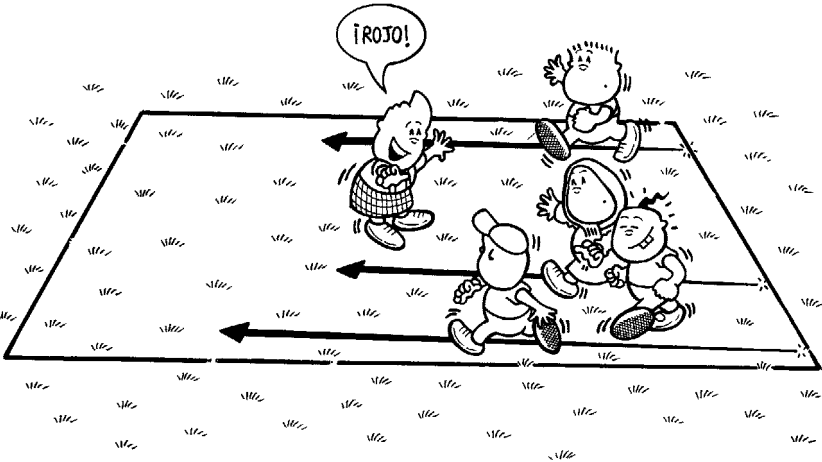


**El semáforo**

- Edad** De 3 a 8 años.
- Duración** 5 minutos.
- Organización** En hilera en un extremo del terreno.
- Material** Sin material.

**Descripción**

Entre todos los jugadores escogen a uno para que represente el papel de semáforo. Éste se coloca en el centro de un terreno rectangular. El resto de compañeros se disponen en hilera detrás de una de las líneas del extremo del terreno. El jugador-semáforo nombra un determinado color, por ejemplo, “¡rojo!”. Entonces los participantes tienen que cruzar el campo sin ser atrapados por el semáforo, con la salvedad de que los que posean alguna pieza de ropa con ese color pueden cruzar sin problema el terreno, puesto que no pueden ser pillados. El jugador que sea atrapado por el semáforo pasa a ocupar su posición.





**“Numbers tag”**

**SUECIA**



**Eligenúmeros**

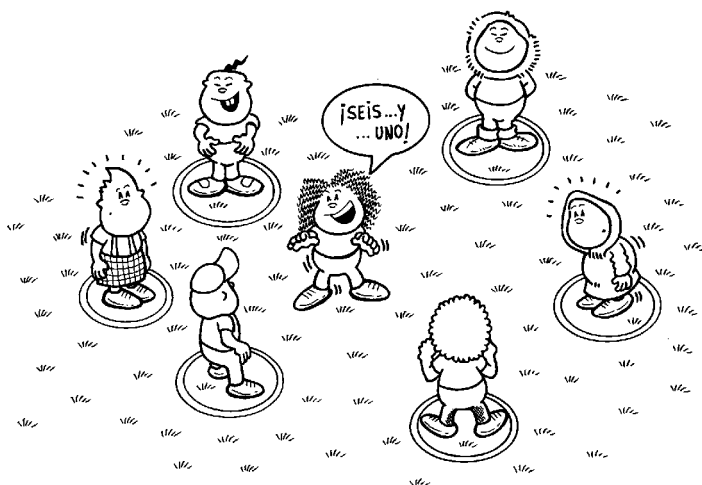
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Un aro por jugador.

**Descripción**

Se disponen los aros por el suelo y los jugadores permanecen de pie en su interior. Cada uno de ellos tiene un número. El que para se encuentra en el centro del terreno sin aro, y cuando nombra a dos jugadores tiene que aprovechar el momento durante el cual se intercambian de aros dos jugadores para ocupar uno de ellos. Si lo consigue, el jugador que se ha quedado sin círculo le toca parar mientras que él pasa a jugar con su número. En caso contrario debe nombrar dos nuevos números.

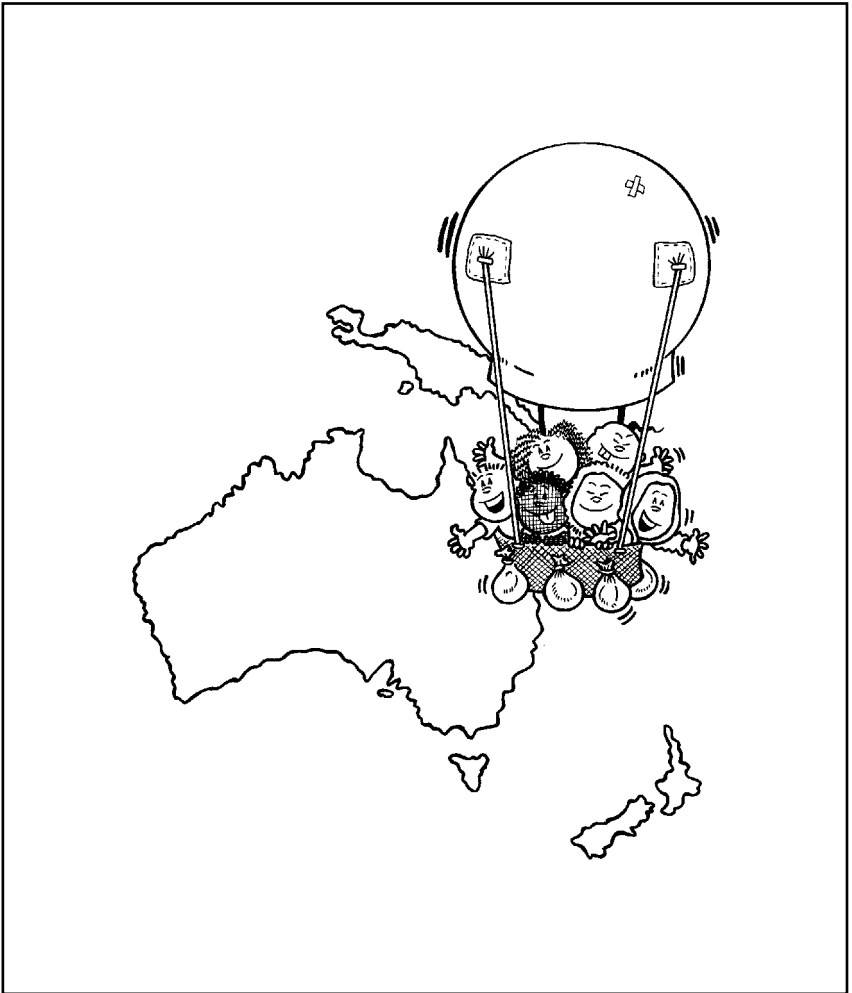
**Observaciones**

Se pueden nombrar más de dos números a la vez. También es divertido enunciar operaciones aritméticas, en función de la edad, que impliquen utilizar el cálculo mental. Otro juego de dinámica parecida es Baspus nar (Palestina. Asia).



CAPÍTULO 5

***JUEGOS DE OCEANÍA***



*Esta página dejada en blanco al propósito.*

**ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES**

<b>País</b>	<b>Nombre</b>	<b>Página</b>
<b>Australia</b>		
	“A tierra”	285
	“Canicas infinitas”	286
	Ice Cubes	287
	Kotau, mina mieta	288
	Paper, Scissors, Rock Tag	289
	Peanut Hunt	290
	Tjampita Yaaltji	291
	Tunnel Race	292
	Yalltjihutu	293
<b>Nueva Zelanda</b>		
	Folding arms	294
	Hipitoi	295
	Poi rakau	296
	Punipuni	297
<b>Papúa Nueva Guinea</b>		
	“Apostar el dedo”	298
	Herekeepatu	299
	Ihigna Pohopna	300
	Tomong Gilang Bogi	301
	Tukapohowat	302
	Ver ver aras lama	303
	Wok tali wok	304
	Wol-wol	305



**“A tierra”**

**AUSTRALIA**



<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una pelota de tenis.

**Descripción**

Entre cinco y siete jugadores se colocan en círculo. Uno de ellos inicia el juego con una pelota de tenis que va pasando a sus compañeros sin que ésta caiga al suelo. Normalmente los jugadores pueden golpear la pelota con diferentes partes del cuerpo a excepción de las manos. Al jugador que mientras realiza el control y pase le cae la pelota al suelo, en la próxima ronda, debe realizar la misma habilidad pero esta vez con “una rodilla en el suelo”. Si al mismo jugador le vuelve a caer la pelota, debe colocar “las dos rodillas”. Si cae una tercera vez, suma “un codo”. Si cae una cuarta vez, “dos codos”. Y finalmente, la barbilla, quedando eliminado si no consigue controlar la pelota en la siguiente ronda. Gana el jugador que realiza los pases con el menor número de errores.

**Observaciones**

Para un aprendizaje más progresivo se puede utilizar material más lento: globo, pelota multiuso, pelota de mijo, etc.

Existe un juego similar denominado Takraw (Tailandia. Asia). Otra modalidad es La Sipa, (Filipinas. Asia), aunque en este caso se juega con el pie. También puede practicarse el denominado Donkey (Irlanda. Europa) en el cual se pasan la pelota con las manos.



**“Canicas infinitas”**

**AUSTRALIA**



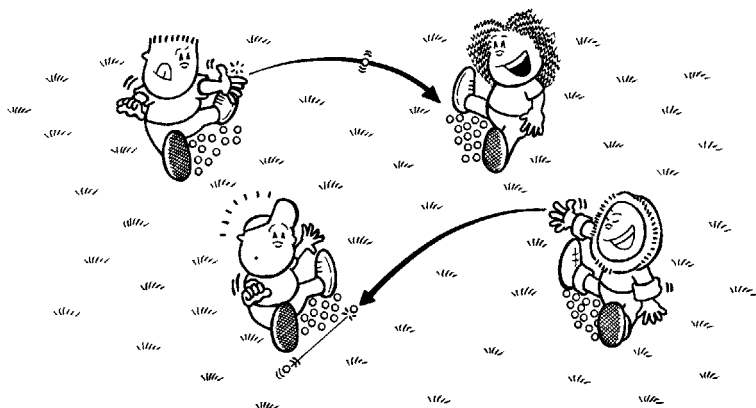
<b>Edad</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición frente a frente.
<b>Material</b>	Canicas.

**Descripción**

Por parejas, uno delante del otro, se sientan en el suelo con las piernas abiertas a una distancia de 4-6 m. Cada jugador coloca una veintena de canicas entres sus piernas. Los jugadores lanzan alternativamente una canica para intentar tocar las canicas de su pareja. Si no consiguen tocar con su lanzamiento ninguna canica, la que ha sido lanzada se queda en el terreno vecino. Cuando se logra tocar una o más canicas, éstas pasan a poder del otro jugador que ve aumentar su montón.

**Observaciones**

Es un juego sin fin puesto que cuantas más canicas se hallen depositadas entre las piernas de un jugador, más facilidades tiene el otro de acertar, siendo casi imposible que uno se quede con la totalidad de canicas... ¡a no ser que tu pareja se chupe el dedo!



**Ice Cubes**

**AUSTRALIA**



**Cubitos de hielo**

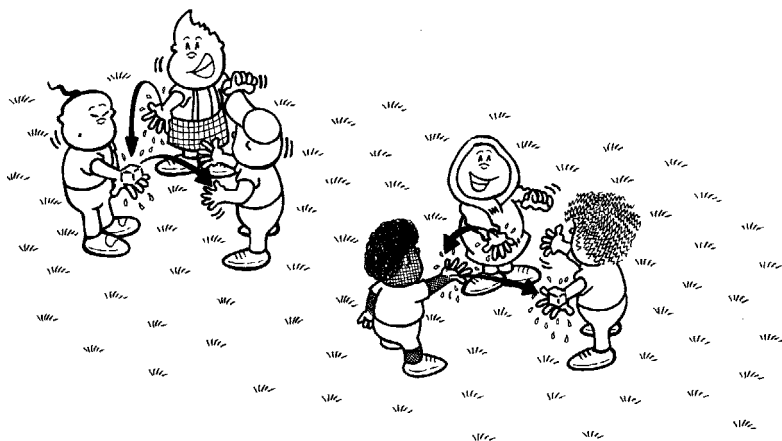
<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Un cubito para cada grupo.

**Descripción**

Los participantes forman grupos de tres o cuatro jugadores. A cada uno de ellos se les facilita un cubito de hielo. Tienen que intentar deshacerlo lo más rápido posible utilizando únicamente las manos. Un jugador no puede retenerlo más de cinco segundos.

**Observaciones**

En invierno es preferible no jugarlo... ¡o usar unos buenos guantes!





**Kotau, mina mieta**

**AUSTRALIA**



**Edad**

De 6 a 12 años.

**Duración**

15 minutos.

**Organización**

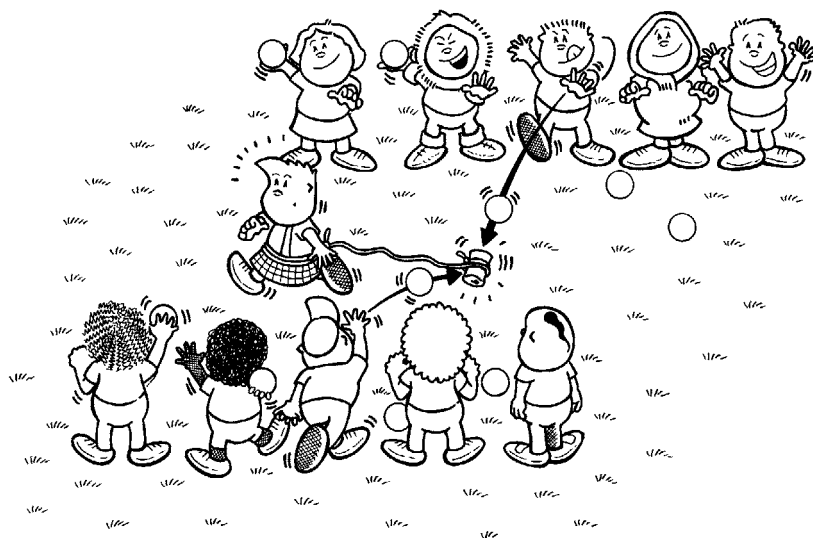
En dos hileras separadas.

**Material**

Una cuerda de 4 m, una lata y una pelota pequeña liviana por jugador.

**Descripción**

Los jugadores se distribuyen, separados unos de otros, en dos hileras distanciadas entre ellas 15-20 m. Un jugador debe atravesar el terreno de juego, corriendo por medio del pasillo formado por las dos hileras de jugadores, con una cuerda atada a la cintura de la cual cuelga una lata ("fruta"). A medida que avanza, los jugadores más cercanos lanzan su pelota para intentar impactar en la lata. Quien consigue tocarla es el encargado de transportarla en una nueva partida.



**Paper, Scissors, Rock Tag**

**AUSTRALIA**



**Piedra, papel, tijeras**

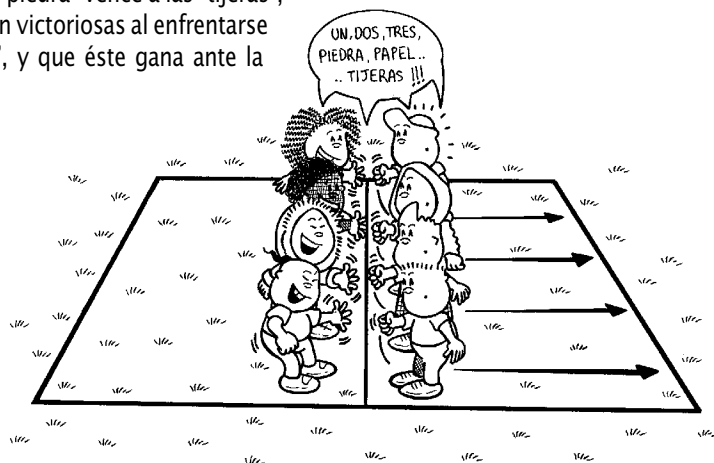
<b>Edad</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los participantes se reparten en dos equipos de igual número de jugadores. Cada uno de ellos se coloca detrás de una de las líneas del extremo de un terreno de 40 x 20 m. Los equipos escogen una de las tres figuras de la conocida fórmula electiva: "piedra, papel o tijeras". A continuación se acercan a un par de metros de la línea central que divide el terreno de juego, situándose en hileras, una frente a la otra, y exclaman en voz alta: "¡un, dos, tres, piedra, papel, tijeras!". Cada jugador muestra la figura escogida por su equipo, colocando delante del adversario la mano que tenía escondida detrás de su espalda. El equipo que gana sale a perseguir a los miembros del otro grupo que no están a salvo hasta cruzar su línea de fondo. Todos los jugadores que hayan sido pillados cambian de equipo.

**Observaciones**

Para saber quién gana en la contienda, tener en cuenta que la "piedra" vence a las "tijeras", que éstas salen victoriosas al enfrentarse con el "papel", y que éste gana ante la "piedra".



**Peanut Hunt**

**AUSTRALIA**



**Cazacahuetes**

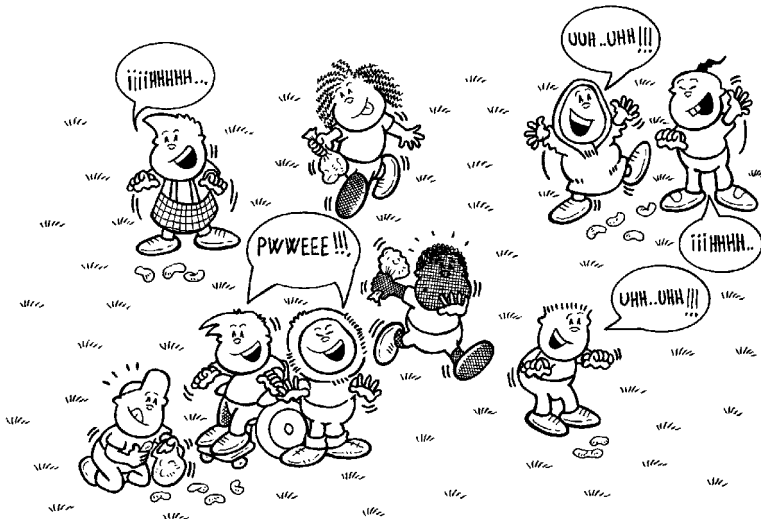
<b>Edad</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Cacahuetes y bolsas de plástico.

**Descripción**

Los participantes forman grupos de tres o cuatro jugadores. Cada uno de ellos escoge el nombre de un animal al que le gusten los cacahuetes (monos, elefantes, hipopótamos, conejos...). En un amplio terreno se esparcen varias docenas de cacahuetes. A una señal del animador los jugadores salen a buscarlos. Sin embargo, sólo un miembro de cada grupo es el encargado de recogerlos del suelo, usando para ello una bolsa de plástico. Sus compañeros cada vez que encuentren un cacahuete tienen que llamarlo efectuando el sonido del animal que representan. Gana el grupo que consiga reunir un mayor número de cacahuetes.

**Observaciones**

Es preferible jugarlo en un medio natural.



**Tjampita Yaaltji**

**AUSTRALIA**



**¿Dónde está el sonajero?**

<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Un pañuelo y un sonajero o una lata con varias piedrecillas dentro.

**Descripción**

Los jugadores están sentados en círculo a excepción de dos de ellos que permanecen de pie en su interior. Uno de ellos tiene los ojos vendados. El otro tiene en su mano un sonajero u otro objeto que haga ruido. El jugador que maneja el objeto, cuando lo haga sonar, no podrá moverse del terreno. El jugador vendado intenta cogerlo guiándose por el ruido. Cuando lo consiguen, otros dos jugadores pasan al centro y continúan el juego.



**Tunnel Race**

**AUSTRALIA**



**La carrera del túnel**

<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en dos círculos concéntricos.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores, en número impar, se colocan formando dos círculos concéntricos. Los integrantes del círculo interior están situados de frente a los que se hallan en el exterior, y forman parejas cogiéndose de las manos y alzando los brazos. El jugador que no tiene pareja empieza a dar vueltas entre los círculos pasando por debajo de los brazos de sus compañeros. Cuando lo desea, se detiene frente a un jugador y le coloca las manos en la cintura, lo que significa que éste debe salir corriendo hacia la derecha, mientras que el que forma pareja con él tiene que hacerlo hacia la izquierda. A continuación, el que estaba dando vueltas, se coloca en el sitio del jugador que ha elegido y espera con su brazo alzado a ver cual de los dos jugadores llega antes a darle la mano, colocándose delante suyo. El jugador que se retrase será el encargado de empezar de nuevo el juego.



**Yalltjihutu**

**AUSTRALIA**



**¿Adónde voy?**

<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Un periódico y un pañuelo.

**Descripción**

Se traza un círculo en el suelo de 5 ó 6 m de diámetro. En su interior se sitúa uno de los jugadores de un total de seis, con los ojos vendados. Los cinco restantes se colocan en el exterior, dejando en el interior del círculo una hoja de periódico. El jugador que se encuentra con los ojos vendados debe localizar y pisar la hoja según las órdenes (derecha/izquierda, delante/atrás) que le van dando sus compañeros. Una vez pisado el papel, se cambian los jugadores.

**Observaciones**

El juego no es competitivo; en caso de querer darle más emoción, se puede contar el tiempo que tarda cada jugador en pisar la hoja.



**Folding arms**

**NUEVA ZELANDA**

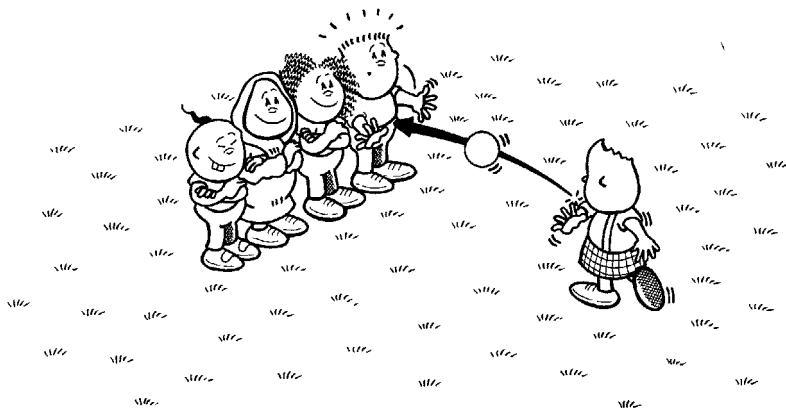


**Brazos cruzados**

- Edad** De 6 a 10 años.  
**Duración** 10 minutos.  
**Organización** En hilera con un jugador enfrente.  
**Material** Una pelota.

**Descripción**

Después de sortear quién inicia el juego, el jugador que empieza dispone de una pelota. El resto de jugadores se colocan en hilera delante de él, tocándose los hombros unos con otros, y manteniendo los brazos cruzados delante del pecho. El que posee el balón puede lanzarlo hacia cualquiera de los jugadores de la hilera, quien tiene que atraparlo. Si no lo consigue, queda eliminado. También se aparta del juego al jugador que mueva los brazos sin que la pelota vaya dirigida hacia él. El jugador que recibe el balón pasa a dirigir el juego.



**Hipitoi**

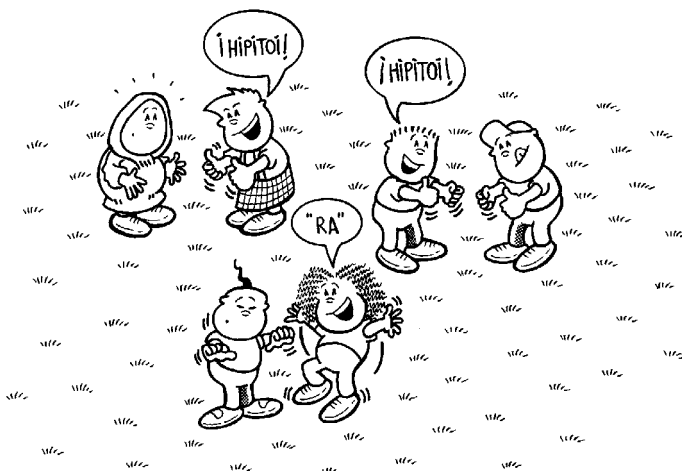
**NUEVA ZELANDA**



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	5 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición frente a frente.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Se juega entre dos jugadores dispuestos uno delante del otro, cara a cara. Uno de ellos muestra los puños cerrados al otro jugador y elige la ejecución de un gesto entre las cuatro posibilidades siguientes: los dos dedos pulgares levantados; únicamente el dedo pulgar de una mano, ya sea la izquierda o la derecha, o ambos pulgares hacia abajo. Una vez realizado el gesto, exclama: "¡hipitoi!". Su pareja en silencio y con rapidez copia, como si fuese un espejo, el gesto del primer jugador. A continuación es el segundo jugador quien dice "¡hipitoi!" y realiza un nuevo gesto que el otro debe imitar, y así sucesivamente. La tanda de juego se interrumpe cuando un jugador que tiene que copiar se equivoca de gesto o bien el que lleva la mano repite un gesto que se acaba de realizar. Entonces quien ha ganado exclama: "¡ra!" y obtiene un punto. El juego continúa hasta llegar a un número determinado de puntos, resultando vencedor quien obtenga más.





**Poi rakau**

**NUEVA ZELANDA**



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una pica por jugador.

**Descripción**

Entre todos los jugadores se escoge a uno para que ocupe inicialmente el centro del círculo. El resto de jugadores se distribuyen de pie en un círculo de 5-7 m de diámetro. Cada jugador sostiene en su mano, perpendicularmente al suelo, una pica o bastón. El jugador que está en el centro pasa su pica a cualquier otro del círculo, el cual a su vez le pasa la suya. El jugador central repite la operación con el siguiente, intercambiando cada vez las picas, hasta lograr dar la vuelta completa a todo el círculo. Si a un jugador del círculo se le cae la pica que recibe, pasa a ocupar la posición central.



**Punipuni**

**NUEVA ZELANDA**



**Edad**

De 6 a 10 años.

**Duración**

5 minutos.

**Organización**

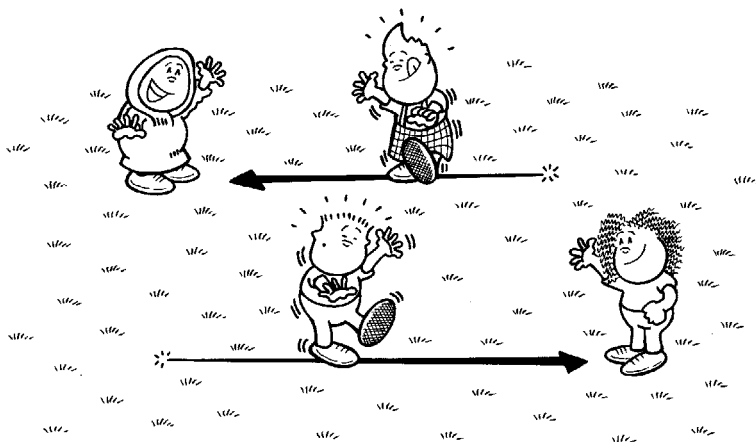
Libre disposición frente a frente.

**Material**

Sin material.

**Descripción**

Los jugadores se reparten en parejas. Un miembro de una pareja permanece de pie y levanta un brazo perpendicularmente al suelo, extendiendo los dedos de su mano. El otro jugador se coloca a 3-5 m de distancia y, con los ojos cerrados, extiende su brazo hacia adelante, abriendo los dedos de su mano con el pulgar hacia arriba. El jugador debe avanzar intentando entrelazar sus dedos con los de su compañero/a. Después de varios intentos se intercambian las posiciones.



**“Apostar el dedo”**

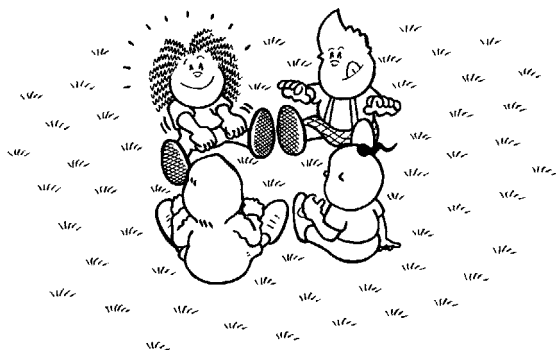
**PAPÚA NUEVA GUINEA**



<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	Sentados en círculo.
<b>Material</b>	Una semilla.

**Descripción**

Sentados en círculo cuatro jugadores eligen a uno para que se coloque una semilla entre sus manos entrelazadas, que irá moviendo al mismo tiempo de arriba abajo. Posteriormente las cierra y las separa, dejando la semilla entre los dedos y mostrando las manos cerradas a sus compañeros con los nudillos mirando hacia arriba. Los demás jugadores intentan averiguar en qué dedo se encuentra escondida. Una vez que todos han realizado sus apuestas, el jugador que esconde la semilla abre las manos. Los jugadores ganadores van sumando un punto cada vez que acierten la ubicación de ésta. Gana el jugador que consiga llegar a un número establecido de puntos.



**Herekeepatu**

**PAPÚA NUEVA GUINEA**



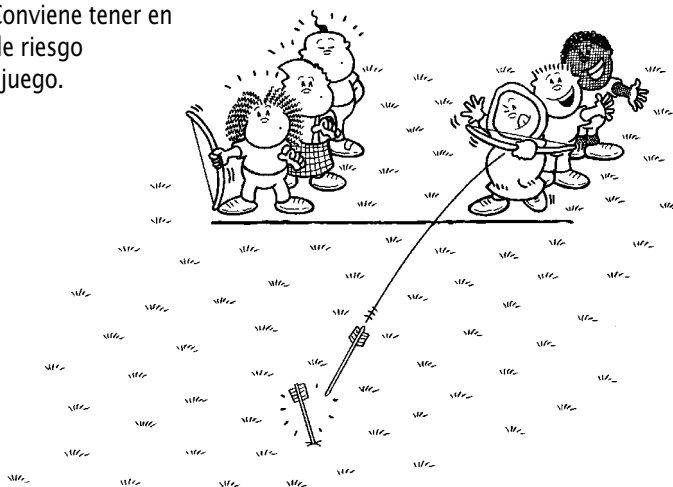
<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	En dos filas.
<b>Material</b>	Un arco y flechas.

**Descripción**

Los participantes se dividen en dos grupos de tres o cuatro jugadores. Cada equipo dispone de un arco y diversas flechas para efectuar sus lanzamientos, estableciendo un turno para realizarlos. Se echa a suertes qué equipo inicia el juego. El que empieza, equipo (A), lanza una flecha para que se clave en el suelo a una distancia de 5-8 m. Un jugador del otro equipo, equipo (B), tira su flecha con el objetivo de tocar o romper la flecha que está clavada en la tierra. Si el lanzamiento es acertado, el equipo (B) anota un punto, y otro miembro del grupo (B) vuelve a tirar. En caso contrario, un jugador del equipo (B) lanza una flecha al suelo, para que un miembro del equipo (A) pueda intentar tocarla. Gana el equipo que consigue una mayor puntuación.

**Observaciones**

Es obvio que debe practicarse en un entorno natural. Conviene tener en cuenta el posible riesgo que conlleva el juego.



**Ihigna Pohopna**

**PAPÚA NUEVA GUINEA**



**Saltar**

<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	3-5 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro de un círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

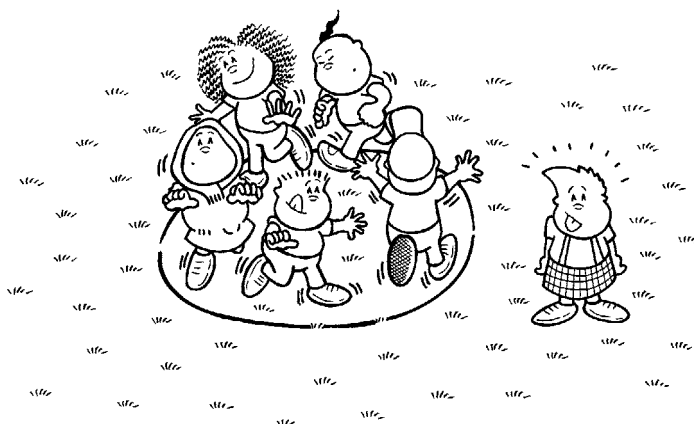
**Descripción**

Entre seis y ocho jugadores se disponen de pie en el interior de un círculo de 4-6 m. de diámetro. La finalidad del juego consiste en efectuar a pata coja un determinado número de vueltas, previamente acordado por los jugadores, sin salirse del círculo ni apoyar el otro pie en el suelo. Los jugadores pueden ayudarse unos a otros. Ganan aquellos que lo consigan.

**Observaciones**

A pesar de que este juego puede realizarse en cualquier tipo de terreno, la arena puede resultar una superficie idónea, debido a la dificultad que ocasiona. Los jugadores más pequeños pueden intentar dar vueltas alrededor del círculo en posición de cuadrupedia o experimentando con tres apoyos.

Un juego muy similar es Hãilha (Mauritania. África). Otros de dinámica parecida, pero jugados a la pata coja son: Sadák (Juego de la danza. EE UU. América), Frog Dance (Myanmar. Asia) y Chingolita, La (Perú. América).



**Tomong Gilang Bogi**

**PAPÚA NUEVA GUINEA**



**Edad**

De 8 a 10 años.

**Duración**

5-10 minutos.

**Organización**

Libre disposición frente a frente.

**Material**

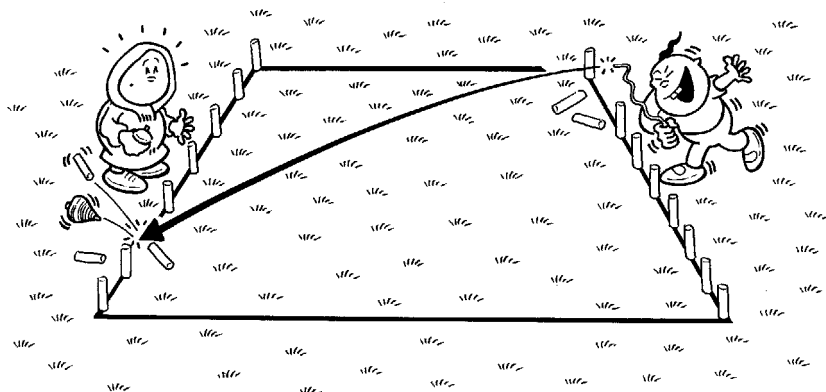
Dos peonzas y veinte bastoncillos de madera.

**Descripción**

Juegan dos participantes con una peonza cada uno. En un espacio rectangular de 4 x 2 m, los jugadores colocan longitudinalmente en cada extremo diez bastoncillos de madera. De manera alternativa lanzan la peonza para intentar derribar los del contrario, ganando el primero que lo consiga.

**Observaciones**

Es frecuente en esas latitudes que las peonzas se fabriquen artesanalmente empleando la caña de bambú. Muchas de ellas originan un silbido cuando giran debido al corte practicado en la caña.



**Tukapohwat**

**PAPÚA NUEVA GUINEA**



**La ballena**

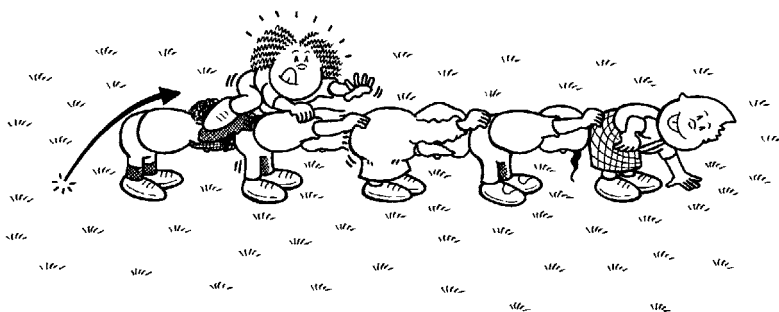
<b>Edad</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En fila.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Entre seis y ocho jugadores se colocan en fila flexionando en ángulo recto sus cinturas y cogiéndose de las caderas del jugador de delante, formándose así “una gran ballena”. El que se encuentra en la última posición debe reptar por la “espalda de la ballena” hasta situarse en el inicio de la fila. El juego continúa hasta que todos se han deslizado por las espaldas de sus compañeros.

**Observaciones**

Una modalidad más difícil es la de pasar de pie por encima de las espaldas. Conviene tener en cuenta el tipo de suelo en el cual se juega y disponer de compañeros auxiliares que estén atentos a ayudar a los que reptan, para evitar posibles caídas o al menos que éstas no resulten graves.



**Ver ver aras lama**

**PAPÚA NUEVA GUINEA**



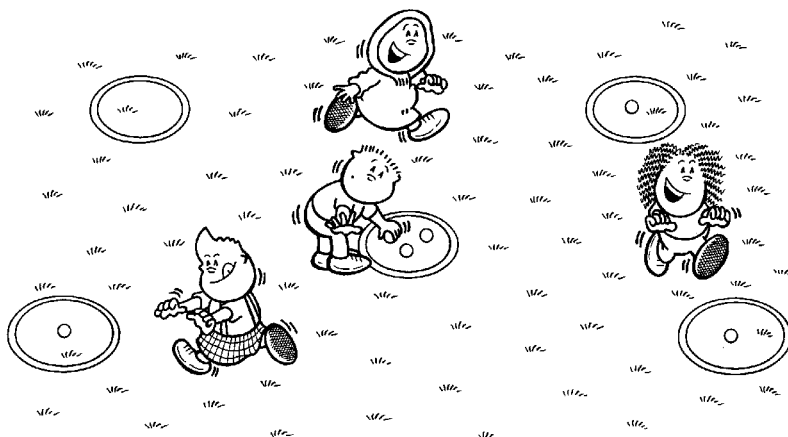
<b>Edad</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	10-15 minutos.
<b>Organización</b>	En las esquinas de un cuadrado.
<b>Material</b>	Cinco aros, seis volantes o pelotas pequeñas.

**Descripción**

Se sitúan cuatro aros en el suelo separados entre ellos 4 m y formando un cuadrado. En el centro del cuadrado se deposita otro aro, colocando en su interior cinco o seis volantes. Dentro de cada uno de los aros se sitúa un jugador. Los jugadores, en número de cuatro, tienen que intentar dejar tres volantes en su aro robándolos del aro central o bien de sus compañeros. En cada trayecto solamente puede coger un volante, debiendo depositarlo en su aro sin lanzarlo. El resto de compañeros deben hacer lo mismo, no pudiendo interferir la trayectoria de los otros jugadores ni evitar que les quiten los volantes de su aro. Gana el jugador que más rápido consiga colocar tres volantes en el interior de su aro.

**Observaciones**

Se han adaptado los materiales. En su origen se jugaba en la arena de la playa empleando cocos como objetos del juego.





**Wok tali wok**

**PAPÚA NUEVA GUINEA**



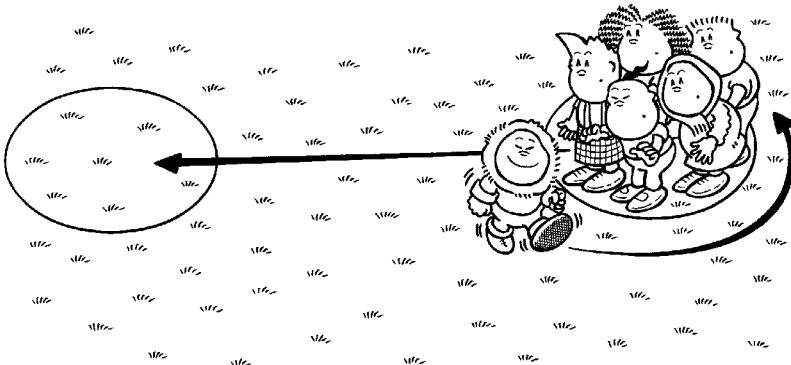
<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro de un círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

En un campo de 20 x 40 m se trazan en sus extremos opuestos dos círculos de 3 m de diámetro. Todos los jugadores se sitúan en su interior, excepto uno que representa al “cazador”. Éste debe dar vueltas alrededor del círculo donde se encuentran sus compañeros, las cuales, cuando crean oportuno, salen corriendo todos a la vez, intentando llegar hasta el otro círculo y sentarse en su interior. Todos los jugadores que hayan sido tocados se convierten en cazadores. El juego continúa de un círculo a otro, hasta que todos estén atrapados.

**Observaciones**

Para diferenciar los roles de los jugadores podemos utilizar petos.



**Wol-wol**

**PAPÚA NUEVA GUINEA**



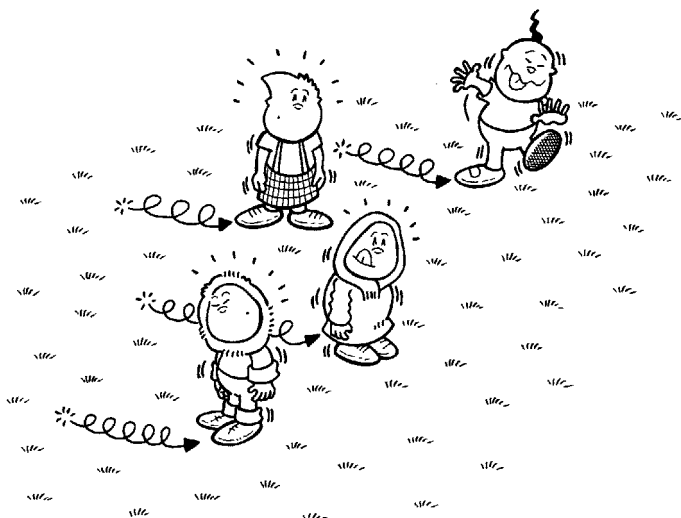
<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	2-3 minutos.
<b>Organización</b>	Libre disposición.
<b>Material</b>	Sin material.

**Descripción**

Los jugadores están de pie con las manos pegadas al cuerpo. A una señal, todos deben girar desplazándose sobre su eje longitudinal al mismo tiempo y en la misma dirección. A otra señal, deben detenerse y permanecer quietos sin perder la verticalidad. Ganan todos aquellos que consigan mantenerla.

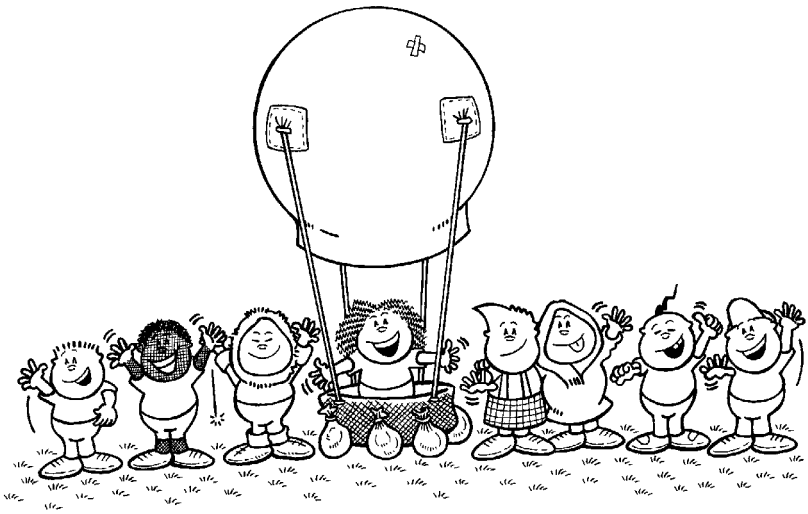
**Observaciones**

Se puede aumentar la dificultad cerrando los ojos después de efectuar los giros.



*Esta página dejada en blanco al propósito.*

# ANEXOS



*Esta página dejada en blanco al propósito.*

## ÍNDICE GENERAL DE JUEGOS

<i><b>Nombre</b></i>	<i><b>País</b></i>	<i><b>Continentes</b></i>	<i><b>Pág.</b></i>
A bas le roi	Francia	Europa	251
“A tierra”	Australia	Oceanía	285
A, my name is Alice	EE UU	América	130
Abki	India	Asia	190
Acércate	Guatemala	América	147
Agiye	Marruecos	África	53
Águiur	Marruecos	África	54
Aheyo	EE UU	América	131
Ajutatut	Canadá	América	114
Alla frutta	Italia	Europa	262
Ángel bueno y el ángel malo, El	Venezuela	América	165
Ángel y el diablo, El	Colombia	América	121
“Antílope, El”	Zaire	África	96
“Apostar el dedo”	Papúa Nueva Guinea	Oceanía	298
Ársherez	Marruecos	África	55
Awako	Togo	África	94
Awoli-sheshe	Bangladesh	Asia	180
Axitiquinha	Mozambique	África	63
Azingorotui-Azinganga	Togo	África	95
Ázud	Marruecos	África	56
Azúd adtáfez	Marruecos	África	57
Baguette, La	Francia	Europa	253
“Barrer con la escoba”	Canadá	América	115
Baspus nar	Palestina	Asia	220
“Bastoncillos, Los”	Vietnam	Asia	229
Béréta	Guinea	África	50
Beynié	Guinea	África	51
Blankey	EE UU	América	132
“Canicas infinitas”	Australia	Oceanía	286
Categories	EE UU	América	133
Caza, La	Argentina	América	107

<b>Nombre</b>	<b>País</b>	<b>Continente</b>	<b>Pág.</b>
Chambot	Bélgica	Europa	239
Chancleta, La	República Dom.	América	159
“Cheetal, cheetah”	India	Asia	192
“Cheia”	Mozambique	África	65
Chenille-assis	Bélgica	Europa	241
Chingolita, La	Perú	América	154
Chivo perdido	Guatemala	América	148
Chonetes	Nicaragua	América	151
Cidades	Portugal	Europa	266
Coché	Mozambique	África	67
Cordón, El	Uruguay	América	162
Cullcu	Perú	América	156
Cullerot	España	Europa	244
Cuscal rueda	Perú	América	158
Cymbergaj	Polonia	Europa	265
“Czar and peasants”	Rusia	Europa	275
Dagnach	Sáhara	África	79
“Diablo y la rana, El”	Japón	Asia	209
Diablo, El	México	América	149
Diketo	Sudáfrica	África	89
Dithwai	Sudáfrica	África	90
Donkey	Irlanda	Europa	260
“Don’t Laugh”	Siria	Asia	225
Dosu	Benin	África	39
“Dragons tail”	India	Asia	193
Dyaon	Burkina Faso	África	43
“Eating-Uneating”	Rusia	Europa	276
Ek jomba	Myanmar	Asia	213
Escoba, La	Rep. Dominicana	América	160
Éxodo	Guinea Ecuatorial	África	52
Fita	España	Europa	245
Fizz-buzz	EE UU	América	134
Folding arms	Nueva Zelanda	Oceanía	294

<b>Nombre</b>	<b>País</b>	<b>Continente</b>	<b>Pág.</b>
“Frog Dance”	Myanmar	Asia	214
Fus ifsús	Marruecos	África	58
Fusilado, El	Venezuela	América	167
Gadidé	Benin	África	40
Gä-gä-dä-yan'-duz	EE UU	América	135
Garcétanbolilaye	Senegal	África	84
Gargué	Senegal	África	85
Gata parida	Argentina	América	108
“Gato come o rato”	Angola	África	37
“Giant’s House”	Tanzania	África	92
Godo	Benin	África	41
Gogoim	Israel	Asia	206
Gora	India	Asia	195
¿Gosta dos seus vizinhos?	Brasil	América	112
Grelots, Les	Francia	Europa	255
“Ground, Sky, Water”	Rusia	Europa	277
Guataco, El	Venezuela	América	169
“Guessing game”	Myanmar	Asia	215
Gundasi	Indonesia	Asia	205
Hailha	Mauritania	África	62
Hat race	Israel	Asia	207
Head of the class	EE UU	América	136
Herekeepatú	Papúa Nueva Guinea	Oceanía	299
Hipitoi	Nueva Zelanda	Oceanía	295
“Hong-Lui-Ten”	China	Asia	183
“Hoop game”	Luxemburgo	Europa	264
Horns, horns, who has horns?	Letonia	Europa	263
Hottot	India	Asia	196
Houndida	Benin	África	42
Ice Cubes	Australia	Oceanía	287
Ihigna Pohopna	Papúa Nueva Guinea	Oceanía	300
Itík erhák	Marruecos	África	59
“Jack, where are you?”	Croacia	Europa	242



<b>Nombre</b>	<b>País</b>	<b>Continente</b>	<b>Pág.</b>
Jámsa, ibúhesh	Marruecos	África	60
Joao Palmada	Brasil	América	113
Jogo da pedra	Portugal	Europa	267
“Jogo de Chamar”	Cabo Verde	África	45
“Juego de la manopla, El”	EE UU (Alaska)	América	137
Kabaddi	Nepal	Asia	219
Kasha Mu Bukondi	Congo	África	48
Kbaiba	Sáhara	África	80
“Kboddi”	Pakistán	Asia	221
Khong, khong, khep	India	Asia	197
“Kingdom”	Pakistán	Asia	222
“Kobdi”	Pakistán	Asia	223
Kotau, mina mieta	Australia	Oceanía	288
Kukla	Grecia	Europa	259
“Labirinto”	Mozambique	África	69
“Lançamento de pedras”	Cabo Verde	África	46
“Lançar e correr”	Cabo Verde	África	47
Lanzar al aire un palo en forma de V	EE UU	América	138
“Leopard Trap”	Sudán	África	91
“Levanta la mano”	Taiwán	Asia	227
Limonada, La	Colombia	América	123
Lobito	Uruguay	América	163
Luz, La	España	Europa	247
Makalot	Israel	Asia	208
Maleua	Mozambique	África	70
Mancha, La	Argentina	América	109
Mantequilla	Argentina	América	111
“Marbles”	Arabia Saudí	Asia	179
Más ladrillo, El	Venezuela	América	170
Matangululu	Namibia	África	77
Matha Kisana	Ruanda	África	78
Mica encadenada, La	El Salvador	América	145
Mocasin game	EE UU	América	139

<b>Nombre</b>	<b>País</b>	<b>Continente</b>	<b>Pág.</b>
Monigote, El	Colombia	América	124
Muk	Canadá	América	116
Mush-mush	Canadá	América	117
“My god”	Mozambique	África	71
“Negação de imposto”	Mozambique	África	73
“Numbers tag”	Suecia	Europa	280
“Numbers Tag”	Austria	Europa	238
Paella, La	España	Europa	248
Pallana, La	Chile	América	119
Pan boum	Francia	Europa	256
Paper, Scissors, Rock Tag	Australia	Oceanía	289
Parok Pamin Hinam	Myanmar	Asia	216
Pasando el aro	El Salvador	América	146
Patentero	Filipinas	Asia	184
Peanut Hunt	Australia	Oceanía	290
Perok kagna	India	Asia	198
Perritos, Los	Colombia	América	125
Pescadito, pescadito	Paraguay	América	152
“Pez, El”	Zimbabwe	África	99
Pezcadito, El	Chile	América	120
Phelhle	Bangladesh	Asia	181
Pico, Pico, Melorico	Colombia	América	126
Pilolo	Ghana	África	49
Pinocho	España	Europa	249
Pittu grem	Pakistán	Asia	224
“Pluma, La”	Reino Unido	Europa	249
Poi rakau	Nueva Zelanda	Oceanía	296
Pondas	Mozambique	África	74
Porte, La	Francia	Europa	257
Punipuni	Nueva Zelanda	Oceanía	297
Queenie-I-O	Irlanda	Europa	261
Ratones bailarines	Paraguay	América	153
“Reorganización postal”	Reino Unido	Europa	271

<b>Nombre</b>	<b>País</b>	<b>Continente</b>	<b>Pág.</b>
“Ringlet turns”	Rumanía	Europa	274
“River”	Rusia	Europa	278
Roda da Cabachinha	Portugal	Europa	268
Rukkung, rukkung	India	Asia	199
Sâ sâ ding bolong ba	Senegal	África	86
Sachinho	Portugal	Europa	269
Sadák	EE UU	América	140
Sakharou di euré diel	Senegal	África	87
Sardine, La	Francia	Europa	258
Sasa Kuru	Burkina Faso	África	44
Seba Tizra	Líbano	Asia	211
Seiva	Senegal	África	88
Siete loco, El	Ecuador	América	129
Siete piedras, Las	Venezuela	América	171
“Simba y el antílope”	Zaire	África	97
Sipa, La	Filipinas	Asia	186
Siruma	Mozambique	África	75
“Snake”	Zambia	África	98
Solung Yetbum	Myanmar	Asia	217
Spu markadia	India	Asia	200
“Steak”	Finlandia	Europa	250
Taakub	Sáhara	África	81
Tabis-Tabis	Filipinas	Asia	188
Tabuaxrat	Marruecos	África	61
Takraw	Tailandia	Asia	226
Talbat	Sáhara	África	82
Tangut	India	Asia	201
Tarik tangan	Malasia	Asia	212
Taruk Pajuk	India	Asia	202
“The ocean is stormy”	Dinamarca	Europa	243
“Tied-up Monkey”	Jordania	Asia	210
“Tierra de Tom Tiddler, La”	Reino Unido	Europa	272
Tjampita Yaaltji	Australia	Oceanía	291

<b>Nombre</b>	<b>País</b>	<b>Continente</b>	<b>Pág.</b>
Tlhuva Holwana	Mozambique	África	76
To Himmaeng	Myanmar	Asia	218
To saikhong	India	Asia	303
Tomong Gilang Bogi	Papúa Nueva Guinea	Oceanía	301
“Touching Ball”	Filipinas	Asia	189
“Traffic Light”	Rusia	Europa	279
“Transportar el águila”	Canadá	América	118
Tri	Albania	Europa	237
“Trier”	Trinidad y Tobago	América	161
Truyen	Vietnam	Asia	230
Tsi-Ko-nai	EE UU	América	141
Tu Mung Phai	India	Asia	204
“Tug-of-war in all-fours”	Bangladesh	Asia	182
Tukapohowat	Papúa Nueva Guinea	Oceanía	302
Tunnel Race	Australia	Oceanía	292
Turpial, El	Venezuela	América	172
“Txila, La”	Argelia	África	38
Uhl-ta	EE UU	América	142
Usione	Tanzania	África	93
“Vaciar el campo”	EE UU	América	143
“¡Ven aquí!”	EE UU	América	144
Venconmigo, El	Cuba	América	128
Vendado, El	Colombia	América	127
Ver ver aras lama	Papúa Nueva Guinea	Oceanía	303
Vuelta al mundo	Uruguay	América	164
“Vueltas al plato”	Reino Unido	Europa	273
Wok tali wok	Papúa Nueva Guinea	Oceanía	304
Wol-wol	Papúa Nueva Guinea	Oceanía	305
Yalltjihutu	Australia	Oceanía	293

RELACIÓN DE JUEGOS CON

*Nombre en el repertorio*

<b>Nombre</b>	<b>País</b>	<b>Continente</b>
Baspus nar (Una llama de fuego)	Palestina	Asia
Diablo, El	México	América
Dragons tail (La cola del dragón)	India	Asia
Fusilado, El	Venezuela	América
"Gato come o rato"	Angola	África
Gogoim	Israel	Asia
Kasha Mu Bukondi	Congo	África
Kbaiba	Sáhara	África
Lobito	Uruguay	América
Mancha, La	Argentina	América
Mica encadenada, La	El Salvador	América
Monigote, El	Colombia	América
Pallana, La	Chile	América
Pezcadito	Chile	América
"Reorganización postal"	Reino Unido	Europa
Roda da Cabacinha	Portugal	Europa
Sardine, La (La sardina)	Francia	Europa
"Simba y el antilope"	Zaire	África
Takraw	Tailandia	Asia
Tukapohowat (La ballena)	Papúa Nueva Guinea	Oceanía
Vendado, El	Colombia	América
Vuelta al mundo	Uruguay	América
Vueltas al plato	Reino Unido	Europa

**OTRAS DENOMINACIONES**

*Otras denominaciones*

<b>Nombre</b>	<b>País</b>	<b>Continente</b>
Cuatro esquinas, Las	España	Europa
San Miguel Dorado	Colombia	América
Buscando la cola Ao Nyatkom Dllinge Teufelsschwanz	El Salvador India Alemania	América Asia Europa
Hoyo pelota	Uruguay	América
Soarecele si pisica	Rumania	Europa
Sta-rebkba	India	Asia
Break the chain (Rompe cadenas) A velha não" Menya Kwan Mansen	Filipinas Mozambique Ghana	Asia África África
Idzán (Caballos)	Marruecos	África
Der Bär	Alemania	Europa
Mano negra, La Pega, La	España Perú	Europa América
"Boa constrictor, La" Cadena, La	Ghana España	África Europa
Se muere perico	República Dominicana	América
Handy Dandy	Reino Unido	Europa
Pescao, cao, cao Wali-wali	Colombia Papúa Nueva Guinea	América Oceanía
Correio	Brasil	América
Corrupio Canela, canela	Portugal España	Europa Europa
Kickery	Reino Unido	Europa
Laberinto, El	España	Europa
Chilon Separ Raga Bulatan	Myanmar Malasia	Asia Asia
Chaussée de dos, La	Burkina Faso	África
Ñau, El Gato Gato em cautelhina	República Dominicana España Portugal	América Europa Europa
Bate, bate chocolate	Colombia	América
Memutar Pinggan (Bailar el plato)	Malasia	Asia

## ASPECTOS DIDÁCTICOS BÁSICOS

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
A bas le roi	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"A tierra"	De 10 a 16 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
A, my name is Alice	De 6 a 8 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Abki	De 8 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Acércate	De 8 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Agiye	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Águiur	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Aheyo	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ajutatut	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Alla frutta	De 8 a 12 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ángel bueno y el ángel malo, El	De 6 a 8 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ángel y el diablo, El	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Antílope, El"	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Apostar el dedo"	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ársherez	De 8 a 12 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Awako	De 6 a 10 años	5-10 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Awoli-sheshe	De 12 a 16 años	2-3 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Axitiquinha	De 8 a 12 años	10 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Azingorotui-Azinganga	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ázud	De 6 a 10 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Azúd adtáfez	De 8 a 16 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Baguette, La	De 10 a 16 años	15 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Barrer con la escoba"	De 3 a 8 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Baspus nar	De 6 a 10 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Bastoncillos, Los"	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Béréta	De 6 a 10 años	5 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Beynié	De 6 a 12 años	5-10 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

ANEXOS

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
Blankey	De 8 a 12 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Canicas infinitas"	De 6 a 10 años	10-15 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Categories	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Caza, La	De 6 a 10 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chambot	De 10 a 16 años	15 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chancleta, La	De 3 a 8 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
"Cheetal, cheetah"	De 6 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Cheia"	De 10 a 16 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chenille-assis	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chingolita, La	De 6 a 10 años	3-5 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chivo perdido	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chonetes	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cidades	De 8 a 10 años	10-15 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Coché	De 10 a 16 años	15 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cordón, El	De 10 a 12 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cullcu	De 8 a 10 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cullerot	De 6 a 10 años	5 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cuscal rueda	De 10 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cymbergaj	De 6 a 10 años	10-15 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Czar and peasants"	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dagnach	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Diablo y la rana, El"	De 3 a 8 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Diablo, El	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Diketo	De 8 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dithwai	De 6 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Donkey	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Don't Laugh"	De 3 a 8 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dosu	De 3 a 8 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Dragons tail"	De 6 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



JUEGOS MULTICULTURALES

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
Dyaon	De 8 a 16 años	15 min	■	□	□	■	■
"Eating-Uneating"	De 6 a 10 años	5-10 min	□	□	■	□	■
Ek jomba	De 12 a 16 años	5 min	■	□	□	■	□
Escoba, La	De 3 a 8 años	5-10 min	□	□	■	■	□
Éxodo	De 8 a 12 años	5 min	□	□	■	■	■
Fita	De 10 a 16 años	10-15 min	■	□	□	□	■
Fizz-buzz	De 12 a 16 años	5 min	□	□	■	■	■
Folding arms	De 6 a 10 años	10 min	□	■	□	■	■
"Frog Dance"	De 6 a 10 años	2-5 min	■	□	□	■	■
Fus ifsús	De 6 a 12 años	10 min	■	□	□	□	■
Fusilado, El	De 10 a 12 años	10-15 min	□	■	□	□	■
Gadidé	De 10 a 16 años	10 min	□	■	□	■	■
Gä-gä-dä-yan'-duz	De 10 a 16 años	10 min	□	□	■	□	■
Garcétanbolilaye	De 10 a 16 años	5-10 min	■	□	□	■	■
Gargué	De 10 a 16 años	10 min	□	■	□	■	■
Gata parida	De 8 a 12 años	5 min	□	■	□	■	■
"Gato come o rato"	De 3 a 8 años	5 min	□	□	■	■	■
"Giant's House"	De 6 a 10 años	10 min	□	□	■	■	■
Godo	De 6 a 10 años	10 min	□	■	□	□	■
Gogoim	De 8 a 12 años	10 min	□	□	■	□	■
Gora	De 8 a 16 años	10 min	□	■	□	□	■
¿Gosta dos seus vizinhos?	De 8 a 16 años	5-10 min	□	□	■	■	□
Grelots, Les	De 6 a 10 años	5-10 min	□	□	■	■	■
"Ground, Sky, Water"	De 6 a 10 años	5 min	□	□	■	■	□
Guataco, El	De 6 a 12 años	10 min	□	■	□	■	■
"Guessing game"	De 6 a 10 años	10 min	□	□	■	■	■
Gundasi	De 8 a 10 años	10 min	□	□	■	■	■
Hailha	De 3 a 8 años	3-5 min	■	□	□	■	■
Hat race	De 8 a 12 años	10 min	□	■	□	□	■

ANEXOS

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
Head of the class	De 6 a 10 años	5-10 min	☐	☐	■	■	■
Herekeepatu	De 12 a 16 años	15 min	☐	☐	■	☐	■
Hipitoi	De 8 a 12 años	5 min	☐	☐	■	■	☐
“Hong-Lui-Ten”	De 6 a 10 años	5-10 min	☐	■	☐	☐	■
“Hoop game”	De 8 a 16 años	10-15 min	☐	■	☐	☐	■
Horns, horns, who has horns?	De 6 a 10 años	5 min	☐	☐	■	■	☐
Hottot	De 8 a 12 años	5-10 min	☐	■	☐	■	☐
Houndida	De 10 a 16 años	10 min	■	☐	☐	■	■
Ice Cubes	De 8 a 16 años	2-3 min	☐	☐	■	☐	■
Ihigna Pohopna	De 3 a 8 años	3-5 min	■	☐	☐	■	■
Itik erhák	De 6 a 12 años	15 min	■	☐	☐	☐	■
“Jack, where are you?”	De 6 a 10 años	5-10 min	☐	■	☐	☐	■
Jámsa, ibúhesh	De 6 a 10 años	10 min	☐	☐	■	☐	■
Joao Palmada	De 6 a 10 años	5 min	☐	☐	■	☐	■
Jogo da pedra	De 6 a 10 años	10 min	☐	☐	■	☐	■
“Jogo de Chamar”	De 12 a 16 años	2-3 min	■	☐	☐	■	■
“Juego de la manopla, El”	De 10 a 16 años	10 min	☐	☐	■	■	☐
Kabaddi	De 10 a 16 años	10 min	☐	■	☐	☐	■
Kasha Mu Bukondi	De 10 a 16 años	5-10 min	☐	■	☐	■	■
Kbaiba	De 10 a 12 años	10 min	■	☐	☐	☐	■
“Kboddi”	De 8 a 12 años	10 min	☐	■	☐	■	■
Khong, khong, kkep	De 10 a 16 años	5 min	■	☐	☐	■	☐
“Kingdom”	De 10 a 16 años	5 min	☐	■	☐	☐	■
“Kobdi”	De 8 a 16 años	10 min	■	☐	☐	☐	■
Kotau, mina mieta	De 6 a 12 años	15 min	☐	■	☐	☐	■
Kukla	De 8 a 12 años	10-15 min	☐	■	☐	■	■
“Labirinto”	De 6 a 10 años	5 min	☐	☐	■	☐	■
“Lançamento de pedras”	De 8 a 12 años	10 min	☐	☐	■	■	■
“Lançar e correr”	De 12 a 16 años	5 min	■	☐	☐	☐	■

JUEGOS MULTICULTURALES

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
"Lanzar al aire un palo en forma de V"	De 12 a 16 años	10 min	☐	☐	■	■	■
"Leopard Trap"	De 6 a 12 años	5-10 min	☐	■	☐	■	■
"Levanta la mano"	De 3 a 8 años	5 min	☐	☐	■	■	☐
Limonada, La	De 6 a 10 años	10 min	☐	☐	■	■	☐
Lobito	De 3 a 8 años	10 min	☐	☐	■	■	■
Luz, La	De 8 a 12 años	5-10 min	☐	☐	■	■	■
Makalot	De 8 a 12 años	10 min	☐	☐	■	■	☐
Maleua	De 6 a 12 años	15 min	☐	☐	■	■	■
Mancha, La	De 6 a 12 años	5-10 min	■	☐	☐	☐	■
Mantequilla	De 6 a 12 años	5-10 min	☐	■	☐	■	■
"Marbles"	De 6 a 10 años	10 min	☐	☐	■	☐	■
Más ladrillo, El	De 6 a 10 años	10 min	☐	☐	■	☐	■
Matangululu	De 8 a 12 años	5-10 min	☐	■	☐	■	■
Matha Kisana	De 6 a 10 años	10 min	☐	☐	■	☐	■
Mica encadenada, La	De 6 a 10 años	5-10 min	■	☐	☐	☐	■
Mocasin game	De 6 a 10 años	10 min	☐	☐	■	■	■
Monigote, El	De 3 a 8 años	10 min	☐	☐	■	■	■
Muk	De 3 a 8 años	10 min	☐	☐	■	■	☐
Mush-mush	De 6 a 10 años	10 min	☐	☐	■	■	☐
"My god"	De 10 a 16 años	15 min	☐	■	☐	☐	■
"Negação de imposto"	De 8 a 12 años	10 min	☐	■	☐	☐	■
"Numbers tag"	De 6 a 10 años	5-10 min	☐	☐	■	■	■
"Numbers Tag"	De 6 a 10 años	5 min	☐	■	☐	■	■
Paella, La	De 6 a 10 años	2-3 min	☐	☐	■	■	■
Pallana, La	De 8 a 12 años	10-15 min	☐	☐	■	■	■
Pan boum	De 3 a 8 años	5 min	☐	☐	■	■	☐
Paper, Scissors, Rock Tag	De 6 a 12 años	10 min	☐	■	☐	☐	■
Parok Pamin Hinam	De 8 a 16 años	5 min	■	☐	☐	■	☐
Pasando el aro	De 6 a 10 años	5 min	☐	☐	■	■	☐

ANEXOS

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
Patentero	De 8 a 16 años	10-15 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Peanut Hunt	De 8 a 16 años	15 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Perok kagna	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Perritos, Los	De 6 a 10 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pescadito, pescadito	De 8 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
"Pez, El"	De 8 a 12 años	10 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pezcadito, El	De 12 a 16 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Phelhle	De 10 a 16 años	5 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pico, Pico, Melorico	De 6 a 8 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pilolo	De 6 a 10 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pinocho	De 8 a 12 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pittu grem	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Pluma, La"	De 8 a 12 años	2-3 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Poi rakau	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pondas	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Porte, La	De 10 a 16 años	15 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Punipuni	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Queenie-I-O	De 6 a 12 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ratones bailarines	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Reorganización postal"	De 8 a 12 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
"Ringlet turns"	De 3 a 8 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
"River"	De 3 a 6 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Roda da Cabachinha	De 6 a 10 años	2-3 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rukkung, rukkung	De 6 a 12 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sâ sâ ding bolong ba	De 8 a 16 años	10 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sachinho	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sadák	De 8 a 12 años	5 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sakharou di euré diel	De 12 a 16 años	5-10 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sardine, La	De 6 a 12 años	15 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

JUEGOS MULTICULTURALES

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
Sasa Kuru	De 8 a 12 años	2-3 min	☐	■	☐	■	■
Seba Tizra	De 12 a 16 años	15 min	☐	■	☐	☐	■
Seíva	De 10 a 16 años	10 min	☐	■	☐	■	■
Siete loco, El	De 8 a 12 años	5 min	☐	☐	■	■	■
Siete piedras, Las	De 8 a 10 años	15 min	☐	■	☐	☐	■
“Simba y el antílope”	De 6 a 10 años	10 min	☐	■	☐	■	■
Sípa, La	De 10 a 16 años	15 min	☐	■	☐	☐	■
Síruma	De 8 a 16 años	15 min	☐	■	☐	☐	■
“Snake”	De 8 a 12 años	5 min	☐	■	☐	■	☐
Solung Yetbum	De 3 a 8 años	2-3 min	☐	☐	■	■	☐
Spu markadia	De 10 a 16 años	5 min	■	☐	☐	■	☐
“Steak”	De 6 a 12 años	5-10 min	☐	☐	■	■	☐
Taakub	De 8 a 12 años	10 min	☐	■	☐	■	■
Tabis-Tabis	De 6 a 10 años	10 min	☐	■	☐	☐	■
Tabuaxrat	De 6 a 10 años	10 min	☐	☐	■	☐	■
Takraw	De 10 a 16 años	10 min	☐	■	☐	☐	■
Talbat	De 8 a 12 años	10-15 min	☐	☐	■	☐	■
Tangut	De 6 a 10 años	5-10 min	☐	■	☐	■	☐
Tarik tangan	De 8 a 16 años	5 min	■	☐	☐	☐	■
Taruk Pajuk	De 10 a 12 años	5 min	■	☐	☐	■	☐
“The ocean is stormy”	De 3 a 8 años	5 min	☐	☐	■	■	☐
“Tied-up Monkey”	De 6 a 10 años	10 min	☐	■	☐	☐	■
“Tierra de Tom Tiddler, La”	De 6 a 10 años	5-10 min	☐	■	☐	☐	■
Tjampita Yaaltji	De 3 a 8 años	5-10 min	☐	☐	■	■	☐
Tlhuva Holwana	De 10 a 16 años	10-15 min	■	☐	☐	☐	■
To Himmaeng	De 8 a 16 años	5-10 min	■	☐	☐	■	☐
To saikhong	De 8 a 16 años	10-15 min	■	☐	☐	☐	■
Tomong Gilang Bogi Tondip	De 8 a 10 años	5-10 min	☐	☐	■	☐	■
“Touching Ball”	De 8 a 16 años	10-15 min	☐	■	☐	☐	■

ANEXOS

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
"Traffic Light"	De 3 a 8 años	5 min	☐	■	☐	☐	■
"Transportar el águila"	De 12 a 16 años	10 min	☐	■	☐	■	☐
Tri	De 8 a 12 años	10 min	■	☐	☐	☐	■
"Trier"	De 8 a 10 años	10-15 min	☐	☐	■	■	■
Truyen	De 8 a 10 años	15 min	☐	☐	■	■	☐
Tsi-Ko-nai	De 8 a 12 años	5-10 min	☐	☐	■	■	☐
Tu Mung Phai	De 10 a 12 años	15 min	☐	■	☐	☐	■
"Tug-of-war in all-fours"	De 12 a 16 años	5 min	■	☐	☐	☐	■
Tukapohowat	De 12 a 16 años	10 min	☐	■	☐	■	☐
Tunnel Race	De 8 a 12 años	5-10 min	☐	☐	■	☐	■
Turpial, El	De 8 a 12 años	10 min	☐	☐	■	☐	■
"Txila, La"	De 8 a 12 años	10 min	☐	■	☐	☐	■
Uhl-ta	De 6 a 12 años	2-3 min	☐	■	☐	☐	■
Usione	De 3 a 8 años	10 min	☐	☐	■	■	■
"Vaciar el campo"	De 10 a 16 años	10-15 min	☐	■	☐	☐	■
"¡Ven aquí!"	De 10 a 16 años	10 min	☐	☐	■	■	☐
Vencomigo, El	De 6 a 12 años	10 min	☐	■	☐	☐	■
Vendado, El	De 3 a 8 años	5-10 min	☐	☐	■	■	■
Ver ver aras lama	De 10 a 16 años	10-15 min	■	☐	☐	☐	■
Vuelta al mundo	De 3 a 8 años	2-3 min	☐	■	☐	■	■
"Vueltas al plato"	De 6 a 10 años	5 min	☐	☐	■	■	■
Wok tali wok	De 8 a 12 años	10 min	☐	■	☐	☐	■
Wol-wol	De 3 a 8 años	2-3 min	☐	☐	■	■	☐
Yalltjihutu	De 3 a 8 años	10 min	☐	☐	■	■	☐

*Esta página dejada en blanco al propósito.*

---

# ***BIBLIOGRAFÍA***



*Esta página dejada en blanco al propósito.*

Para proceder a la búsqueda de información que permita elaborar un libro de estas características, es necesario consultar distintas fuentes. En este sentido no se han escatimado esfuerzos. Sin embargo no es tarea fácil conseguir materiales que a menudo se encuentran en lugares remotos. Es cierto que no se detallan juegos de cada uno de los países que conforman en la actualidad el mapa geopolítico mundial. También es verdad que a pesar de garantizar un catálogo de juegos tradicionales en más de ochenta países, es conveniente no cejar en el empeño de recopilar un mayor número de datos, ya sea de aquellos países que sí se encuentran representados, o bien, y con mayor premura, de los países ausentes. Que no se intente hacer conjeturas, interpretaciones ni falsas deducciones acerca de las presencias o ausencias, porque ello se debe única y exclusivamente a un problema de carencia informativa y si acaso mejor atribuirlo a la ineptitud de los autores por no dar con la fuente precisa.

Tres son los tipos de fuentes a las que ha sido preciso acercarse y ni que decir tiene que en todo momento los datos han estado sometidos a un meticuloso y exhaustivo cotejo.

### **Fuentes bibliográficas y documentales**

En esencia libros, y en menor medida artículos de revista y tesis doctorales. Se trata de obras específicas escritas en distintos idiomas, de las cuales se han seleccionado buena parte de los juegos motores descritos.

### **Fuentes orales**

Se ha recurrido a ellas para obtener relaciones de informantes de primera mano. Hay que señalar que algunas de las consultas han sido realizadas en los países de origen, por parte de los propios autores o bien a través de la colaboración de cooperantes internacionales pertenecientes a organizaciones no gubernamentales (ONG), como es el caso de Intermón y Setem.

Otras fuentes orales han sido obtenidas a partir de más de un centenar de entrevistas efectuadas, en distintos centros docentes, a niños y jóvenes de procedencia extranjera. En este sentido, precisar que también otros profesionales del ámbito de la educación han contribuido a esta labor.

### **Fuentes electrónicas**

Los recursos electrónicos que se hallan al navegar por la red han permitido seleccionar diversos juegos tradicionales de diversas culturas. Debido a la facilidad con que aparecen y desaparecen las páginas web en Internet, se indica la fecha en la cual se han ejecutado las consultas.

Por tanto, la relación de fuentes que se ofrece a continuación aparece ordenada según esta tipología.

### **Fuentes bibliográficas y documentales**

- ABATI, F. (1998). *Los Himba*. Salamanca: Amaru ediciones.
- ARIAS, J. (1952). "Juegos infantiles". En *Revista de Foklore*, nº1. Bogotá.
- BARNADAS, C., KINDERSLEY A. (1998). *Niños como yo*. Barcelona, Bruño.
- BATALLER, J. (1979). *Els jocs dels xiquets al País Valencià*. València, ICE-Universitat de València.
- BAUZER, E. (1959). *Jogos para recreação na escola primária*. Rio de Janeiro, Centro Brasileiro de Pesquisas Educacionais. Ministério da Educação e cultura.
- BEART, CH. (1955). *Jeux et jouets de l'ouest africain*. 2 vol. Dakar, IFAN.
- BLANCO, T. (1995). *Para jugar como jugábamos*. Salamanca, Diputación de Salamanca.
- BOMPIANI, E. (1986). *Yo juego, tu juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el año*. Barcelona, Juventud.
- BONHOMMELG. (1989). *Les jeux du patrimoine, tradition et culture*. París; MENJS-EPS.

- CASTELLOTE, R. (1986). *Juegos de los indios norteamericanos*. Madrid, Miraguano.
- COLUCCIO, F. COLUCCIO, M.I. (1988) *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*. Argentina, Ediciones Corregidor.
- COSTRAFREDA, A. (1997). *Jocs i entreteniments populars*. Lleida, Pagès Editors.
- EQUIPO MAÍZ (1994). *Vamos a jugar. Juegos y dinámicas para la educación*. nº 1. El Salvador.
- GARADA, M.S. (1999). *Jocs del folklore infantil de Palestina*. Hebrón, Al-watan.
- GARRIDO DE BOGGS, E. (1980). *Folklore infantil de Santo Domingo*. República Dominicana, Editora de Santo Domingo.
- GRANDA, J., DOMÍNGUEZ, R. EL QUARIACHI, S. (1995). *Juegos populares de la cultura Beréber*. Málaga, Ayuntamiento de Melilla.
- GREENAWAY, K. (1989). *Libro de los juegos*. Madrid, Libertarias.
- GUEDES SOUSA, M.G. (s.a). *Estudos e Investigaçao. Jogos tradicionais portugueses*. (s.l). Instituto Nacional dos Desportos.
- HOUKE, R. (1980). *Jogos Infantis*. Holanda, Aart van der heide.
- KAMINSKI, R., SIERRA, J. (1995). *Games from 130 countries and cultures: "Children's traditional games"*. Londres, Oryx Press.
- LAVEGA, P., OLASO, S. (1999). *1000 Juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada*. Barcelona, Paidotribo.
- MARCHAL, J.C. (1990). *Jeux traditionnels et jeux sportifs*. París, Vigot.
- ORLICK, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona, Paidotribo.
- PARDO DE LEON, P. (1989). *El juego de reglas y el desarrollo cognitivo en poblados fang de Guinea Ecuatorial*. En Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid.
- POU, A. (1989). *Jocs populars*. Palma de Mallorca, Editorial Moll.
- PRISTA, A., TEMBE M., EDMUNDO H. (1992). *Jogos de Moçambique*. Maputo, INEF-CIDAC.
- PUGH, M. (1958). *Games of NEFA*. Calcuta, Navana Printing Works Private.
- SIERRA, J., KAMINSKI, R. (1984). *Games from 137 countries and cultures. Traditional games*. Canadá, Oryx press.
- SIMA, P., THOMPSON, F., JACOB, N. (1999). *Jumbo book of indoor and outdoor games*. Australia, Hawker Brownlow.

TUDELA, J. (1957). *El juego de pelota en ambos mundos*. Madrid, CSIC.

VELÁZQUEZ, C. (1999). *Juegos de otros pueblos, países y culturas*. Valladolid, La peonza.

## **Fuentes orales**

Akina Núria y Laia Mir (Cooperantes de la ONG Intermón)

Andrè Senghor (Cooperante de la ONG Setem)

Arzar Ahmed (CEIP Ruben Darío)

Daniel Rodríguez (IES Jaume Balmes)

Emilia Pico (IES Jaume Balmes)

Felipe Barreneche (IES Jaume Balmes)

Floren Rama-ya Koudoro (Cooperante de la ONG Intermón)

Georgina Florejachs (Cooperante de la ONG Setem)

Gorai Ramjee (CC Sant Felip Neri)

Hugo Da Silva (CC Sant Felip Neri)

Jaume Plens (Cooperante de la ONG Setem)

Júlia y Lucía Giordano (CC Sant Felip Neri)

Júlia Mercader (IES Jaume Balmes)

Leila Esfandiari (IES Jaume Balmes)

Lilí Zhang (IES Jaume Balmes)

Magda García (IES Jaume Balmes)

Martí Boneta (Cooperante de la ONG Setem)

Mireia Gordi (IES Jaume Balmes)

Montse Món (Cooperante de la ONG Setem)

Nabila Bouras (IES Jaume Balmes)

Pau Barrena (IES Lluís Vives)

Quaiser Paruaiz (CEIP Ruben Darío)  
Rashid Ashiq (IES Jaume Balmes)  
Rosalía Riambau (Cooperante de la ONG Setem)  
Rosa Serra (Cooperante de la ONG Intermón)

### **Fuentes electrónicas**

Las páginas que aquí se citan han sido consultadas en fecha 7 de abril de 2001.

<http://www.xtec.es/rbadia/jocs/introd0.htm>

<http://www.terra.es/personal4/lapeonza/mundo.htm>

<http://www.gameskidsplay.net/>

<http://digilander.iol.it/cfgames2000/>

<http://www.geocities.com/Athens/Styx/6504/games.html>