



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

## “LOS JUEGOS TRADICIONALES”

AUTORÍA <b>MARÍA DE LOS SANTOS SIERRA TORRES</b>
TEMÁTICA <b>JUEGOS</b>
ETAPA <b>PRIMARIA</b>

### Resumen

Dentro de nuestro gran patrimonio cultural, tenemos los juegos tradicionales, que se practicaron antaño por nuestros progenitores y que hoy en día vuelven a resurgir, estando presentes en las festividades de muchos pueblos, así como también en las actividades de algunos centros de enseñanza.

Hay que resaltar la importancia que han tenido estos juegos en la sociedad rural, sirviendo como vínculos de unión de la gente del pueblo y de sus vecinos de localidades próximas. Debemos conocer nuestras costumbres y nuestra tierra, que son nuestras señas de identidad. La desaparición de espacios naturales tradicionalmente dedicados a estos juegos (plazas, calles, caminos de tierra, frontones, etc...), la escasez de datos bibliográficos, la pérdida de la transmisión oral de muchos de nuestros antecesores que hoy ya no están, el cambio de costumbres de nuestra sociedad donde los ordenadores, videoconsolas ocupan gran parte del ocio de los pequeños, han puesto en “peligro” la existencia de los juegos tradicionales,

### Palabras clave

Juego, tradición, relaciones con los demás.

### 1. JUEGOS TRADICIONALES.

Los juegos tradicionales han abarcado todas las cualidades y el desarrollo social del ser humano. Juegos de habilidad para jóvenes, de flexibilidad, de fuerza para niños, de aprendizaje, de evaluación de lo aprendido, o de simple entretenimiento, han servido para que mayores y pequeños se divirtieran juntos y por separado.

Estampas clásicas, como la de los niños y niñas jugando en la calle repitiendo un ciclo de juego anual que no estaba recogido en ningún documento y que, todas y todos, conocíamos y era propio de cada ciudad, pueblo o localidad, son cada día más difíciles de encontrar, por no decir imposibles, en nuestros lugares de residencia.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

A esto influyen decisivamente ciertos factores, como por ejemplo la nueva fisonomía de las ciudades. Hemos pasado de una estructura urbana basada prácticamente en el desarrollo de barrios, a las nuevas urbanizaciones cerradas (chalets, conjuntos residenciales de bloques de pisos...) que conforman un todo en sí mismas, dejando poco espacio de relación con vecinos de otras urbanizaciones.

Así mismo, el desarrollo de calles estrechas, repletas de rincones recoletos y pequeños, ha dejado paso a la proliferación de grandes vías rápidas, avenidas y bulevares que permiten poco espacio para el juego y el esparcimiento lúdico.

Otro factor que puede influir es el cerramiento de parques, plazas y jardines, debido al vandalismo y, que sólo están disponibles ciertas horas del día.

También es de resaltar, el nuevo ritmo de vida de padres y madres que deben acudir a sus trabajos y obligaciones, lo que ha motivado que ese tiempo de ocio de sus hijos e hijas esté confiado a instituciones (ayuntamientos, asociaciones de vecinos, clubs...). Lo cual no es negativo, pero si hace disminuir el número de intercambios sociales entre vecinos y vecinas más cercanos.

Teniendo en cuenta todas estas premisas planteamos la necesidad de desarrollar algún tipo de experiencia en el colegio que acerque a los chicos y chicas a actividades lúdicas tradicionales y populares.

A continuación vamos a diferenciar los distintos tipos de juegos tradicionales que nos podemos encontrar:

### 1.1. Juegos de correr.

- Aro

Material: un aro metálico y alambre fuerte.

Participantes: individual.

Reglas del juego: el juego consiste en rodar el aro a mucha velocidad pudiendo establecerse una competición con otro niño/a de velocidad o habilidad.

- Carrera de sacos.

Material: sacos.

Participantes: mínimo dos.

Reglas del juego: los jugadores se meten en los sacos y se corre hacia la meta dando saltos, sin agarrar ni empujar a los demás participantes. Gana quien llega antes a la meta.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- El escondite.

Material: ninguno.

Participantes: más de 3.

Reglas del juego: es un juego muy sencillo. Uno de los participantes tiene que contar, hasta un número que previamente se ha fijado, cara a la pared tapándose los ojos, el resto debe de esconderse e intentar salvarse tocando el lugar donde el que se la queda ha estado contando sin ser visto por éste.

- El pañuelo.

Material: un pañuelo.

Participantes: los que quieran.

Reglas del juego: los jugadores se dividen en grupos, cada uno se pone en un lado del campo y uno se coloca en el medio con el pañuelo. Cada jugador se pone un número, el que sujeta el pañuelo dice uno de los números y al niño al que corresponde saldrá corriendo a por el pañuelo e intentará cogerle. Si llegara a su campo con el pañuelo sin que el del grupo contrario le tocara habría ganado la partida, en caso contrario habría perdido. Ganará el grupo que acabe con más jugadores.

- La gallinita ciega.

Material: una venda para los ojos que podrá ser un pañuelo.

Participantes: cuántos más sean, más divertido.

Reglas del juego: uno se la queda y se le vendará los ojos con un pañuelo. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda, formando un corro. Se sortea entre los jugadores quien “se la queda” para hacer de gallina ciega. Al que “se la queda” se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: “Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?” a lo que “el que se la queda” responde: “Una aguja y un dedal”. Entonces el resto de jugadores le responde: “da tres vueltecitas y los encontrarás”. El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: “Una, dos y tres”. Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.

- Guardias y ladrones.

Material: ninguno, un lugar donde correr.

Participantes: dos grupos con varios miembros.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Reglas del juego: el equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.

- Corre calles.

Material: ninguno.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: uno de los niños/as se inclina por la cintura. El siguiente los salta y se inclina también. El tercero salta los otros dos y se inclina. Así sucesivamente. Cuando han terminado todos, el primero se levanta y salta a los demás comenzando una nueva ronda de saltos.

- Los encantados.

Material: ninguno.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: uno o una "se la quedaba", y así como en otros juegos se echaba a suertes, en este lo más corriente era aquello de "el último que llegue se la queda": todos salíamos corriendo y quien llegase el último a la puerta de la escuela, la de abajo o a la puerta del huerto del pórtico era quien se la quedaba. El juego consistía en que el que cuando el que se la quedaba tocaba a alguien este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. Labor difícil. El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados.

- A la zapatilla por detrás.

Material: una zapatilla.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: Una vez que están todos sentados en círculo, el que la lleva, con la zapatilla en la mano, comienza a dar vueltas alrededor del círculo. Los que están en el corro cierran los ojos y cuentan hasta diez. Mientras, el que la lleva, debe dejar la zapatilla detrás de alguno de los jugadores sentados sin que nadie le vea o lo note. Al llegar a diez, los jugadores sentados miran detrás de ellos y el que encuentra la zapatilla la coge y sale corriendo detrás del que la lleva. Si lo alcanza antes de dar tres vueltas y le da con la zapatilla, el pillado se la vuelve a quedar; si no lo alcanza, el que lleva la zapatilla será el que se la quede en el próximo juego. El que tiene la zapatilla detrás espera a que el perseguido llegue a su altura y lo sobrepase para levantarse y correr detrás de él.

- La letra.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

Material: ninguno.

Participantes: más de cuatro.

Reglas del juego: Se hacen dos grupos y cada uno piensa una palabra. Cada miembro del equipo se asigna una letra de la palabra. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que cogerlos. Van diciendo las letras que tienen asignadas y tratan de averiguar la palabra. Si lo consiguen, ganan. No valen palabras extranjeras ni inventadas.

## 1.2. Juegos de lanzar.

- Las chapas.

Material: chapas y un circuito de arena.

Participantes: los que se quiera.

Reglas del juego: se trata de una carrera con chapas a través de un circuito hecho en la arena. Se tira la chapa con los dedos por turno. Si al tirar la chapa se sale del circuito pasa el turno y tiene que volver a la posición anterior. Quien llega antes a la meta gana. Sólo se puede empujar a la chapa con los dedos no con la mano.

- Las canicas.

Material: canicas (bolas de cristal, porcelana o metal).

Participantes: mínimo 2 jugadores.

Reglas del juego: se dibuja un triángulo en el suelo y una raya a dos metros aproximadamente que se denomina tata. Cada jugador pone unas canicas dentro del triángulo (todos el mismo número). Se tira a la tata. El que más cerca se quede tira el primero desde la tata para intentar sacar las bolas del triángulo. Las que consiga sacar son para él.

- Los cromos.

Material: cromos.

Participantes: mínimo dos.

Reglas del juego: para jugar, primero se sorteaba quien había de empezar. En el caso de jugar más de dos, el orden por el que tenían que intervenir en el juego. Después, se colocaban en el suelo los cromos puestos en juego boca abajo, es decir, con la cara dibujada vuelta hacia el suelo, y la primera jugadora golpeaba sobre ellos con la palma de la mano puesta en hueco y la retiraba rápidamente. Los cromos a los que había logrado dar la vuelta con el golpe eran los que había ganado. Los que quedaban sin dar



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

la vuelta eran los que golpeaba la segunda jugadora. Y así hasta que se había dado la vuelta a todos los cromos. Después se volvía al principio.

- Diana.

Material: un cartón redondo y tres tardos.

Participantes: dos jugadores.

Reglas del juego: se dibuja en el cartón la puntuación y se lanzan los dardos. El que más puntuación obtenga, gana la partida. Se juega durante todo el año.

- La rayuela.

Material: una piedra y una tiza para pintar en el suelo.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: se dibuja una serie de cuadros en el suelo en forma de avión. Un jugador lanza su piedra al cuadro primero. Salta a la pata coja ese cuadro, después pasa al tercero y continúa así hasta el final. En las casillas cinco y nueve descansa apoyando los dos pies. Para regresar se da la media vuelta y avanza recogiendo la piedra al llegar al lugar donde está. Después lanza la piedra a la segunda casilla y repite el proceso. Si en algún momento falla por no lanzar la piedra al lugar que corresponde o por pisar mal, vuelve a empezar. Si consigue completar el cuadro completo, marca una casilla en la que los demás jugadores no pueden pisar pero el sí.

- El chumbo.

Material: una piedra y una tiza para pintar en el suelo.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: se dibuja en el suelo dos filas de 4 cuadros cada una, se le ponen los números del 1 al 8 (tendría la forma del dibujo de abajo). Se tira la piedra al primer cuadro y se va empujando la piedra a la pata coja hasta llegar al último. Allí se da la vuelta y se hace el recorrido inverso. Después se lanza al segundo y se repite la acción. Del mismo modo se hace con el resto de las divisiones.

1	2	3	4
8	7	6	5

- Gol portero.

Material: dos piedras y un balón.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Participantes: dos jugadores.

Reglas del juego: Un jugador chuta a portería para meter gol y el otro intenta evitarlo. Si el portero consigue pararlo, continúa en su puesto y si no es así, intercambian sus puestos.

- ¡Pies quietos!.

Material: una pelota.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: Uno de los jugadores, a suertes, se la queda. Se coloca en el centro y tira la pelota en alto nombrando a un jugador. Éste la recoge lo más rápido que pueda y los demás se escapan. Cuando la coge grita: ¡Pies quietos!, y los demás se quedan parados en su sitio. El jugador que tiene la pelota da tres altos hacia uno de los jugadores y le lanza la pelota. Si le da ya tiene una falta y si no, la falta la tiene él. A la tercera falta que tiene un jugador, se elimina. El juego continúa hasta que quede uno solo.

- Balón tiro o el matá.

Material: una pelota.

Participantes: más de 4.

Reglas del juego: Se hacen dos equipos y una línea en el suelo. Cada equipo se coloca a un lado y se lanza el balón. Si el balón toca a alguien muere. Pierde el equipo que se queda sin participantes.

- La peonza.

Material: una peonza y una moneda por cada participante.

Participantes: más de uno.

Reglas del juego: Se dibuja una circunferencia en el suelo y cada jugador coloca una moneda dentro. Se lanza una peonza con los pies juntos dentro de la circunferencia y la moneda que logres sacar con ella, será tuya.

- La taba.

Material: tabas.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: para jugar, las chicas se arrodillaban en la escalera de abajo o se sentaban de lado; sacaban las seis tabas y el pitón de unas bolsitas hechas de tela que traían en sus bolsos o cabases de clase, cogían las tabas entre las dos manos y las dejaban caer sobre el suelo. Después se echaba el



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

pitón al alto, y había que volver las tabas , una a una , dos a dos , o como se pudiera y coger el pitón antes de que diese el segundo bote. Se volvía a echar al alto y se repetía hasta que las seis tabas estuvieran en pecas o correas. Se volvían a echar las tabas y se repetía con hoyos o güitos; después con culos y al final con carnes.

Se perdía la vez cuando o no se volvía ninguna taba o el pitón daba dos botes. Entonces la oponente empezaba su juego. Cuando esta perdía, la primera jugadora volvía al juego saltándose las fases que hubiera completado: "voy a hoyos" se decía, o a "carnes..."

- Pares y nones.

Material: ninguno.

Participantes: dos.

Reglas del juego: Dos jugadores sacan a una señal los dedos de la mano que quieran. Previamente habrán elegido si la cifra que va a salir entre los dos va a ser par o impar diciendo pares o nones. El que gana comienza a elegir equipo. Se juega durante todo el año.

### 1.3. Juegos varios.

- Pío pío.

Material: ninguno.

Participantes: más de 8 jugadores/as.

Reglas del juego: El que la lleva se pone de rodillas y con la cabeza apoyada sobre las rodillas de la madre, al tiempo que ésta le tapa los ojos para que no vea nada. El resto de los jugadores se sientan en el suelo frente a ellos. Una vez colocados todos los jugadores, la madre, mediante una señal, elige a un jugador, el cual se levantará y le dará un pellizco en el culo al que se la queda y se vuelve a sentar. La madre le pide que se levante y que busque al jugador que le ha dado el pellizco. Cuando el que se la queda se vuelve hacia los jugadores sentados, éstos comienzan a cantar la canción y lo harán hasta que el que se la queda elija al que cree que ha sido el que le ha dado el pellizco. Si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, se la seguirá quedando hasta que logre acertar. Canción: ¡Pío, pío, que yo no he sido!.

- Soga tira.

Material: una soga larga.

Participantes: más de 8 jugadores/as.

Reglas del juego: por equipos, agarrados a la cuerda y un pañuelo atado a la cuerda, sobre una línea. A la señal tiramos y debemos pasar el pañuelo hacia nuestro campo. Si es así ganamos un punto.





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Director de orquesta.

Material: ninguno.

Participantes: más de 8 jugadores/as.

Reglas del juego: pueden participar tantos jugadores como se desee. Uno de los jugadores deberá apartarse lo suficiente de los demás como para no escuchar lo que se esté diciendo. Éstos, que se habrán sentado en el suelo haciendo un círculo, elegirán quién es el director de la orquesta. El director, al ritmo de una canción, irá haciendo gestos como si tocara diferentes instrumentos de música, y los irá cambiando constantemente. El resto de los jugadores le imitarán y cambiarán de instrumento musical cuando lo haga el director de orquesta, lo más rápidamente, para dificultar la identificación de éste. A una señal, el jugador que había sido separado del grupo se coloca en el centro del círculo y deberá identificar quién es el director de la orquesta. Si lo hace, el que hacía de director de orquesta pasa a ser el jugador separado del grupo, que deberá elegir un nuevo director de orquesta.

- El patio de mi casa.

Material: ninguno.

Participantes: más de 6.

Reglas del juego: Se elige un niño que va ser el "cojito". El resto de los niños se dan la mano y forman un corro, mientras que el niño elegido permanece en el centro del corro, con los ojos tapados. El juego empieza cantando la canción de corro:

El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja como los demás.	¡Agáchate y vuélvete a agachar! que los agachaditos no saben bailar.	H,I,J,K, L,M,N,A, ¡Chocolate!, ¡molinillo! ¡corre, corre, que te pilló! que si tú no me quieres otro niño me querrá.	¡A estirar, a estirar! Que el demonio va a pasar. Desde chiquitita me quedé, me quedé, algo resentida de este pie, de este pie.	Disimulad, que soy una cojita, y si lo soy, lo disimulo bien. ¡Ay, ay!, que te pego un puntapié con la punta de este pie.
--	--	---	--	---

Mientras cantan van dando vuelta en círculo sin soltarse de la mano. Cuando en la canción llega la parte en que se dice : ¡Agáchate y vuélvete a agachar!, todos los del corro se deben agachar dos veces (siempre sin soltar las manos).Al llegar a "chocolate, molinillo, corre, corre, que te pilló", el corro



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

se para, dejando de dar vueltas, y se van diciendo las siguiente sílabas: "la" de la palabra chocolate, "ni" de la palabra molinillo, "co" del segundo corre y "pi" de la palabra pillo. Todos adelantan sus manos hacia adelante a la altura de los ojos y cierran el corro tratando de juntarse. Al contrario, cuando llega la parte en que se dice "A estirar ! a estirar !, todos se echan hacia atrás haciendo un gran círculo (sin soltar las manos).

- Tres en rayas.

Material: 6 piedras diferentes (tres y tres) y el juego.

Participantes: dos.

Reglas del juego: Por sorteo se elige a uno de los participantes que comienza el juego colocando una de sus piedras en el centro. Alternativamente las van colocando hasta que uno consigue completar una línea entera. El ganador comienza el siguiente juego.

- Piedra, papel y tijera.

Material: ninguno.

Participantes: más de uno.

Reglas del juego: Se colocan en corro los participantes y dicen: "Piedra, papel o tijera. Uno, dos, tres" Y sacan cada uno lo quiera (se hace con la mano la forma de la piedra "puño cerrado", papel "mano abierta" y tijera "dos dedos abriendo y cerrando". La piedra gana a la tijera, la tijera al papel y el papel a la piedra.

- Una, dos, tres, al escondite inglés.

Material: ninguno.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: Se pone un niño de espaldas, con un brazo contra la pared, y esconde la cara. Los otros se colocan detrás, a cierta distancia, y van avanzando a pasitos o corriendo, según. El que tiene los ojos tapados dice: "Una, dos y tres, al escondite inglés", también deprisa o despacio, en eso está el engaño, cada vez de una manera, y después de decirlo, se vuelve de repente, por ver si sorprende a los otros en movimiento; al que pilla moviéndose, pierde. Pero casi siempre los ve quietos, se los encuentra un poco más cerca de su espalda, pero quietos, han avanzado sin que se dé cuenta.

- Veo, veo.

Material: ninguno.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: La persona que dirige el juego dice:

-Veo, Veo

-¿Qué ves?-responden los demás

-Una cosita

-¿Con qué letrita empieza?

-Con la letrita ...

Los demás participantes intentan averiguar el objeto pensado por el director del juego. Si alguno lo consigue, pasa a ser el director del juego y si no, se vuelve a comenzar.

#### 1.4. Juegos de la comba.

- Al pasar la barca.

Material: una comba.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: La cuerda se balancea lentamente de un lado a otro. Cada participante va entrando y salta varias veces mientras se canta esta canción:

Al pasar la barca,  
Me dijo el barquero:  
Las niñas bonitas,  
No pagan dinero.  
Yo no soy bonita,  
Ni lo quiero ser,  
Arriba la barca,  
Una, dos y tres.

- El cocherito.

Material: una comba.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: Es un juego de comba en el que se realizan dos movimientos: saltar y agacharse al ritmo de la canción. La cuerda da dos vueltas tocando el suelo y la tercera girando en el aire, justo en el momento en que se canta "¡leré!", cuando la niña se pone de rodillas.

El cocherito leré  
Me dijo anoche, leré,  
Que si quería, leré,  
Montar en coche, leré.  
Y yo le dije, leré,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Con gran salero, leré,  
No quiero coche, leré,  
Que me mareo, leré.  
Si te mareas, leré,  
Irás a la botica, leré,  
Que el boticario, leré,  
Te da pastillas, leré.

- Pan, vino y chorizo.

Material: una comba.

Participantes: ilimitado.

Reglas del juego: La comba se mueve muy deprisa y la persona que salta tiene que tener mucha velocidad. Se inicia despacio diciendo "Pan, vino y chorizo, ...izo,...izo,...izo". Si la comba pasa dos veces bajo sus pies hace dobles. Si la comba toca en alguna parte de su cuerpo, pierde y salta otra persona.

Pues hasta aquí los juegos que he recogido, hay muchos más y estos mismos tienen en otros lugares otros nombres. Espero que este artículo ayude un poquito en que no se pierda parte de nuestra cultura, en este caso concreto que no se pierdan los juegos a los que hemos jugado casi todos/as de pequeños/as.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

Chanan, Gabriel y Francis, Hazle (1984). *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. Barcelona: Ediciones del Serbal y UNESCO.

David, M. (1971). *Teoría de los Juegos*. Madrid: Ed. Alianza.

Moreno Celda, M<sup>a</sup> Cristina. *Juegos de siempre, para que disfrutes como un niño*. Madrid: Telefónica, 2000

Prado Pérez, Adolfo (Coordinador) (1997). *Juegos de ayer... para niños de hoy*. Asturias: Grupo Corvera.

Saco Porras, Manuel. (2001). *Los juegos populares y tradicionales. Una propuesta de aplicación*. Mérida: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología de la Junta de Extremadura.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

---

#### Autoría

- Nombre y Apellidos: María de los Santos Sierra Torres.
- Centro, localidad, provincia: Chiclana de la Frontera, Cádiz.
- E-mail: [chicla-st@hotmail.com](mailto:chicla-st@hotmail.com).