

JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Los **juegos tradicionales** son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

Los **juegos populares** son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población.



CARACTERÍSTICAS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Facilitan los aprendizajes propios de una región.	Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinativas.
Favorecen la descarga de tensiones y energías.	Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
Son actividades susceptibles de interdisciplinariedad.	Son un elemento de integración social.
Favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas.	Estimulan la imaginación y la creatividad.
Mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla.	Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.

Contribuyen a la adquisición de las competencias básicas.	
---	--

Juegos tradicionales

Somos Juan y Sergio y vamos a enseñaros algunos juegos tradicionales de Perú.

- Las canicas: aquí también jugamos a este juego, y es que se juega en todo el mundo. Las canicas tienen una gran variedad de nombres alternativos. Además de canicas se les puede llamar bolitas, balitas, bochas, bolindres, metras, boliches, pelotitas, polcas, polquitas, caniques, chivas, chibolas, bolas, bolillas, maras, balas, garbinches, bolondronas, "corote", bolinchas, piquis, tiros, ocachinas, según el país.
- El trompo: el juego del trompo es un juego de habilidad. Para bailar el trompo se enrolla el cordel y consiguiéndolo convenientemente se lanza enérgicamente y se tira del cordel, dando lugar a que el trompo gire a un elevado número de vueltas.



- El rayuelo: En un lugar se dibuja el rayuelo. Los jugadores se organizan en turnos. El primero tira la piedra en el primer cuadro salta a "a pata coja" todos los demás cuadros sin pisar en el que está la piedra. En los cuadros 4 y 5 se apoyan los dos pies, al igual que los cuadros 7 y 8, donde se gira dando un salto para retroceder hasta el cuadro número uno, donde se recoge la piedra antes de salir. Luego se tira la piedra en

el cuadro número 2, se hace lo mismo que en el cuadro 1 y así sucesivamente. Gana el que acaba todo el rayuelo.

Normas:

Si la piedra, al tirar, toca una raya, se volverá a tirar con los ojos cerrados.

Si un jugador pisa una raya pierde e turno.

Si un jugador al tirar no mete la piedra al cuadro perderá su turno a no ser que caiga en la raya.



- El juego de las ligas: la persona que juega tiene que saltar entre las dos líneas a medida que el juego avanza, los de los extremos iban subiendo de los tobillos, a las rodillas, cintura, etc. Cuando estaba por la cintura ya no saltaban sino levantaban la pierna como quien marcha en un desfile para pasar por la líneas y cuando llega a los brazos saltan con las manos arriba.



¿Os ha gustado? ¿Cuál es vuestro juego favorito?

¿Te Acuerdas De Los Juegos Tradicionales?

-

En alguna época de nuestra vida hemos jugado con ellos, ya sea en la escuela, con los cuates de la cuadra o ahora con los hijos. Son juguetes clásicos, sin importar la moda.

Juegos tradicionales son aquellos juegos infantiles que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.)

EL TROMPO

El trompo es un juguete muy antiguo y que fue permaneciendo vigente a través del tiempo. Hay rastros de trompos en pinturas muy antiguas y en textos literarios que citan el juego. Se han hallado trompos pertenecientes a la civilización romana, y también en Tebas. También hay diversos ejemplares de trompos americanos, en México, en Argentina, que dan testimonio de su permanencia en el tiempo.



Para lograr que el trompo gire, se enrolla un piolín o cordel desde la púa hacia la espiga, y luego se lo lanza al trompo al suelo con un movimiento brusco, sosteniendo el piolín desde el cabo que quedó sobre la espiga. Así se desenrosca al llegar al suelo, y comienza un movimiento giratorio sobre la púa, con un ritmo y duración que varían según el tipo de trompo, el impulso que se le haya dado, y la superficie sobre la que está "bailando". Luego comienza a inclinarse hacia los costados, hasta que pierde su movimiento, y se expresa que el trompo está "muerto".



Hay muchas formas de jugar. Hay quienes realizan el juego en forma grupal, lanzando varios trompos en la "troya" que es el nombre con que se designa al círculo donde bailarían los trompos, y de donde no deben salir. A veces se juega a ir chocando y dejando fuera de juego los trompos rivales. Según las reglas del juego que se establezcan, puede un jugador, lograr que el trompo de su compañero salga de la troya, o dejarlo muerto de un golpe, y quedarse así con la pieza ganada. Pero cada grupo establecerá con qué reglas de juego se manejarán.

Diversas también son las características del trompo en sí, según la región. Se consideraba que el trompo propiamente dicho medía unos seis centímetros de alto, por unos cuatro centímetros de diámetro mayor. Pero hay formas y tamaños totalmente variados, y han llegado a hacerse trompos de todo tipo de materiales y modelos, con luces, musicales, con resortes internos, etc. pero el tradicional es el de madera y cordel.



El yo-yo tuvo su origen en un artilugio de caza, que usaban en los comienzos de la Edad Moderna, ciertas civilizaciones para obtener sus presas para alimentarse, y requería de cierta habilidad para manejarlo.



El yo-yo (o yoyó) es un juguete de malabares. Está formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y abajo. Los más hábiles han logrado hacerlo patinar en el suelo o realizar pruebas y piruetas según les permita la imaginación y la práctica.



El perrito consiste en lanzar el yo-yo hacia abajo, logrando que el mismo se deslice sobre la cuerda, se deja correr por el piso, procurando luego incorporarlo al ritmo normal del juego.



El columpio consiste en deslizarlo, una vez lanzado el Yo-yo, sujetando la cuerda un poco menos de la mitad. Con el otro extremo de la cuerda se forma un triángulo, y se introduce el Yo-yo en el centro, balanceándolo, para luego incorporarlo al ritmo normal del juego. Es un entretenimiento de niños y adultos. Los modelos de yo-yo van desde los materiales y formatos más tradicionales hasta algunos con luces y sonidos.

EL BARRILETE, PAPELOTE O COMETA



También el barrilete es uno de los juegos muy antiguos. Este juego se atribuye al General Chino Han Sin, que lo inventó alrededor de 200 años antes de Cristo, para dar aviso de la llegada de refuerzos a una plaza sitiada; y también a Archytas de Tarento (440-360).

Es un juego universal y se lo puede denominar barrilete (hexágono), cometa,

volantín, birlocha, milocha, cambucha, papalote, papelote, pandorga (redondo y muy grande), yuto (rombo), papagayos (en Venezuela), chingo o boquinete, chincha, zamurita; y hasta sirvió para que Benjamín Franklin, quien había puesto una vara de hierro en lugar de caña o madera, lo remontara en un día tormentoso, y atrajera hacia sí varios rayos, lo que dio lugar a la invención del pararrayos.

En la actualidad se evita remontarlo en las ciudades por los problemas de enredos con cables.



Tiene como característica que en muchos lugares lo jueguen tanto niños como adultos, y se realicen certámenes en lugares abiertos tanto de remontar el barrilete como del diseño con que se realiza.



En América Latina son más comunes las formas hexagonales, estrellas, o con forma y color del equipo de fútbol preferido. En las últimas épocas aparecen barriletes de plástico que se venden en jugueterías.

Estas cometas inician su ascenso cuando (con viento) sube y se le va largando hilo.

RAYUELA



La rayuela es uno de los juegos más conocidos en todo el mundo. Su origen no se conoce con exactitud, pero se lo relaciona con los juegos lineales conocidos en tiempos de las civilizaciones egea, griega y romana.

Según una de las versiones que se conocen, la rayuela fue inventada por un monje español, que quería simbolizar en este juego el comienzo de la vida, la vida misma, con sus dificultades y alternativas, y la muerte, en la antesala de la cual aparecen el infierno y el purgatorio, etapas previas del cielo, la meta final. Esto hace pensar que la rayuela pudo haber tenido un sentido astrológico concreto.



La rayuela se denomina diferente en ciertos países. En España se la llama también tejo, y recibe además muchos otros nombres como calderón, cox cox, futi, traquenele, telazarranea, reina mora, pata coja, infernáculo, pitajuela, mariola, etc. En Chile se la llama luce o huche; en Colombia golosa o carroza; en Portugal juego del diablo o juego del hombre muerto; en Italia se la llama mundo; en Venezuela El juego de la Vieja; en México Tejo.

SALTAR LA CUERDA O LA SOGA



Saltar la cuerda o la sogá es un juego infantil que requiere práctica y agilidad. Se lo juega con diversas variantes y puede ser individual (tomando los extremos de la sogá , uno con cada mano, e ir así girando y saltando en forma simple o cruzada, hacia adelante o hacia atrás) o colectivamente.



Es un juego divertido para los niños, especialmente los hiperactivos. Dos participantes toman los extremos de la sogá y la hacen girar, al mismo tiempo otro participante saltará sobre ella, y si toca la cuerda es descalificado.



Se aumenta poco a poco la velocidad de giro, de acuerdo a la duración del participante que está saltando, en algunos lugares llaman "picante" al giro veloz de la cuerda. Gana quien soporte más tiempo saltando la sogá.

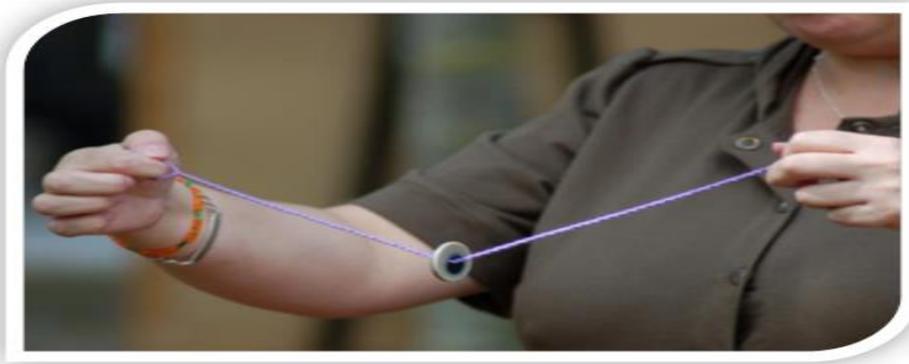
Toma diferentes denominaciones según el país:

- Argentina: Comba/cuerda/soga
- Brasil: Pular/corda
- Cuba: Suiza
- Chile: Saltar lacuerda
- Perú: Saltar sogá
- Puerto Rico: Cuica
- República Dominicana (Santo Domingo): Cuica
- Uruguay: Cuerda
- Venezuela: Mecate



Este juguete consta de una lámina circular de madera, lata, plástico o tapa de

refresco en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un hilo de ceda, cordel o guaral.



El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas.

LOS YACKS (YASES)



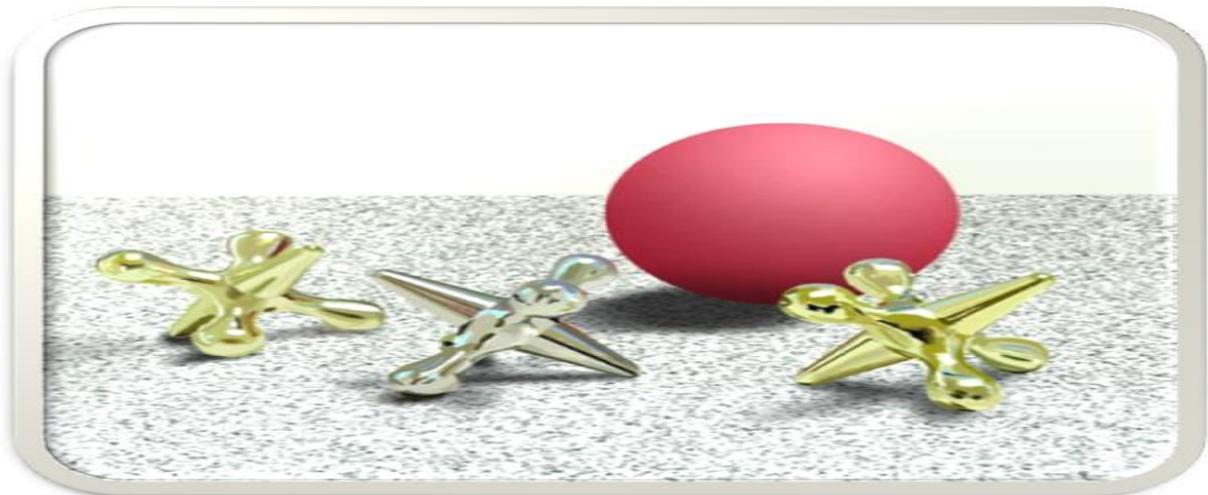
¿Cuál será el origen de este simpático juego?

El ser humano desde su existencia, siempre ha sido muy creativo, y en su afán de ir descubriendo todo lo que la naturaleza le iba brindando, daba rienda suelta a su espíritu explorador, y como todo descubrimiento, parece que de manera

casual empezaron a manipular semillas, piedritas, huesitos de animales dando origen a este entretenido juego.



Su llegada a Las Américas, se remonta probablemente a que los inmigrante asiáticos la trajeron a principios del siglo XX El nombre matatena: cuyo significado implícito es: "Llenar la mano con piedras" el juego consistía en tirar al aire una de las piedritas, como si fuera una pelota, luego agarraban las otras piedras, que hacían el papel de yases o matatenas, y rápido tenían que capturara la piedra-pelota, antes que caiga al suelo, pues las piedras no daban bote! ¡¡Difícil el juego por cierto!! Mi admiración para esos niños...



✓

A mediados y finales del siglo XX, estas piezas fueron hechas comúnmente de metal, y a principios del siglo XXI, también son fabricadas de materiales plásticos.

En Estados Unidos se le llama jacks
 En Costa Rica jackses
 En Argentina payanas o dinentí
 En Uruguay, Paraguay, Bolivia Kapichúa y lo jugaban los indiecitos
 guaraníes y Wichis
 En Cuba yaquis y juegan con doce piedras
 En el Perú se dice Jaxes o Yases o jugar PIS PIS
 En Irlanda se le dice gobs

Este juego a pesar de tener nombres diversos según los países, lo que sí parece que hacen todos es sentarse en círculo en el suelo para jugar aunque como sabemos se puede jugar en una mesa.

SECUENCIA DEL JUEGO

1) CHANCHITO
 Regir y tirar los yases a la mesa, si es el caso
 Recoger los yases con un bote de pelota y pasarlos a la otra mano para
 reservarlos. Ir recogiendo sucesivamente de 1 en 1, de 2 en 2 y así hasta
 recoger los 6.
 Concluir el juego pasando todos los yases a la otra mano con un bote y
 cogiendo con la mano libre la pelota.

2) LEVIS
 Regir y tirar los yases a la mesa.
 Si no cayó ninguno Y TODOS QUEDARON EN EL DORSO DE LA MANO,,
 jugar de 2 en 2 lo siguiente: Lanzar la pelota para el bote, e ir recogiendo
 los yases en el orden mencionado y con bote pasarlo a la otra mano para
 reservarlo hasta completas con los 6.
 Con bote devolver los yases a la mano libre.

3) PASADA
 Regir y tirar los yases a la mesa.
 Ir recogiendo sucesivamente de 1 en 1, de 2 en 2 y así hasta recoger los
 6 jalándolos a manera de arrastre de frente a la mano libre y
 simultáneamente al bote de pelota.
 Retornar los yases a la otra mano con bote de pelota.

4) LEVIS CON PALMADA
 Regir y tirar los yases a la mesa.
 Ir recogiendo sucesivamente de 1 en 1, de 2 en 2 y así sucesivamente
 hasta recoger los 6 con palmada y pasarlo también con palmada y bote
 de pelota a la mano libre.
 Con bote y palmada sobre la mano libre pasar los yases a la otra mano.

5) PASADA CON PALMADA
 Regir y tirar los yases a la mesa.
 Ir recogiendo sucesivamente de 1 en 1, de 2 en 2 y así sucesivamente

hasta recoger los 6 jalándolos a manera de arrastre y con palmada de frente a la mano libre, al bote de pelota.

6) MUNDO
Regir y tirar los yases a la mesa.
Ir recogiendo sucesivamente de 1 en 1, de 2 en 2 y así sucesivamente hasta recoger los 6 al bote de pelota y haciendo un círculo en el aire en torno a la pelota antes de que caiga a la mesa.
El término "REGIR" o "CHUZAR" se usa para referirse al acto de tirar los yases al aire y recibirlos en el dorso de la mano.

EL ENCHUTE O BALERO



El balero consiste en una bocha o esfera de unos seis centímetros de diámetro, hecha generalmente de cedro, sauce o álamo. La esfera tiene un agujero de hasta cuatro centímetros de profundidad. Por un pequeño orificio se comunica con la superficie de la esfera, y a través del mismo pasa un hilo de unos 35 o 40 centímetros de largo; este hilo se une a un palillo cuyo grosor es ligeramente menor al del agujero y canal interior de la esfera.



Poco se sabe del origen de este juego, aunque en Yucatán se halló un antecesor de este juego, en el que se empleaban cráneos humanos en lugar de la esfera de madera. Asimismo, en el período precolombino, los niños usaban un juguete similar en México, Perú, Colombia, Chile, Argentina.

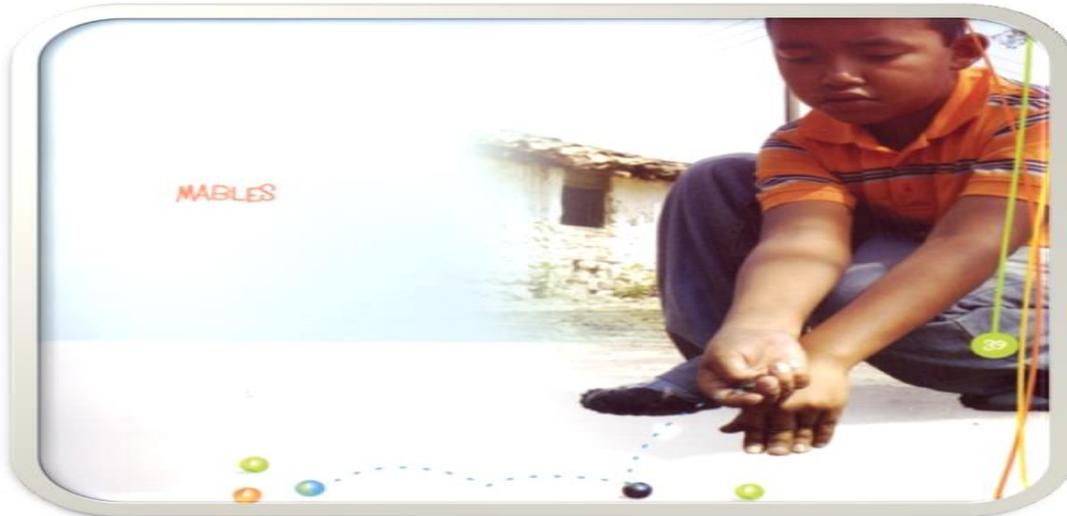


El juego consiste en tomar el palillo con la mano dejando colgar la bocha. Luego se impulsa hacia arriba y adentro, tratando de embocar la esfera en el palillo, actuando alternativamente un jugador y otro, considerándose aciertos a cada emboque y pérdida a cada intento frustrado. Los tantos propuestos como meta se establecen al inicio del juego. En el balero existen varios tipos de jugadas como la simple, la doble, la vertical, la mariquita, la puñalada, la portaña, etc.



Hay una gran variedad de baleros, en cuanto al tamaño, la forma y el material del que están hechos. En México, por ejemplo, los baleros reproducen el típico sombrero del charro. También varían de nombre dependiendo del país donde se juega. En la mayor parte de Colombia, en Argentina, Ecuador y México recibe el nombre de balero. En España se lo llama boliche. En Chile recibe el nombre de boliche o emboque. En Venezuela es conocido como el juego de la coca, boliche o perinola. Son muchos los términos usados en diferentes lugares para designar este juego, como bilboquet (del francés: bola de billar), boliche, emboque, capirucho o perinola.

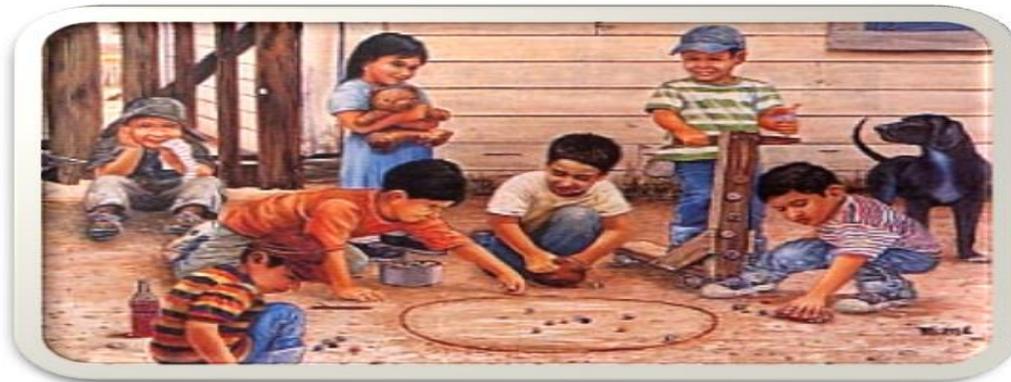
LAS BOLITAS, CANICAS O MABLES



Uno de los juegos tradicionales más antiguo es el de las bolitas, y que con algunas variaciones fue perdurando a través del tiempo. Se conoce este juego desde el Antiguo Egipto, pues se han encontrado en la tumba de un niño egipcio de alrededor del año 3000 a.C. Se sabe también que en Creta los niños jugaban con canicas pulimentadas de materiales preciosos. En la Roma Antigua el juego era muy popular entre los niños, popularidad que perduró durante la Edad Media. Aún a principios del siglo XX algunas canicas fueron hechas de piedra. En la actualidad se celebran campeonatos mundiales. Los niños, que cuando conocen el juego, adquieren ciertos vocablos específicos del mismo, juegan a Quema y Hoyo, consistiendo este hoyo en una pequeña concavidad hecha en la tierra, adonde deben ir a caer las bolitas de los jugadores. Cuando no entran allí (tarea que no es tan fácil), pero quedan cercanas al hoyo, el "porra" intenta "quemarla", esto significa chocarla con la suya, y si logra que con el choque o la "quema" entre en el hoyo, gana esa bolita y las que estaban anteriormente allí.



Otra variante es la "Torrecita", en la que cada jugador coloca cuatro bolita y otra encima. Desde una distancia estipulada los jugadores tratarán de derribar dicha torre y adueñarse de las cinco bolitas del contrario. las bolitas pueden ser de distintos materiales, siendo las más comunes las de cerámica o de vidrio. Lllaman lecherita a la bolita blanca, ojito a la de vidrio, y denominan bolón a una bolita de mayor tamaño, que generalmente vale por más de una de las demás. Las bolitas de hierro son denominadas fierritos y también suelen darle más valor.



Para lanzarla, los jugadores, usualmente con una rodilla en tierra (aunque se juega de cualquier manera), y tiran la bolita con el dedo índice doblado sobre el pulgar, con la bolita ubicada sobre la uña de éste, de donde se impulsa.





Los caballitos de madera han sido un entretenimiento para niños, por imitación con la cabalgadura, desde siempre, desde el balancín, el caballito con ruedas o con un palo de madera con cabeza de caballo. Este juguete consiste, en su forma más elemental, en un palo de escoba o de otro tipo al que se ata en su parte superior un cordón que se divide, y con una extensión de treinta centímetros aproximadamente hace las veces de rienda.



Otra forma de construirlo es adosándole a la parte superior del palo una silueta de cabeza de caballo, de cuya boca salen para un lado y para el otro, las cuerdas que hacen las veces de rienda.



Los niños se colocan a horcajadas sobre el palo y se mueven simulando el trotar del caballo. También existe un caballito tipo mecedora, en donde los niños se sientan y se hamacan.



Existen otras maneras de jugar al caballito: un niño hace de caballito y el otro le coloca una soga pasando sobre el hombro, bajándola por sus axilas; luego se monta sobre el caballito, toma las riendas, y hace todas las maniobras que se harían con un verdadero animalito. Otra manera de jugar es de a dos o más parejas de niños: un niño se monta a caballo de otro (en sus hombros), y se forman así varias parejas. El objetivo es tratar de derribar a los que están montados. El que no ha sufrido caídas es el ganador del juego.

Un villancico que tiene que ver con este tradicional juego dice así:
Arre caballito,
Vamos a Belén,
Que mañana es fiesta
Y pasado también.





El origen de este juego es muy antiguo. Algunos atribuyen sus comienzos al pasaje bíblico sobre Sara, la mujer de Lot, a quien los ángeles le habían prohibido que mirara hacia atrás al abandonar Sodoma, y ella sin obedecer, miró hacia atrás y se convirtió para siempre en estatua de sal.

El juego consiste en moverse mientras que uno de los niños se ubica de espaldas al resto (representando al monstruo o la Gorgona) y, de tanto en tanto, se da vuelta de improviso. Esa es la señal de convertirse en estatuas. Cada participante se debe quedar en la posición en que lo halle la orden de detenerse. Se debe quedar inmóvil y no reaccionar ante estímulos para no perder. Si se ríen, se mueven, pierden pie o tiemblan, o repiten las posturas, pierden. La operación se irá repitiendo hasta que quede un único jugador sin eliminar.

LAS RONDAS

Las Rondas Infantiles son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. En su mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica. Normalmente, cuando hay niños que juegan a rondas hay bullicio y algarabía y bulle la alegría del grupo con ingenuidad e inocencia. Quién de los adultos no atesora en su memoria alguna remembranza de sus juegos infantiles, y haber participado en alguna ronda como "Sobre el Puente de Avignón", "Buenos Días Su Señoría, Mantantiru-Liru-lá", "Mambrú se fue a la guerra", "Aserrín, Aserrán" o alguna otra similar.



Este juego, mayoritariamente jugado sólo por niñas, consiste en la formación de un círculo en el que los participantes se agarran de las manos y cantan canciones típicas de esta actividad. Así transcurrían las horas hasta que se cansaban de cantar o tocaba la hora de ir a dormir. Las rondas infantiles, tienen la particularidad, de ser cantadas formando un círculo, de allí su nombre propio "ronda". Tienen como beneficio, fomentar en el niño la unión con sus pares, ya que para participar en ella, deben todos, a través de las manos, formar "la ronda". Las rondas fomentan en los niños lo grupal, respetando turnos, colaborando con el que no sabe qué movimientos se van a hacer mediante el modelo de imitación que tanto influye en la infancia.



Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular, con gran carácter ritual, que recuerdan a la época en que las comunidades se reunían para hacer invocaciones a la naturaleza o alguna otra clase de ruegos.

La música y letra de las canciones puede variar según la región, en Venezuela son populares arroz con leche, la señorita y la víbora de la mar.

CARRERA DE SACOS

La carrera de sacos es un juego muy popular entre los niños de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos de tela (los de papel no sirven) y terreno suficiente para saltar.



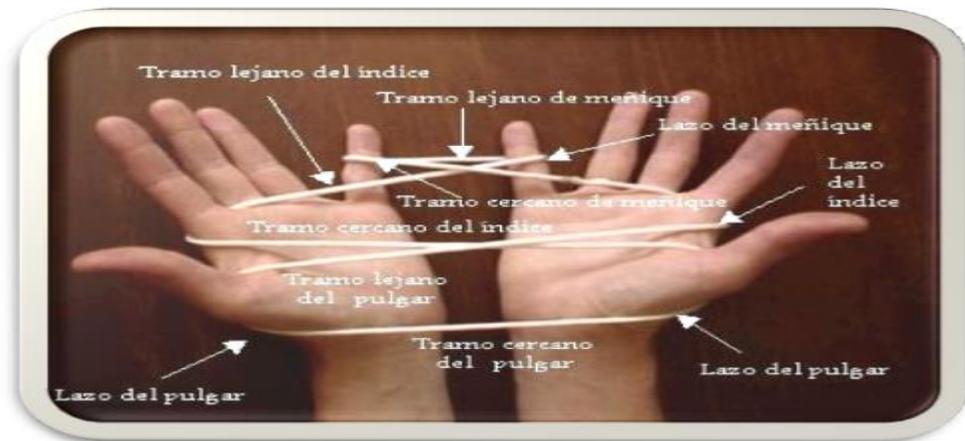
Para ejecutar la carrera los niños se introducen dentro de los sacos y éstos se atan al pecho o bien se agarran con las manos. Los niños deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Modalidades de carreras de sacos:
De velocidad. Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.
De firmeza. Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.
De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

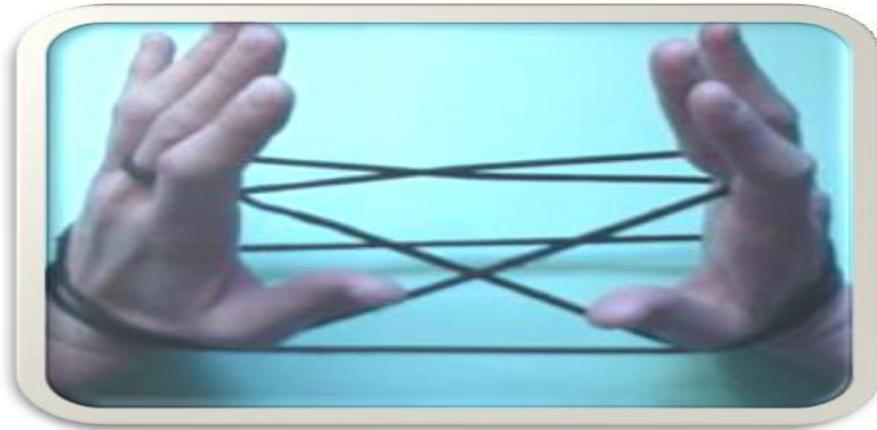
EL JUEGO DEL HILO (FIGURAS DE HILO)



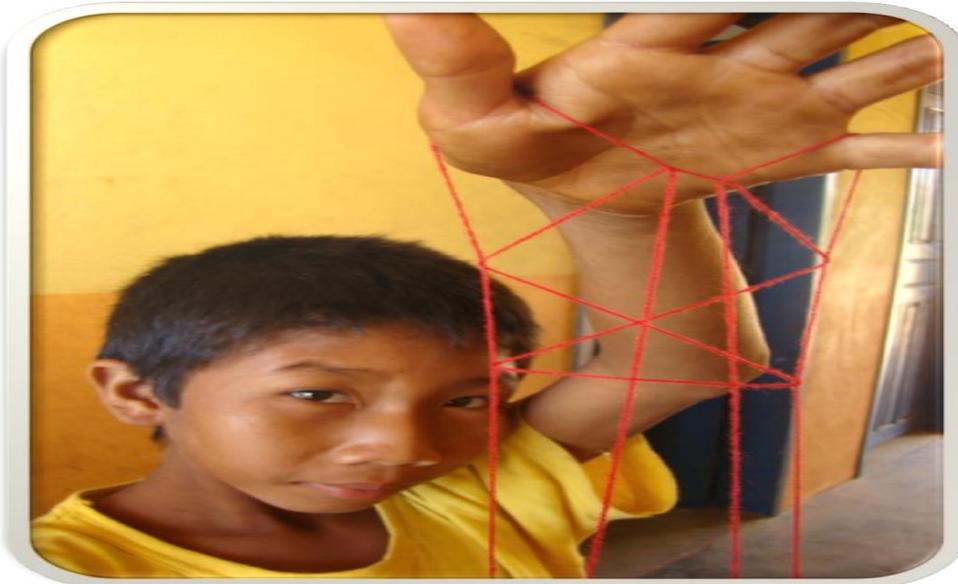
Este juego es jugado por niños/as, jóvenes y adultos de todo el mundo. Forma parte de los llamados Juegos de Cordel y consiste en formar figuras en un hilo anudado con la ayuda de los dedos de ambas manos.



También se le conoce por juego de hilos, juego de cordeles, juego de la pita, figuras de cuerda, cunitas de gato, hamaca, el cordel, los nudos, las ligas, Strings figures o cat`cradle. Puede jugarse en forma individual, en parejas o colectivamente y se logran realizar diversas figuras que reciben nombres como la cuna, el espejo, los peces, la araña, las velas, las tijeras, etc. Según la maña, se puede conseguir movimiento con las figuras.



Formada la primera figura básica, la/el siguiente jugadora/or toma el hilo en determinados puntos, pasando éste a sus manos, y creando en esta ocasión otra figura distinta, y así sucesivamente. La precisión a la hora de tomar el hilo es importante, porque si no se hace de modo correcto el hilo se liará y ya será imposible seguir el juego, por lo que la jugadora o el jugador que ha fallado, perderá.



ORIGEN:

Se trata de un juego presente en la mayoría de las culturas desde tiempos inmemoriales. Parece que su origen proviene del Extremo Oriente. Los griegos y romanos ya lo conocían con el nombre de hamaca. Durante la posguerra española gozó de gran popularidad entre las niñas, ya que el material que se necesitaba (una cuerda o lazo fino) estaba al alcance de cualquiera.

Aunque se juega de forma asombrosamente similar en lugares muy lejanos entre sí, la finalidad del juego del hilo varía de una cultura a otra. Entre los inuit se concibe como un reto de habilidad en el que varias personas

compiten por realizar la figura más artística o complicada. En diversas tribus se utiliza para ilustrar el recitado de historias o mitologías, para describir fenómenos naturales o para propiciar una buena cosecha. Algunos forman lazadas extraordinariamente complicadas, ayudándose con los labios, dedos de las manos y de los pies. Como otros juegos tradicionales, el hilo es un juego prácticamente olvidado en nuestro país. Intentemos rescatarlo considerando que es un excelente juego para promover el desarrollo de la concentración, la imaginación y la coordinación.

CALANDO LA RUEDA DE BICICLETA



Quien alguna vez no utilizo la rueda vieja de su bicicleta para jugar... Este juego consistía en eso, conseguías un rin de bicicleta vieja, y lo utilizabas para jugar.



Te conseguías un palo u rama de árbol la colocabas en el canal de él rin de bicicleta y lo empujabas hasta que se te caía el rin o se te acababa la calle.



Se podían hacer carreras con tus amigos y al que se le cayera el rin quedaba descalificado, y el que llegara primero a la meta ganaba la carrera.

LLANTA CON PALOS



A ver si conoces este juego, este es muy parecido al rin de bicicleta y lo podías hacer con cualquier tipo de llanta ya fuera de bicicleta, moto u carro. Parabas la llanta en posición vertical y metías dos palos en ella uno por lado y empujabas los palos hacia adelante.



También podías hacerlos golpeando con uno de los palos la llanta por el lado de afuera y así la hacías correr hacia adelante.

USOS DE UN JUGUETE DE PAPEL



¿Recuerdas cuando jugabas en el patio del colegio con este juguete tradicional en papel? Muchos conocen este juguete como el Adivinador, Juguete de la fortuna, o Saca piojos.

Como juguete de la fortuna, una persona manipula el juguete insertando los dedos dentro de cuatro concavidades y le pide a otra persona que diga un número del uno al diez. Entonces mueve el juguete, abriéndolo y cerrándolo como un pico de pájaro, tantas veces como el número que se ha mencionado. Cuando se detiene, la otra persona elige un color. Se levanta la aleta del color elegido y se le lee un mensaje de fortuna a la otra persona. Como saca piojos, se pueden dibujar puntitos a manera de piojos. Se pasa suavemente por el pelo de otra persona y luego se le muestra los "piojitos" que se capturaron en su cabello. Algunos lo llaman Noche y Día y juegan con él abriendo y cerrando mientras dicen: "Esta es la noche, este es el día, esta es la boca de doña María"