

GUÍA DE LOS JUEGOS DE SIEMPRE



índice

- 1** La Rayuela
- 2** El juego de la silla
- 3** El pilla pilla
- 4** Carrera de sacos
- 5** El balón prisionero
- 6** Canicas
- 7** Saltar a la comba
- 8** La peonza
- 9** Pilota valenciana
- 10** El juego del pañuelo

LA RAYUELA

Materiales

Tiza para dibujar casillas en el suelo y una **pie**dra pequeña.

Cómo preparar el juego

Dibujamos en el suelo la figura de la rayuela, formada por casillas numeradas del 1 al 10. Eso sí, debemos tener en cuenta que **cada casilla sea lo bastante grande** para que los jugadores puedan apoyar los pies y saltar cómodamente.



¿Cómo se juega?

El primer jugador lanza la **pie**dra sobre la casilla número 1, procurando que caiga dentro **sin tocar las líneas**.

Luego recorre el tablero saltando:

A la **pata coja** en las casillas individuales.

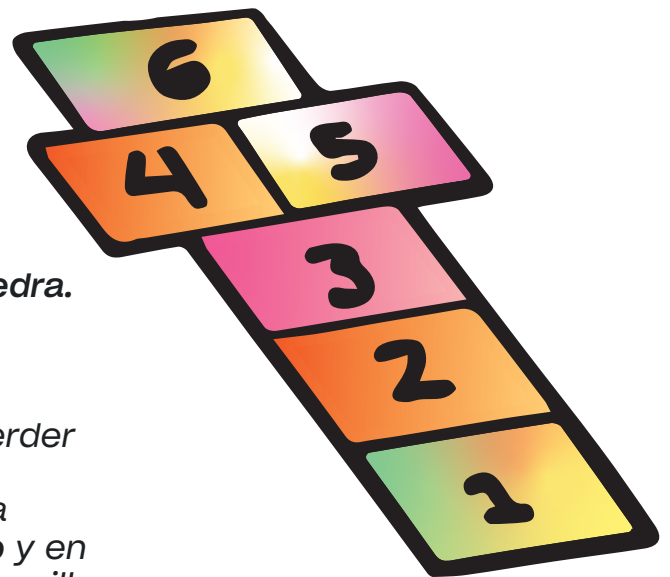
Con **ambos pies** en las casillas dobles.

Siempre evitando la casilla donde está la piedra.

Al llegar a la casilla número 10, debe girar y regresar por el mismo camino.

Para la vuelta, **debe recoger la piedra** sin perder el equilibrio ni pisar las líneas.

Si falla (porque la **pie**dra cae fuera, pisa una línea o pierde el equilibrio), **termina su turno** y en la siguiente ronda deberá repetir la misma casilla.



Objetivo del juego

Ganará el jugador que logre **completar todo el recorrido**, lanzando la **pie**dra y superando con éxito todas las casillas del 1 al 10.

EL JUEGO DE LA SILLA

Materiales

Sillas y música.

Cómo preparar el juego

Colocamos las sillas en círculo, mirando hacia afuera.
(La cantidad de sillas debe ser una menos que el número de jugadores)

Cómo se juega

Todos los jugadores se ponen de pie alrededor de las sillas.
Cuando la música comienza, deben **caminar** o **bailar** alrededor del círculo.
Cuando **la música se detiene** de forma inesperada, cada jugador debe **sentarse rápidamente** en una silla.
Quien se quede sin silla queda eliminado.
Después de cada ronda, se retira una silla y el juego vuelve a comenzar.

Objetivo del juego

El ganador será el último jugador que logre sentarse en la última silla disponible.



EL PiLLA PiLLA

Materiales

Chaleco.

Cómo se juega

Se elige al primer perseguidor, que deberá colocarse el chaleco para diferenciarse del resto de los jugadores.

El perseguidor corre detrás de los demás jugadores, intentando atraparlos tocándoles con la mano.

Los demás corren, esquivan y se mueven con rapidez para no ser atrapados. Cuando el perseguidor logra tocar a alguien, ese jugador se convierte en el nuevo perseguidor y debe colocarse el chaleco.

El perseguidor anterior pasa a ser uno más del grupo que huye.

Objetivo del juego

El ganador será el último jugador que logre sentarse en la última silla disponible.



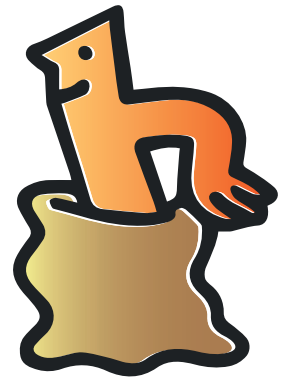
LA CARRERA DE SACOS

Materiales

Sacos y precinto para marcar la línea de salida y la meta.

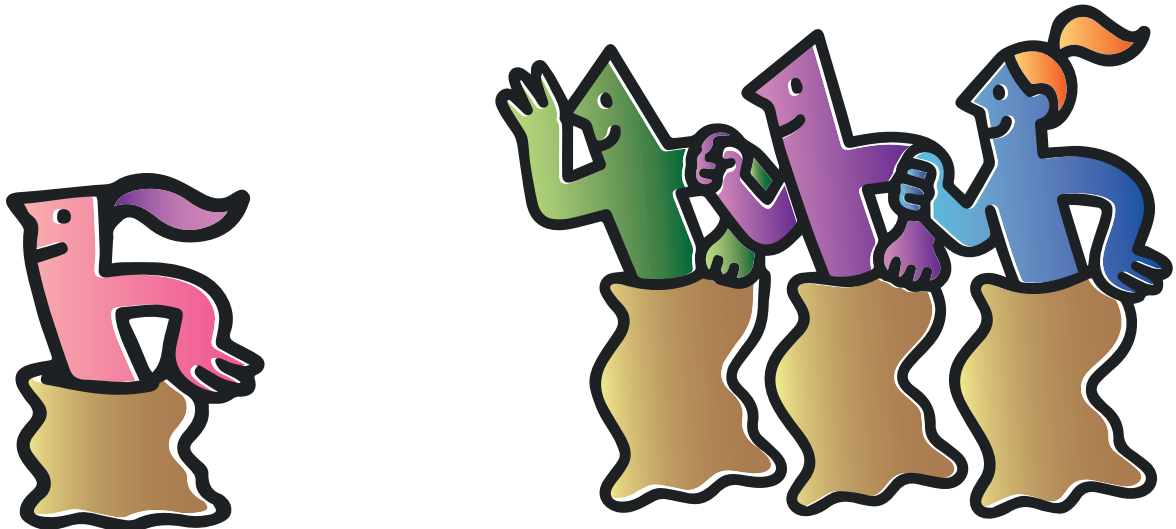
Cómo se juega

Cada jugador se coloca **dentro de un saco**, metiendo ambos pies hasta el fondo y sujetándolo con las manos a la altura de la cintura. Todos se colocan detrás de la línea de salida. A la señal, los participantes **avanzan dando saltos** con los pies juntos, **siempre** manteniendo las **piernas dentro del saco**. Durante la carrera, si alguien se cae, debe levantarse y continuar desde el mismo lugar. **Gana el jugador que llegue primero a la meta.**



Objetivo del juego

Ser el primero en llegar a la meta **saltando** dentro del saco, sin hacer trampa ni salirse de los límites.



EL BALÓN PRISIONERO

Materiales

Una pelota de espuma o blandita.

Cómo preparar el juego

Dividimos el campo o patio en dos mitades iguales, separadas por una línea central y formamos dos equipos colocando a cada uno en su respectivo lado.

Cómo se juega

Ambos equipos han de lanzarse el balón con la intención de golpear a un jugador del equipo contrario para mandarle a la “zona de prisioneros”. Hay diferentes maneras de convertirse en prisionero:

Por golpe: si un jugador recibe un balonazo y la pelota toca el suelo, ese jugador debe dirigirse a la “zona de prisioneros”, ubicada detrás del campo rival.

Por captura: si un jugador atrapa en el aire un balón lanzado por el rival, el lanzador queda eliminado y el balón pasa al equipo que lo atrapó.

Golpe fallido: si un jugador es golpeado por el balón pero logra atraparlo antes de que caiga, el que lanzó queda eliminado.

El rescate

Ser prisionero no significa quedarse fuera del juego. Un compañero puede **liberarte** si **atrapa un balón lanzado por el equipo contrario**. También hay variantes en las que el rescate ocurre si un prisionero consigue **golpear a un rival desde la cárcel** (según las reglas acordadas al inicio).

Objetivo del juego

Gana el equipo que logre eliminar a todos los jugadores rivales.



CANICAS

Materiales

Canicas.

Cómo preparar el juego

Hacemos un **pequeño hoyo o agujero** en el suelo, que servirá como objetivo. Y marcamos una **línea de lanzamiento** a cierta distancia del hoyo, desde donde los jugadores **lanzarán sus canicas**.

¿Cómo se juega?

Por turnos, cada jugador lanza sus canicas intentando que caigan dentro del hoyo.

Se puede jugar varias rondas, sumando las canicas que cada jugador logre introducir.

Objetivo del juego

Ser el jugador que consiga introducir más canicas en el hoyo.



SALTAR A LA COMBA

Materiales

Una cuerda larga y aprenderse la canción*.

Cómo se juega

Dos jugadores **sujetan la cuerda** por los extremos, girándola de manera que pase por encima de quién salta.

Otro jugador se coloca **en el centro** para **saltar al ritmo de la canción**.

Cada vez que se dice la palabra “leré” en la canción, el niño que salta debe **agacharse** mientras la cuerda se eleva **lo más alto posible**.

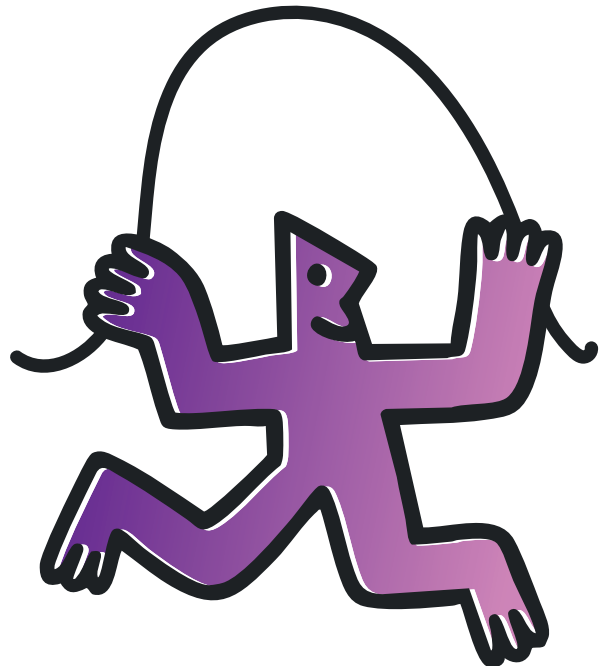
El juego continúa siguiendo la canción y el ritmo, combinando saltos y agachadas.

* Letra de la canción usando el nombre de María como ejemplo.

El cocherito, leré
me dijo a noche, leré,
que sí quería, leré
montar en coche, leré.
Y yo le dije, leré
con gran salero, leré
no quiero coche, leré
que me mareo, leré.
El nombre de María
que cinco letras tiene:
la M, la A, la R, la I, la A
MA-RÍ-A”

Objetivo del juego

Saltar sin engancharse en la cuerda, desarrollando coordinación y reflejos de forma divertida.



LA PEONZA

Materiales

Peonza y cuerda para enrollar la peonza.

Cómo se juega

Enrollamos la cuerda alrededor de la peonza, comenzando desde la punta y girando hacia arriba, dejando un extremo libre para sujetarlo con la mano. Sosteniendo la peonza, tiramos de la cuerda con un movimiento rápido y firme, dejando que la peonza caiga al suelo. El objetivo es lograr que la peonza gire sobre sí misma el mayor tiempo posible sin caerse.

Todos los jugadores pueden lanzar su peonza, intentando superar el tiempo de giro de los demás.

Objetivo del juego

Hacer que la peonza gire el mayor tiempo posible;
gana el jugador cuya peonza se mantenga girando más tiempo.



PILOTA VALENCIANA

Materiales

Una pelota pequeña y unos guantes llamados raspall.

Cómo se juega

Antes de empezar, los jugadores deben elegir el **estilo de juego**, ya que existen dos modalidades principales:

Estilo directo

Dos equipos se enfrentan lanzándose la pelota de un lado al otro del terreno.

El objetivo es enviar la pelota al extremo contrario de manera que el equipo rival no pueda devolverla.



Estilo indirecto

Ambos equipos golpean la pelota contra un muro o pared, utilizando el rebote para continuar el juego.

El ritmo del juego lo marca la forma en que la pelota rebota.

Sistema de puntuación

Similar al tenis: 15, 30, val y joc. Cada equipo suma puntos cuando el rival no logra devolver la pelota según las reglas del estilo elegido.

Objetivo del juego

Ganar el partido logrando **más puntos** que el equipo contrario, ya sea **evitando que devuelvan la pelota** (estilo directo)

o **controlando los rebotes correctamente** (estilo indirecto).



EL PAÑUELO

Materiales

Un pañuelo.

Cómo preparar el juego

Formamos **dos equipos** con igual número de jugadores y **asignamos un número a cada integrante**. Cada jugador del **equipo A** queda emparejado con el del **equipo B** que tenga el **mismo número**.

¿Cómo se juega?

Los equipos se colocan en extremos opuestos del campo, mientras que un jugador extra o “juez” se coloca en el centro **sosteniendo el pañuelo**. En cada ronda, el juez anuncia un número en voz alta.

Los jugadores con ese número **deben correr** hacia el centro **para agarrar el pañuelo**. El jugador que logre tomar el pañuelo debe **regresar corriendo a su base** mientras su oponente intenta tocarlo **antes** de que llegue.

Puntuación

Si el jugador con el pañuelo **llega a su base sin ser tocado**, su equipo gana un punto. **Si es tocado** antes de llegar, **el punto va al equipo contrario**.

Se repite el proceso hasta que se hayan llamado todos los números.

Objetivo del juego

Ganar el mayor número de puntos al capturar el pañuelo y llegar a la base sin ser tocado por el rival.

