



Ayuntamiento
Daya Nueva



DIPUTACIÓN
DE ALICANTE

JUEGOS, COSTUMBRES Y MULTICULTURALIDAD

EN LA VIDA DE DAYA NUEVA



El libro Juegos, Costumbres y Multiculturalidad en la vida de Daya Nueva es una propuesta que busca trabajar la transmisión de la cultura popular a través de juegos tradicionales para promover una integración y cohesión social. De la misma manera que el arte, la literatura, la música o la gastronomía son manifestaciones culturales de los pueblos los juegos también nos ayudan a comprender la forma de ser y de sentir de otras sociedades. Este libro recoge, por un lado, juegos populares y/o tradicionales a los que se ha jugado durante generaciones y en diferentes partes del mundo. Juegos como la Conejera, el Pañuelo, las Canicas o la Goma entre otros. Si bien es cierto que, según la zona, región o país, el nombre del juego cambia o incluso puede sufrir pequeñas variaciones en su desarrollo, pero en esencia se trata del mismo juego en todas partes. Y, por otro lado, juegos típicos y/o tradicionales menos conocidos a nivel mundial pero, sí, bastante populares en las zonas, regiones o países donde se originaron. Juegos como Pase Misí, el Corro de la Patata, Sabaha Layur o Tiddlywinks. Suelen ser juegos sencillos que no precisan de mucho material. Algunos de ellos se juegan al aire libre y en un espacio amplio, mientras que otros pueden ser jugados en el interior. Y la mayoría de ellos están pensados para dos o más jugadores.

Edita y Coordina:

Ayuntamiento de Daya Nueva (Alicante).

Concejalía de Servicios Sociales.

Autoría:

Marta Ferrández Pedraza – *Psicóloga en Idealab Strategic Consulting & Social Research.*



Inmaculada Vicente Caravaca
Concejal de Servicios sociales

La elaboración del libro “Juegos, Costumbres y Multiculturalidad en la vida de Daya Nueva” es una forma de recuperar las formas de diversión de antaño que pueden servir tanto para acercar a diferentes generaciones favoreciendo la creación de nuevos lazos o fortaleciendo los ya existentes, como a personas de diferentes zonas o partes del mundo, ya que a través de los mismos se transmiten creencias, costumbres, valores y estilos de vida que pueden ayudar al entendimiento de muchos aspectos.



Contenido

EL CORRO DE LA PATATA	5
PASE MISÍ.....	7
EL PAÑUELO	9
LA CONEJERA.....	11
LA PÍNDOLA.....	13
LOS CROMOS.....	15
LAS CANICAS	17
PUÑO O VAINA.....	19
LA GOMA	21
A LAS PIEDRAS.....	23
LAS CHAPAS	25
SASSABÓS	27
SEBAHA LAYUR.....	29
ÁZUD	31
TABUAXRAT	32
LAS ANILLAS O QUITES	33
CROQUET	34
TIDDLYWINKS.....	36
THE POTATO CIRCLE.....	37
PASE MISÍ.....	39
THE HANDKERCHIEF.....	41
LA CONEJERA.....	43
LA PÍNDOLA.....	45
THE STICKERS	47
THE MARBLES.....	49
PUÑO O VAINA.....	51
THE RUBBER BAND	53
THE STONES	55
THE CAPS.....	57
SASSABÓS	59
SEBAHA LAYUR.....	61
ÁZUD	63
TABUAXRAT	64



RINGS OR QUOITS.....65

CROQUET66

TIDDLYWINKS.....68



EL CORRO DE LA PATATA

Origen

Este juego surge en el periodo que siguió a la guerra civil española, más conocido como la posguerra española, y se atribuye a los niños y niñas de esa época. Tras la guerra civil española se desencadenó una situación de penuria, de crisis económica y social en el país. El hambre y la miseria recorrían día tras día las calles. Esta situación hizo que muchos niños y niñas de la época no tuvieran juguetes para entretenerse y que tuvieran que crear, diseñar o idear algún juego nuevo para divertirse. La canción hace referencia a las clases más acomodadas de la época y que podían permitirse comer los manjares que escaseaban en nuestro país por aquel entonces. Más tarde se extendió por todo sur América gracias a la lengua común, aunque adquirió una serie de variantes adaptándose a diferentes culturas y/o sociedades.

Número de participantes

Mínimo tres jugadores.

Dónde se juega

En un lugar amplio (exterior o interior).

Objetivo

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Promover la comprensión verbal.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo de la memoria.
- Crear conciencia de las diferentes velocidades: lento y rápido.
- Estimular el equilibrio y la coordinación del cuerpo.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo de la atención.

Material

No se precisa material.

¿Acompañado de canción?

Sí.



Cómo se juega

Los jugadores forman un círculo dándose las manos, se canta una canción y se van dando vueltas al ritmo de dicha canción.



CANCIÓN:
El corro de la patata
Comeremos ensalada
Como comen los señores
Naranjitas y limones
Achupé achupé
Sentadito me quedé

Cuando se dice “achupé” todos los jugadores deben agacharse y volverse a levantar, hasta que se dice “sentadito me quedé” y todos los jugadores deben sentarse de golpe y el último en hacerlo pierde. Y así puedes repetir los versos y estrofas todas las veces que quieras para hacerlo más largo y divertido.



PASE MISÍ

Origen

Este juego es típico de Madrid, surgió a comienzos del siglo XIX, coincidiendo con la retirada del ejército francés de la capital. La Guerra de independencia de España fue un conflicto bélico principalmente entre España y Francia que se inició el 2 de mayo de 1808 con el levantamiento en Madrid en contra de la invasión francesa a España, culminando en territorio español el 21 de junio de 1813 con la victoria de las tropas aliadas españolas, británicas y portuguesas en la Batalla de Vitoria. La canción hace referencia a la retirada de las tropas francesas de Madrid, hacia el año 1813. Al principio la canción decía pase “monsieur”, pase “madame”, que significa señor y señora respectivamente en francés, pero estas palabras fueron derivando en su pronunciación hasta quedarse en el conocido por todos “misí”, “misá”. La fórmula inicial pretendía imitar, por parte de los niños y niñas, la refinada cortesía de los franceses al ceder el paso a alguien. Es un juego que no tardo en extenderse rápidamente por toda España y se ha jugado por generaciones.

Número de participantes

Mínimo diez jugadores.

Dónde se juega

En un lugar amplio (exterior o interior).

Objetivo

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Promover la comprensión verbal.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo de la memoria.
- Estimular el equilibrio y la coordinación del cuerpo.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo de la atención.

Material

No se precisa material.

¿Acompañado de canción?

Sí.



Cómo se juega

Mediante sorteo se eligen a los jugadores que se ponen de capitanes de equipo. Cada capitán se adjudica el nombre de un color, una ciudad, un río, etc...Por ejemplo, uno es Rojo y el otro es Azul. A continuación, se cogen de las manos y las levantan simulando un puente. Lo demás se agarran por la cintura, uno detrás de otro, y van pasando por debajo del “puente” mientras cantan la siguiente canción:



CANCIÓN:

*Pase misí,
pase misá,
por la puerta de Alcalá
Los de “adelante” corren mucho.
Los de atrás se quedarán*

En este momento bajan sus brazos capturando a uno de la fila al que le preguntan qué color prefiere, Rojo o Azul, colocándose detrás del capitán al que pertenece dicho color.

Cuando ya han sido capturados todos los jugadores y están colocados detrás de sus respectivos “capitanes”, se traza una raya en el suelo, en medio de los dos equipos, y cada uno de ellos debe tirar hacia atrás intentando que el equipo contrario traspase la línea y ser así el vencedor.



EL PAÑUELO

Origen

No se conoce con exactitud el origen de este juego. Algunas fuentes apuntan a que es un juego con más de 2000 años de antigüedad al que ya se jugaba en el Antiguo Egipto. Si bien es cierto no podía jugarse con un pañuelo porque todavía no se hacía uso de este complemento por aquel entonces. El pañuelo fue introducido en Europa sobre el siglo XV por los marinos franceses que viajaban y comerciaban en Oriente. Allí, los agricultores tenían la costumbre de protegerse la cabeza con piezas cuadradas de lino. De allí importaron sus pañuelos de seda y sus múltiples usos.

Número de participantes

Mínimo nueve jugadores.

Dónde se juega

En el exterior.

Objetivo

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Estimular el equilibrio y la coordinación del cuerpo.
- Fomentar y/o favorecer la agilidad y la práctica del ejercicio físico.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo de la atención.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad gruesa y fina.

Material

Un pañuelo, trozo de tela o prenda de ropa.



Cómo se juega

En este juego compiten dos equipos, cada uno de los cuales tiene, por lo menos, cuatro jugadores.

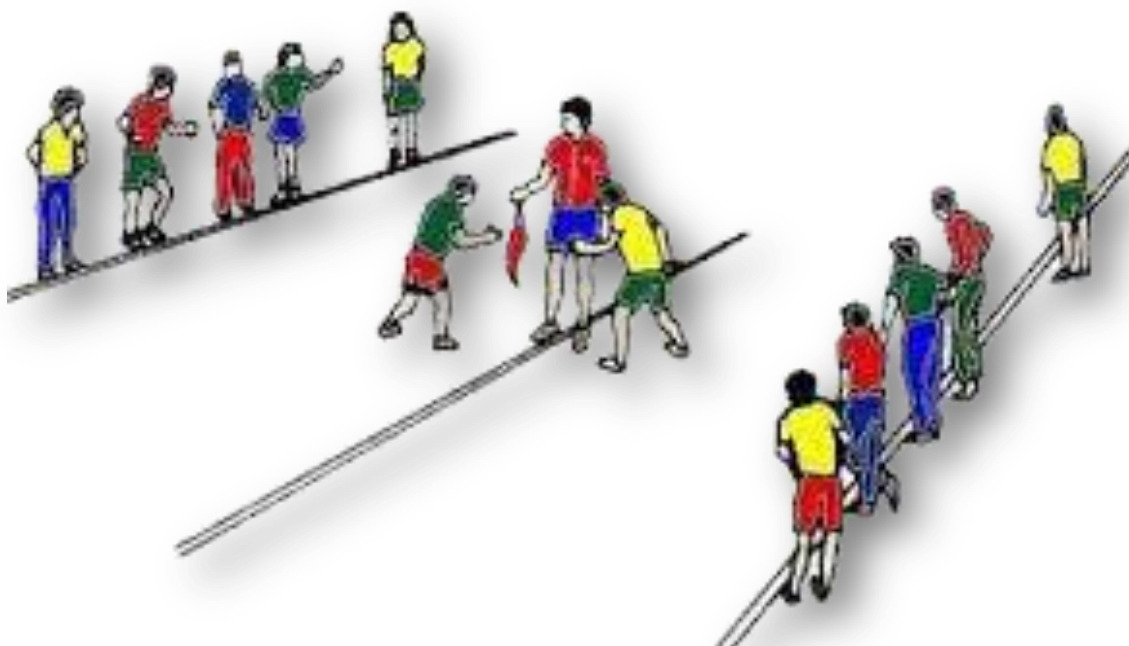
En el centro del terreno (que ha de ser bastante amplio), se hace una raya en cuyo extremo es donde se coloca el jugador que está sujetando el pañuelo y que es el “juez”.

A cada jugador, de ambos equipos, se le adjudica un número (desde el “1” hasta el número de jugadores que haya).

A continuación, el “juez” dice un número y han de salir los dos jugadores (uno de cada equipo) a los que corresponde dicho número.

Cuando éstos llegan hasta el pañuelo, uno de ellos (el más rápido) debe cogerlo y salir corriendo hasta su terreno, evitando ser alcanzado por el jugador del otro equipo, que va corriendo tras él. Si lo logra, el otro queda eliminado. Si no, es él quien debe abandonar el juego.

El juego termina cuando todos los miembros de un equipo son eliminados.



LA CONEJERA

Origen

Es difícil de saber su origen, pero lo cierto es que es un juego muy popular en muchos países del mundo con ligeras variantes en cuanto al nombre. En España tiene varios nombres, incluso en localidades cercanas, por ejemplo: Coroneja en algunas regiones de Murcia, Nonet en algunas regiones de Gerona, Peletre en Galicia, Cascayu en Asturias, Conejera en la zona de la Vega Baja del Segura.

Número de participantes

Mínimo dos jugadores.

Dónde se juega

En el exterior.

Objetivo

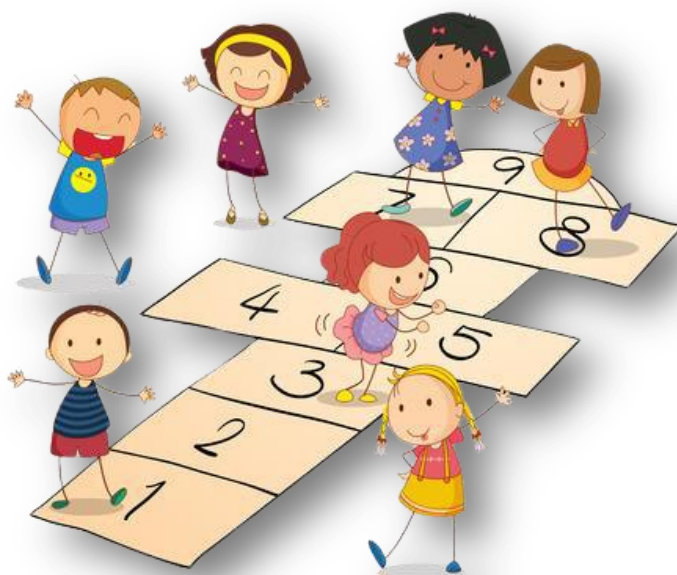
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo óculo-manual y óculo-pedal.
- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorece el desarrollo de la memoria y la atención.
- Estimular el equilibrio y la coordinación del cuerpo.
- Fomentar la agilidad y la práctica del ejercicio físico.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina y gruesa.

Materiales

Una tiza y una piedra.

¿Acompañado de canción?

No.



Cómo se juega

Lo primero que se hace es dibujar en el suelo un diagrama con ayuda de una tiza. El diagrama se compone por pequeños rectángulos o cuadrados con los números del 1 al 10. De esta manera, se empieza a dibujar la casilla número 1, luego se pintan encima otra casilla con el número 2 y encima de ésta otra casilla con el número 3, luego otras dos con los números 4 y 5, otra con el número 6, seguida de otras dos con los números 7 y 8, otra con el número 9 y, por último, una casilla con el número 10. El jugador debe situarse detrás del primer número y lanzar la piedra con la mano. La piedra debe caer en la casilla con el número 1, la cual se denomina “casa” y no se puede pisar. Así, el jugador comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados simples y con los dos pies en las casillas dobles. Al llegar al final, debe hacer un giro de 180º en la última casilla y volver a la casilla inicial para recoger la piedra.

De vuelta al inicio, el jugador recoge la piedra desde la casilla justamente anterior y continúa hasta la casilla de salida. Una vez en la primera casilla, vuelve a tirar la piedra, esta vez a la casilla número 2, y vuelve a recorrer el camino, y así sucesivamente. El objetivo consiste en completar toda la serie, pasando en cada turno la piedra de casilla en casilla hasta llegar a la 10.

Normas a tener en cuenta:

- Al tirar la piedra, esta debe caer dentro de la casilla correspondiente y no debe tocar las líneas. De lo contrario, pasa el turno al siguiente jugador.
- Al saltar sobre las casillas, no se debe tocar nunca las líneas divisorias. Si así ocurriese, el jugador pierde su turno.
- En las casillas dobles se pueden poner ambos pies, uno en cada casilla, pero en cambio en las simples solo se puede poner un pie. El jugador que se salte esta norma, pierde su turno.
- En la casilla donde está la piedra nunca se colocan los pies. Si la casilla coincide con una doble, solo se podrá saltar a la pata coja en la casilla conjunta.



LA PÍNDOLA

Origen

La píndola es un juego popular de origen español de mediados del siglo XX. Algunas fuentes apuntan a que es originario de Madridejos, municipio y localidad española de la provincia de Toledo. Se jugaba, generalmente, en la plaza mayor y en el patio de las escuelas durante el tiempo que duraba el recreo ya que no se necesitaba mucho terreno, con unos pocos metros a lo largo era suficiente, por lo que se podía jugar en cualquier parte.

Número de participantes

Mínimo tres jugadores.

Dónde se juega

En el exterior.

Objetivo

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad gruesa.
- Estimular el equilibrio y la coordinación del cuerpo.
- Fomentar la agilidad y la práctica del ejercicio físico.

Material

No se precisa material.

¿Acompañada de canción?

No.



Cómo se juega

Consiste en saltar por encima de cada uno de los jugadores. Para jugar a la pídola un jugador debe doblar la cintura y esconder la cabeza entre las manos para ser de potro al otro. Mientras el resto de los jugadores hacen fila para empezar a saltar por encima del que hace de potro.

Para saltar se apoyan en la espalda del jugador que hace el potro y al saltar se separan las piernas para pasar por encima de él sin tocarle con ellas.

Este juego comienza sorteando quien tiene que ponerse de potro, luego se hace una raya en el suelo y el resto de jugadores se colocan detrás de ella para comenzar a saltar el potro, procurando no pisar la raya. El jugador que pise la raya, pierde y tiene que ponerse en lugar del que hacía de potro. Mientras que este se pone a la cola de los que saltan.

El juego sigue y si ninguno ha perdido, se aumenta la distancia hasta la raya. Siempre el primer jugador en saltar dice "pídola" y salta. El resto de jugadores tiene que imitar el salto de este primer jugador, evitando pisar la raya. Si en esta segunda tanda no pierde nadie se vuelve a aumentar la distancia de la raya y se cambia el salto por otro más complicado.



LOS CROMOS

Origen

Cromos viene de la palabra cromolitografía. La historia de los cromos se inicia en España a comienzos del siglo pasado, cuando éstos llegaron importados como promociones en productos de alimentación. En los años 40 comenzaron a experimentar un crecimiento notable y progresivo que continuó en los años 50 y 60. Pero fue a partir de los años 70 cuando vivieron su gran apogeo.

Según los intereses comerciales las temáticas de los cromos cambiaban añadiendo nuevos conceptos como los inventos, animales, escudos, récords, etc., ya que se trataba de material de tipo promocional, principalmente de marcas de productos infantiles, como yogures, chocolate o bollería. Se consideraba un “regalo” enfocado a la fidelización debido a que tenías que comprar sus productos si deseabas obtener los sobres de cromos. De hecho los sobres eran impresos con el logotipo de la marca comercial bien grande, al igual que el álbum que habitualmente se regalaba con la compra de varios productos a la vez.

Entre los años 70 y 80 la distribución de cromos se empezó hacer en kioscos dejando de regalarse con la compra de productos de alimentación. Por aquel entonces la estrella sin duda en cuanto a temas de cromos era el fútbol que había alcanzado una mayor popularidad entre los jóvenes debido a los mundiales de fútbol que se disputaban.

Número de participantes

Mínimo dos jugadores.

Dónde se juega

Preferiblemente en el exterior (al aire libre), aunque vale cualquier espacio, cubierto o no, que tenga superficie lisa.

Objetivo

- Fomentar y/o favorecer la concentración.
- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo de la atención.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina.
- Fomentar y/o favorecer la coordinación óculo-manual.



Material

Cromos.

¿Acompañado de canción?

No.

Cómo se juega

Se trata de un juego que tiene muchas variantes según la zona de España y la época. En la Vega Baja del Segura a lo que más solían jugar es a:

- **Apilar**

Se pone un número común de cromos en juego, cada jugador tiene que poner el mismo número de cromos, a no ser que haya alguno que sea más valioso (difícil de conseguir) y valga por más de uno. Estos cromos se apilan sobre el suelo dejando el dibujo hacia abajo. El juego consiste en golpear la pila de cromos con la mano ahuecada para intentar dar la vuelta al mayor número de cromos posible. Los jugadores irán golpeando la pila en el orden preestablecido, se puede sortear quien empieza. Aquel que consiga voltear algún cromo tras golpear la pila se lleva ese cromo, o cromos si voltea más de uno.

- **Montar**

Se dibuja una raya en la pared, esta debe estar a una altura de unos 30 cm del suelo, y desde ella se van tirando los cromos al suelo. Cuando se consigue que nuestro cromo caiga encima de otro lo ganamos. Si por el contrario nuestro cromo no cae sobre ninguno el siguiente jugador se dispone a probar suerte y puntería.



LAS CANICAS

Origen

Las canicas no tienen un origen conocido con exactitud, pero algunas fuentes apuntan a que es un juego tradicional muy antiguo, su origen probablemente se remonta al Antiguo Egipto y/o a la Roma Precristiana. Los expertos en este tema señalan que las canicas pasaron con el paso del tiempo de ser un objeto funerario o religioso, a un juguete.

Número de participantes

Mínimo dos jugadores

Dónde se juega

En el exterior.

Objetivo

- Fomentar y/o favorecer la concentración.
- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo de la atención.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina.
- Fomentar y/o favorecer la coordinación óculo-manual.

Material

Canicas.

¿Acompañado de canción?

No.



Cómo se juega

Se comienza haciendo un pequeño hoyo en la tierra. A unos 3- 5 metros del hoyo se marca una línea desde la cual los jugadores lanzarán su canica, con la intención de introducirla en él. La cercanía de las canicas al hoyo definirá el turno de juego para cada jugador.

El objetivo del juego es golpear con la propia canica tres veces seguidas la canica de los otros jugadores, y a continuación introducir la canica en el hoyo. El primer toque se llama “primera”, el segundo “pie” (se llama así porque para ser válido tiene que quedar entre las dos canicas una separación mayor a la longitud del pie del propietario de la canica golpeada). El tercer toque, el último, recibe el nombre de “tute”. Si se falla alguno de los tiros se guardan los golpes conseguidos y se pasa el turno al siguiente jugador. Tras los tres toques, si se logra introducir la canica en el hoyo, el jugador que los ha recibido queda eliminado.

Según la zona y la época existe un sinfín de variaciones de este juego. Por ejemplo, si se permite o no avanzar un palmo antes de lanzar la canica, si se permite o no limpiar el terreno antes de tirar, si son 3 o 5 golpes, lo mismo para las palabras usadas, existen infinidad de variantes del nombre dado a cada golpe, o de la forma de decir si se apuesta o no la canica. Es importante definir de antemano las reglas.



PUÑO O VAINA

Origen

Es un juego popular de origen español pero se desconoce la época y la zona de España donde se originó.

Número de participantes

Mínimo diez jugadores.

Dónde se juega

En el exterior.

Objetivo

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad gruesa.
- Estimular el equilibrio y la coordinación del cuerpo.
- Fomentar y/o favorecer la agilidad y la práctica del ejercicio físico.

Material

No se precisa material.

¿Acompañado de canción?

No.



Cómo se juega

Se hacen dos equipos y se echan a suertes. De cada equipo uno hace de madre.

Disposición del equipo que se la queda: la madre se pone pegada a la pared con las piernas abiertas y mirando al frente. Los demás se agachan haciendo una fila. El primero mete su cabeza por entre las piernas de la madre y con sus brazos se agarra también a las piernas de la madre. El segundo mete la cabeza por entre las piernas del primero y se agarra a sus piernas y así sucesivamente.

Los del otro equipo, por turno, van saltando y subiéndose encima del equipo que se la queda. Si cuando van subiéndose encima el equipo se hunde, comienzan de nuevo a subirse.

Cuando están todos subidos el último se agacha y mete su mano por debajo de la barriga del último que está de pídola (para que la vea) cerrada (puño) o abierta (vaina) diciendo fuerte PUÑO o VAINA.

La madre ha de responder. Si acierta se invierten los roles y si no sigue en su sitio hasta que acierte y así sucesivamente.



LA GOMA

Origen

En España se conoce como el juego de la goma pero en otros países este mismo juego se conoce como elástico, la liga o resorte entre otros. Existen diferentes versiones en cuanto a su origen. Algunas fuentes atribuyen su origen a la zona del altiplano boliviano, región natural que se sitúa entre Bolivia y Perú, y señalan que los niños de esta zona comenzaron a jugar a este juego con tripas de animales, que colocaban entre sus piernas, saltaban y pisaban de diferentes formas. Otras fuentes indican que hay constancia de este juego desde épocas inmemoriales en otras zonas o lugares del mundo, como son: Italia, España, Colombia, Argentina, Uruguay, etc.

Número de participantes

Mínimo tres jugadores.

Dónde se juega

En un lugar amplio (exterior o interior).

Objetivo

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina y gruesa.
- Estimular el equilibrio y la coordinación del cuerpo.
- Fomentar y/o favorecer la agilidad y la práctica del ejercicio físico.

Material

Una goma de unos ocho metros de longitud y un centímetro de ancho anudada en sus extremos.

¿Acompañado de canción?

Acompañado de tonada y palmadas.



Cómo se juega

El juego consiste en realizar una serie de saltos rítmicos sobre una goma elástica.

Para llevarlo a cabo, se utiliza una goma elástica unida con un nudo por los extremos. Dos jugadores se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, uno o varios jugadores tienen que realizar determinados ejercicios al ritmo de cierta tonada y palmadas que interpretan los demás jugadores. En el momento en que uno falla pasa a sujetar la goma.

Se juega con diferentes niveles de dificultad pasando de jugar a nivel del tobillo, al nivel de la rodilla y hasta la altura de la cintura. Puede haber hasta seis niveles: tobillos, media pantorrilla, rodillas, medio muslo, cadera y cintura.

Los ejercicios pueden consistir, por ejemplo, en:

- Pisar la goma o las dos gomas con un pie o con los dos pies.
- Pasar el pie o la pierna por encima de la goma.
- Enrollar y desenrollar la goma a la pierna.
- Saltar con los dos pies en el centro o dejando uno fuera.



ALAS PIEDRAS

Origen

Se trata de un juego milenario. En España, o al menos en la zona de la Vega Baja del Segura, es conocido como el juego de Las Chinas o el juego de Las Piedras, pero parece ser, atendiendo a diferentes fuentes, que realmente recibe el nombre de La Payana (significa recolectar, recoger del suelo) y es un juego típico de Centro y Sudamérica aunque extendido a otras partes del mundo dando lugar a diferentes versiones del mismo pero sin perder su esencia.

Número de participantes

Mínimo dos jugadores.

Dónde se juega

Preferiblemente en el exterior (al aire libre), aunque vale cualquier espacio, cubierto o no, que tenga superficie lisa.

Objetivo

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo de la atención.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo óculo-manual.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina.

Material

Cinco piedras u objetos similares.

¿Acompañado de canción?

No.

Cómo se juega

Se practica con cinco piedras pequeñas u objetos similares y consiste en ir cogiéndolas del suelo al tiempo que se tira una de ellas al aire y se vuelve a coger sin que caiga al suelo.

Normalmente los jugadores se sientan en el suelo con las piernas cruzadas. A su



turno, cada uno tira suavemente las cinco piedras sobre el suelo, elige una de ellas que luego tira hacia arriba a la vez que coge una de las que permanece en el suelo, con cuidado de no tocar las restantes. Ese primer paso se llama “de uno”. Luego sigue “de dos”, “de tres” y “de cuatro” que significa coger en un rápido movimiento ese número de piedras mientras la elegida está en el aire.

Luego viene “el pique”, con todas las piedras en la mano, se tira una al aire y se vuelve a coger antes de que caiga al suelo. En este paso, es común que al intentar recogerla en el aire, la piedra rebote contra las otras y caiga, lo que significa que el jugador pierde su turno que ocupaba otro jugador.

Después viene “el martillo”, a su turno, cada uno tira las cinco piedras sobre el suelo, elige una de ellas que la deja en la mano, pliega los dedos de la mano contra la palma, envolviendo la piedra, para ponerla en forma de puño y deja salir un trozo de piedra a través del dedo meñique, lo justo para poder golpear con ella en el suelo. Entonces el jugador tiene que coger una de las piedras que permanece en el suelo que luego tira hacia arriba al tiempo que da un golpe en el suelo con la que tiene en la mano. Luego sigue “de dos golpes” y “de tres golpes” que significa dar ese número de golpes sobre el suelo con la piedra que se tiene en la mano mientras la elegida está en el aire.

El último paso del juego es “el puente”. Consiste en un arco formado por el dedo índice montado sobre el mayor apoyado contra el suelo, mientras que del otro lado se apoyaba el dedo “gordo”. El jugador tiene que tirar las piedras al suelo frente al “puente” y el rival elige una de ellas, en lo posible una que dificulte el paso de las otras piedras por debajo del puente.

El jugador gana un tanto, cuando mientras tira una de las piedras al aire, pasa el resto de una en una por debajo del puente, dejando para el final la “elegida” por su rival.

Cada vez que se pierde, se pasa el turno al otro jugador y al volver a jugar se comienza en el nivel que se estaba al momento de perder el turno anterior.

Finalizado con éxito estas cuatro etapas se puede volver a reiniciar la serie con “la del uno”.

Existen variaciones del juego según la zona, en algunas zonas los niveles del juego son diferentes, se organizan de otra manera o incluso tienen diferente nombre.



LAS CHAPAS

Origen

El juego de las chapas ha sido uno de los juegos populares y pasatiempos preferidos por los niños durante décadas. Se originó cuando se empezaron a fabricar botellas con tapones de chapa. Este tipo de tapón lo inventó Painter en 1981 en la ciudad norteamericana de Baltimore con la finalidad de que las bebidas carbónicas, mejor conocidas en la actualidad como refrescos, no perdieran el burbujeo que las caracteriza o lo mantuvieran por más tiempo, y lo dio a conocer como el “crown cork” (corcho de corona, llamado “tapón de corona” en España), que pronto fue bautizado popularmente como chapa.

Este tipo de tapón llega a España en 1921 gracias José Torras Onama y su equipo de colaboradores. Tras su llegada muchos niños comienzan a aprovechar estos tapones como material de juego.

Número de participantes

Mínimo dos jugadores.

Dónde se juega

Preferiblemente en el exterior (al aire libre), aunque vale cualquier espacio, cubierto o no, que tenga superficie lisa.

Objetivos

- Fomentar y/o favorecer la concentración.
- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer el desarrollo de la atención.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina.
- Fomentar y/o favorecer la coordinación óculo-manual.

Material

Chapas de botellas de cristal (cerveza, refrescos...). Las mejores son las totalmente planas en la base.

¿Acompañado de canción?

No



Cómo se juega

Se trata de un juego que tiene muchas variantes según la zona de España y la época. A continuación se describen algunos de los juegos más típicos.

- A Sacar

Consiste en dibujar un círculo en el suelo, y cada jugador coloca una de sus chapas en el interior de éste. Cada jugador debe golpear su chapa por turnos desde una línea de salida que se dibuja previamente, intentando golpear y sacar del círculo alguna de las chapas que están dentro. Cuando se saca una chapa del círculo, te la quedas y vuelves a tirar. Si no se consigue sacar ninguna, sería el turno del siguiente jugador. El juego termina cuando no quedan chapas en el círculo, y gana el jugador que más chapas se haya quedado.

- La Carrera

Se traza en el suelo con tiza o bien con tierra, si la hay, un recorrido más o menos complicado, que se debe recorrer a base de pequeños toques que se dan con los dedos índice y pulgar. Para empezar todos los jugadores lanzan su chapa lo más lejos posible. Cuando todos la han lanzado, el jugador que más lejos haya llegado es el que tiene derecho a salir primero en el circuito, después el que ha sido segundo, y así sucesivamente hasta que el último sea el que más cerca ha lanzado la chapa.

Una vez preparado todo, llega el momento de la carrera.

Cada jugador coloca su chapa en la línea de salida e impulsa la chapa intentando avanzar el máximo recorrido posible sin salirse del circuito. Si tras el lanzamiento la chapa queda dentro del circuito marcado, se deja dónde está y en el siguiente turno lanzaría desde esa posición. Si por el contrario, la chapa se sale del circuito, retrocedería al lugar desde donde se lanzó y habría que esperar al siguiente turno para volver a lanzar.

Si se toca la chapa de otro jugador, se pierde el turno en la siguiente jugada.

El primer jugador que consiga llegar a la meta será el ganador de la carrera y, por tanto, del juego.



SASSABÓS

Origen

Marruecos.

Número de participantes

Mínimo ocho jugadores.

Dónde se juega

En el exterior.

Objetivos

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad gruesa.
- Estimular el equilibrio y la coordinación del cuerpo.
- Fomentar y/o favorecer la agilidad y la práctica del ejercicio físico.

Material

Un zapato.

¿Acompañado de canción?

No.



Cómo se juega

El que se la queda, debe ponerse con la espalda doblada de tal manera que los demás puedan saltar por encima apoyando las manos en su espalda, y dentro de un círculo marcado en el suelo (de tres o cuatro pasos largos de diámetro).

Los jugadores van saltando diciendo cada uno en árabe, un día de la semana.

El primer jugador salta diciendo ALET-NAIN (lunes)

El segundo: ALTULATÁ (martes)

El tercero: ALRVEAA (miércoles)

El cuarto: ALJAMIS (jueves)

Justo antes de que salte el quinto jugador diciendo ALYOMOA (viernes), se coloca un zapato en la espalda del que se la queda. El quinto jugador debe saltar sin tirar el zapato, si lo tira debe ponerse para que le salten “quedándose”, y liberando “al que se la quedaba”.

El resto de los jugadores que todavía no han saltado, saltan con el zapato en la espalda de “el que se la queda”, si alguien tira el zapato le cambia y “se la queda”.

El último jugador después de saltar coge el zapato (todos corren lejos), cuenta hasta 10 y tira el zapato al aire, debe estar colocado dentro del círculo marcado en el suelo.

Este jugador corre después que los demás. “El que se la queda” (a quien se han saltado) corre por el zapato y va a pillar a alguien, si le da con él éste “se la queda para la próxima”.

En esta carrera los jugadores pueden salvarse si llegan al círculo marcado en el suelo antes que el que se la queda les dé con el zapato.



SEBAHA LAYUR

Origen

Marruecos.

Número de participantes

Mínimo cuatro jugadores.

Dónde se juega

Preferiblemente en el exterior (al aire libre), aunque vale cualquier espacio, cubierto o no, amplio.

Objetivos

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad gruesa e, incluso, la fina.
- Estimular el equilibrio y la coordinación del cuerpo.
- Fomentar la agilidad y la práctica del ejercicio físico.
- Fomentar y/o favorecer la concentración.
- Fomentar y/o favorecer la coordinación óculo-manual.
- Fomentar y/o favorecer la atención.

Material

Piedras y zapato, aunque se puede usar otro tipo de material que realice la misma función.

¿Acompañado de canción?

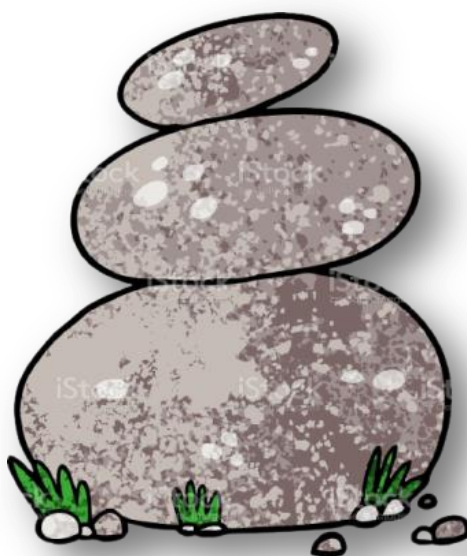
No.



Cómo se juega

Se apilan siete piedras, a siete pasos de distancia de una línea trazada en el suelo. Los jugadores se dividen en dos equipos: uno será el atacante y el otro, el defensor.

El primer jugador del equipo atacante lanza un zapato desde la línea, tratando de derribar, al menos, una de las piedras de la torre. Si no lo consigue, lanza otro jugador de su equipo y así, sucesivamente, hasta que todos hayan fallado. En este caso ambos grupos intercambian sus papeles. Si un jugador/a del equipo atacante logra derribar algún taco de la torre, todos salen corriendo. El primer jugador/a defensor que se hace con el zapato, grita: "¡Sbet!" (¡Alto!) y todos se detienen. Entonces, lanza el zapato contra algún jugador del otro equipo, el cual no puede moverse. Si le da, ambos grupos intercambian sus papeles. En caso contrario, el juego se reinicia de la misma manera.



ÁZUD

Origen

Marruecos.

Número de participantes

Mínimo siete jugadores.

Dónde se juega

Preferiblemente en el exterior.

Objetivos

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad gruesa y fina.
- Fomentar y/o favorecer la concentración.
- Fomentar y/o favorecer la coordinación óculo-manual.
- Fomentar y/o favorecer la atención.

Material

Una botella de plástico.

¿Acompañado de canción?

No.

Cómo se juega

Los jugadores forman un círculo sentados en el suelo. En el interior del 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.



TABUAXRAT

Origen

Marruecos.

Número de participantes

Mínimo cuatro jugadores.

Dónde se juega

Exterior o interior.

Objetivos

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina.
- Fomentar y/o favorecer la concentración.
- Fomentar y/o favorecer la coordinación óculo-manual.
- Fomentar y/o favorecer la atención.

Material

Diez piedras por jugador.

¿Acompañado de canción?

No.

Cómo se juega

Los 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.



LAS ANILLAS O QUITS

Origen

El origen de quits es probablemente griego o romano ya que la evidencia de las primeras versiones del juego se remonta a esa época. Es un juego que se pensó para jugar con herraduras de los caballos y consistía en una competición para ver qué tan lejos podían ser lanzadas dichas herraduras. El juego fue realmente refinado en Inglaterra, allí es donde se empezó a jugar colocando palos sobre un soporte en el suelo convirtiéndose en blancos para el aro.

Número de participantes

Mínimo dos jugadores.

Dónde se juega

Preferiblemente en el exterior (al aire libre), aunque vale cualquier espacio, cubierto o no, amplio.

Objetivos

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina.
- Fomentar y/o favorecer la concentración.
- Fomentar y/o favorecer la coordinación óculo-manual.
- Fomentar y/o favorecer la atención.

Material

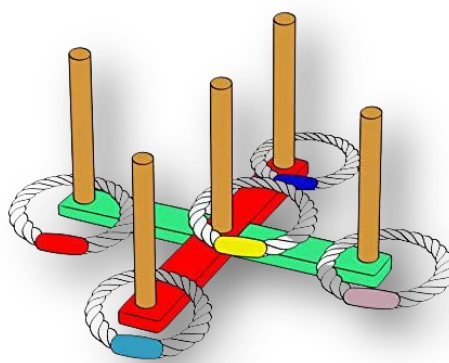
Anillos y palos.

¿Acompañado de canción?

No.

Cómo se juega

Consiste en lanzar unas anillas (desde una distancia previamente establecida) a unos palos que están colocados sobre un soporte en el suelo. Cada uno de estos palos tiene una puntuación. El objetivo es conseguir cuantos más puntos mejor. Debe acordarse la puntuación máxima antes de empezar a jugar.



CROQUET

Origen

El origen del croquet (del francés *crochet*) se encuentra en la Francia de siglo XII, XIII, XIV, concretamente en la zona de la Provenza. En aquel momento la nobleza lo practicaba para ocupar su tiempo libre. Sin embargo, el croquet es un deporte que comenzó a desarrollarse verdaderamente, a partir de la segunda mitad del siglo XIX, en Inglaterra, país al que parece que llegó en 1851, procedente de Irlanda. A su vez provenía de la Bretaña francesa, en la que se jugaba desde 1830 con el nombre de *crooky*. Fue en Irlanda, en la ciudad de Galway, dónde se usó por primera vez, en 1835, la palabra croquet.

Número de participantes

Mínimo dos jugadores.

Dónde se juega

En el exterior (al aire libre).

Objetivos

- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina.
- Fomentar y/o favorecer la concentración.
- Fomentar y/o favorecer la coordinación óculo-manual.
- Fomentar y/o favorecer la atención.

Material

Mazos, pelotas y arcos.

¿Acompañado de canción?

No.

Cómo se juega

Cada jugador coge un mazo y una pelota del mismo color. Todos empiezan desde la primera estaca; en la misma están pintados los colores que indican el orden de actuación. Tienen que pasar la pelota por todos los arcos, en orden, tocar la otra



estaca y regresar haciendo el camino en sentido contrario. Por tanto, el primero en hacerlo será el ganador. No obstante, los demás seguirán jugando hasta que termine el último.

Se juega con 9 arcos, aunque existen otras variaciones en las que se modifica este elemento. Se suele jugar a este deporte sobre hierba. La estaca de salida y la de llegada se colocan a 1,8 m (6 pies) del borde lateral, en el centro. Con respecto a los arcos, se ponen de la siguiente manera:

- 1º: A 1,8 m (6 pies) de la estaquilla.
- 2º: A 1,8 m (6 pies) del arco nº 1, en frente de él.
- 3º: A 4,9 m (16 pies) del arco nº 2 y a 3 m (10 pies) del lateral derecho.
- 4º: A 4,9 m (16 pies) del arco nº 3 y en línea con los arcos 2 y 1.
- 5º: A 9,75 m (32 pies) del arco nº 4 y en línea con el nº 3.
- 6º: A 4,9 m (16 pies) del arco nº 5 y en línea con los arcos 4, 2 y 1.
- 7º: A 1,8 (6 pies) del arco nº 6, en frente de él. Además, a 1,8 m (6 pies) (en línea recta) se encuentra la estaquilla final.
- 8º: Se coloca paralelo al nº 5, a 4,9 m (16 pies) del nº 7.
- 9º: Paralelo al nº 3, a 4,9 m (16 pies) del nº 2.

Normas:

- Cada jugador tiene 3 golpes iniciales para pasar la bola por el primer arco.
- Cuando se consiga pasar la pelota por debajo de un arco, se realizará un tiro adicional. En caso de ser 2 arcos, serán 2 lanzamientos. Sí se golpea la pelota de un adversario, se puede elegir entre hacer:
 1. Roquet: consiste en colocar tu bola en contacto con la bola tocada y golpear tu bola de manera que ambas bolas se vayan en la misma dirección. El jugador que hace roquet tiene derecho a un tiro adicional.
 2. Cróquet: consiste en colocar tu bola en contacto con la bola tocada. Después colocar tu pie encima de tu bola y la sujetas firmemente, a continuación, golpeas tu bola, manteniéndola con tu pie, de manera que la bola del oponente se mueva.
 3. Realizar dos golpes: consiste en golpear la bola dos veces seguidas.



TIDDLYWINKS

Origen

Tiene sus raíces en la época victoriana. La época victoriana hace referencia a los años de reinado de Alexandrina Victoria del Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda (1837-1901). Es considerado uno de los juegos ingleses tradicionales más populares.

Número de participantes

Mínimo dos jugadores.

Dónde se juega

En el interior.

Objetivos

- Fomentar y/o favorecer el contacto físico con los demás.
- Fomentar y/o favorecer la motricidad fina.
- Fomentar y/o favorecer la concentración y la atención.
- Fomentar y/o favorecer la coordinación óculo-manual.

Material

Fichas de diferentes tamaños y colores y un cubilete.

¿Acompañado de canción?

No.

Cómo se juega

Consiste en introducir unas fichas en un cubilete, haciéndolas saltar bajo la presión de otra ficha mayor.

Para comenzar el juego se coloca un cubilete en el centro de la mesa en un punto equidistante a cada contrincante. Cada jugador contará con un grupo de fichas del mismo color y una ficha de diámetro superior. Todos intervendrán por turno intentando introducir sus fichas dentro del cubilete, presionándolas con la más grande. Ganará el primer participante que introduzca todas sus fichas.



THE POTATO CIRCLE

Origin

This game arises in the period that followed the Spanish Civil War, better known as the Spanish postwar period, and is attributed to the boys and girls of that time. After the Spanish civil war, a situation of hardship, economic and social crisis broke out in the country. Hunger and misery roamed the streets day after day. This situation meant that many boys and girls of the time did not have toys to entertain themselves and that they had to create, design or devise a new game to have fun. The song refers to the more affluent classes of the time and who could afford to eat the delicacies that were scarce in our country at that time. Later it spread throughout South America thanks to the common language, although it acquired a series of variants adapting to different cultures and / or societies.

Number of participants

Minimum three players.

Where to play

In a spacious place.

Objective

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Promote verbal understanding.
- Encourage and / or favor the development of memory.
- Raise awareness of different speeds: slow and fast.
- Stimulate balance and body coordination.
- Encourage and / or favor the development of attentiveness.

Material

No material is required.

Accompanied by a song?

Yes.



How to play

The players form a circle, shaking hands, a song is sung, and they go around to the rhythm of the song.



SONG:

The potato circle
We will eat salad
As the gentlemen eat
Oranges and lemons
Achupé achupé
Sitting I stayed

When it is said "achupé" all the players must bend down and get up again, until it is said "sitting I stayed" and all the players must sit down suddenly and the last one to do so loses. And so you can repeat the verses and stanzas as many times as you want to make it longer and more fun.



PASE MISÍ

Origin

This game is typical of Madrid, it emerged at the beginning of the 19th century, coinciding with the withdrawal of the French army from the capital. The War of Independence from Spain was a warlike conflict mainly between Spain and France that began on May 2, 1808 with the uprising in Madrid against the French invasion of Spain, culminating in Spanish territory on June 21, 1813 with the victory of the allied Spanish, British and Portuguese troops in the Battle of Vitoria. The song refers to the withdrawal of the French troops from Madrid, around the year 1813. Originally the song said "monsieur" pass, "madame" pass, which means sir and madam respectively in French, but these words were changed in their pronunciation until they remain as the well known to all "misí", "misá". The initial formula was intended to imitate, on the part of the boys and girls, the refined courtesy of the French when yielding to someone. It is a game that quickly spread throughout Spain and has been played for generations.

Number of participants

Minimum ten players.

Where to play

In a spacious place.

Objective

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Promote verbal understanding.
- Encourage and / or favor the development of memory.
- Stimulate balance and body coordination.
- Encourage and / or favor the development of attentiveness.

Material

No material is required.

Accompanied by a song?

Yes.



How to play

The players who become team captains are chosen by lottery. Each captain is assigned the name of a color, a city, a river, etc... For example, one is Red and the other is Blue. They then hold hands and lift them up, simulating a bridge. The rest are held by the waist, one after the other, and go under the "bridge" while singing the following song:



SONG:
Pase misí,
Pase misá,
through the door of Alcalá
Those in front run a lot
Those from behind will stay

At this moment they lower their arms capturing one of the line who is asked what color he prefers, Red or Blue, standing behind the captain to whom that color belongs.

When all the players have been captured and are positioned behind their respective "captains", a line is drawn on the ground, in the middle of the two teams, and each of them must pull back trying to get the opposing team to cross the line and thus be the winner.



THE HANDKERCHIEF

Origin

The origin of this game is not known exactly. Some sources suggest that it is a game over 2000 years old that was already played in Ancient Egypt. Although it is true it could not be played with a handkerchief because this accessory was not yet used at that time. The kerchief was introduced to Europe around the 15th century by French sailors who traveled and traded in the East. There, farmers used to protect their heads with square pieces of linen. From there they imported their silk scarves and their many uses.

Number of participants

Minimum nine players.

Where to play

Outdoor.

Objective

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Stimulate balance and body coordination.
- Encourage and / or favor agility and the practice of physical exercise.
- Encourage and / or favor the development of attentiveness.
- Encourage and / or favor gross and fine motor skills.

Material

A handkerchief, piece of cloth, or piece of clothing.



How to play

Two teams compete in this game, each of which has at least four players.

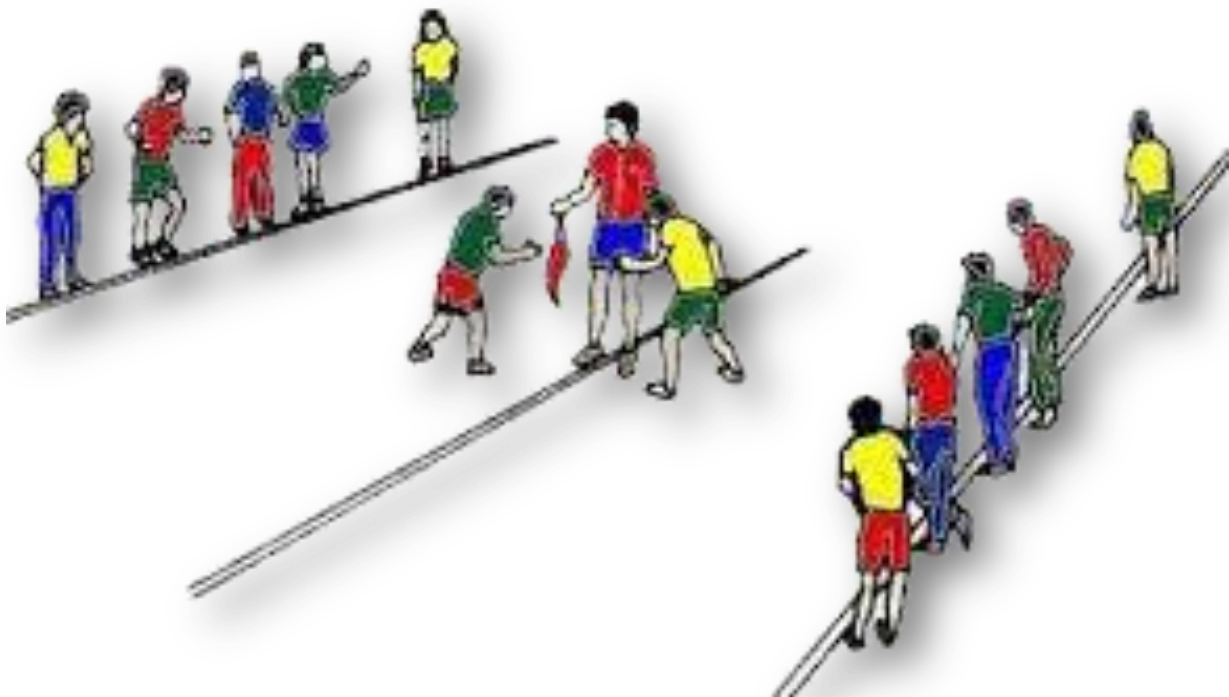
In the center of the field (which must be quite wide), a line is made at the end of which is where the player who is holding the handkerchief and who is the "judge" stands.

Each player, from both teams, is assigned a number (from "1" to the number of players there are).

Next, the "judge" says a number and the two players (one from each team) to whom that number corresponds have to come out.

When they reach the handkerchief, one of them (the fastest) must take it and run to his ground, avoiding being hit by the other team's player, who is running after him. If it succeeds, the other is eliminated. If not, it is he who must leave the game.

The game ends when all members of a team are eliminated.



LA CONEJERA

Origin

It is difficult to know its origin but the truth is that it is a very popular game in many countries of the world with slight variations regarding the name. In Spain it has several names, even in nearby towns, for example: Coroneja in some regions of Murcia, Nonet in some regions of Gerona, Peletre in Galicia, Cascayu in Asturias, Conejera in the Vega Baja del Segura area.

Number of participants

Minimum two players.

Where to play

Outdoor.

Objective

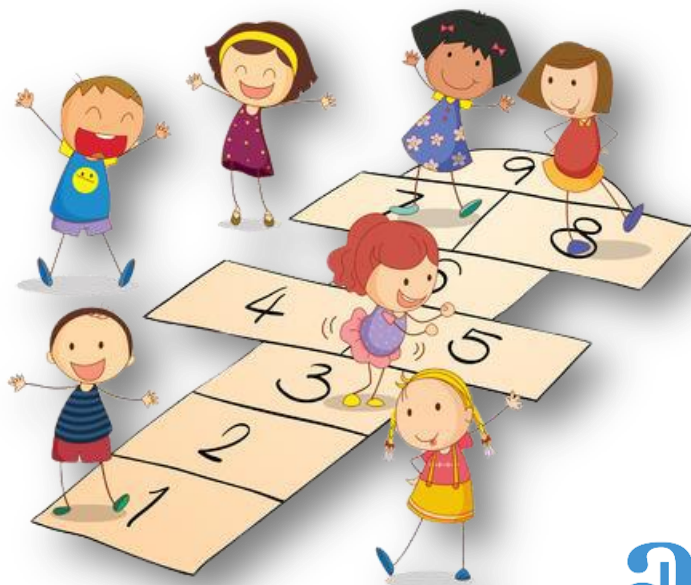
- Encourage and / or favor the development of the eye-hand and eye-pedal.
- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor the development of memory and attention.
- Stimulate balance and body coordination.
- Encourage agility and the practice of physical exercise.
- Encourage and / or promote fine and gross motor skills.

Materials

A chalk and a stone.

Accompanied by a song?

No.



How to play

The first thing to do is draw a diagram on the ground with the help of chalk. The diagram is made up of small rectangles or squares with the numbers from 1 to 10. In this way, the number 1 box is drawn, then another box with the number 2 is painted on top and on top of this another box with the number 3, then another two with the numbers 4 and 5, another with the number 6, followed by two others with the numbers 7 and 8, another with the number 9 and, finally, a box with the number 10. The player must stand behind of the first number and throw the stone with your hand. The stone must land on the square with the number 1, which is called "house" and cannot be stepped on. Thus, the player begins to travel the circuit jumping with one foot in the single squares and with both feet in the double squares. When you reach the end, turn and go back to the beginning, the player picks up the stone from the square just before and continues to the starting square. Once in the first square, he throws the stone again, this time to square number 2, and goes back down the path, and so on. The objective is to complete the entire series, moving the stone from square to square each turn until reaching 10.

Rules to take into account:

- When throwing the stone, it must fall within the corresponding square and must not touch the lines. Otherwise, the turn moves to the next player.
- When jumping over the squares, you should never touch the dividing lines. If this happens, the player loses his turn.
- In the double squares you can put both feet, one in each square, but in the simple ones you can only put one foot. The player who breaks this rule loses his turn.
- In the square where the stone is, the feet are never placed. If the square coincides with a double, you can only hop on the adjoining square.



LA PÍNDOLA

Origin

Píndola is a popular game of Spanish origin from the mid-twentieth century. Some sources suggest that it is originally from Madridejos, a Spanish municipality and town in the province of Toledo. It was played, generally, in the main square and in the schoolyard during the time that recess lasted since not much land was needed, with a few meters long it was enough, so it could be played anywhere.

Number of participants

Minimum three players.

Where to play

Outdoors.

Objective

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor gross motor skills.
- Stimulate balance and body coordination.
- Encourage agility and the practice of physical exercise.

Material

No material is required.

Accompanied by song?

No.



How to play

It consists of jumping over each of the players. To play leapfrog, one player must bend at the waist and hide his head between his hands to be a foal to the other. While the rest of the players line up to start jumping over the one that acts as a foal.

To jump they lean on the back of the player who is doing the pony and when they jump they separate their legs to go over him without touching him with them.

This game begins by dodging who has to stand as the pony, then a line is made on the ground and the rest of the players stand behind it to start jumping over the pony, trying not to step on the line. The player who steps on the line loses and has to put himself in the place of the one who played the pony. The original pony joins in the queue of those who jump.

The game continues and if neither has lost, the distance to the line is increased. Always the first player to jump says "hit it" and jumps. The rest of the players have to imitate the jump of this first player, avoiding stepping on the line. If no one loses in this second round, the distance of the line is increased again and the jump is changed for a more complicated one.



THE STICKERS

Origin

The history of collect the stickers begins in Spain at the beginning of the last century, when they arrived imported as promotions in food products. In the 40s they began to experience a remarkable and progressive growth that continued in the 50s and 60s. But it was from the 70s when they lived their great heyday.

According to commercial interests, the themes of the stickers changed adding new concepts such as inventions, animals, shields, records, etc., since it was promotional material, mainly brands of children's products, such as yogurt, chocolate or pastries. It was considered a "gift" focused on loyalty because you had to buy their products if you wanted to get the sticker packs. In fact, the envelopes were printed with the logo of the very large commercial brand, like the album that was usually given away with the purchase of several products at the same time.

Between the 70s and 80s the distribution of stickers began to be done in kiosks, ceasing to be given away with the purchase of food products. At that time, the star without a doubt in terms of sticker issues was the soccer that had achieved greater popularity among young people due to the soccer World Cups that were being disputed.

Number of participants

Minimum two players.

Where to play

Preferably outdoors, although any space, covered or not, that has a smooth surface is valid.

Objective

- Encourage and / or promote concentration.
- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor the development of attentiveness.
- Encourage and / or favor fine motor skills.
- Encourage and / or favor hand-eye coordination.



Material

Stickers collection.

Accompanied by a song?

No.

How to play

It is a game that has many variations depending on the area of Spain and the time. In the Vega Baja del Segura what they used to play the most is:

- Stack

A common number of sticker is put into play, each player has to put the same number of stickers, unless there is one that is more valuable (difficult to obtain) and is worth more than one. These stickers are stacked on the ground with the drawing facing down. The game consists of hitting the pile of sticker with the cupped hand to try to turn over as many stickers as possible. The players will hit the pile in the pre-established order. Anyone who manages to turn a sticker after hitting the pile takes that sticker or stickers if he turns more than one.

- Mount

A line is drawn on the wall, it must be at a height of about 30 cm from the ground, and from there the stickers are thrown to the ground. When we get our sticker to fall on top of another, we win it. If, on the other hand, our sticker does not fall on any of them, the next player can try his luck and aim to win it.



THE MARBLES

Origin

The marbles do not have an exact known origin, but some sources suggest that it is a very ancient traditional game, its origin probably dates back to Ancient Egypt and / or Pre-Christian Rome. Experts on this subject point out that the marbles changed over time from being a funerary or religious object to a toy.

Number of participants

Minimum two players.

Where to play

Outdoor.

Objective

- Encourage and / or promote concentration.
- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor the development of attentiveness.
- Encourage and / or favor fine motor skills.
- Encourage and / or favor hand-eye coordination.

Material

Marbles.

Accompanied by a song?

No.



How to play

You start by making a small hole in the ground. About 3-5 meters from the hole, a line is marked from which the players will throw their marble, with the intention of introducing it into it. The proximity of the marbles to the hole will define the turn of the game for each player.

The object of the game is to hit the other players' marble three times in a row, and then put the marble in the hole. The first touch is called "first", the second "foot" (so called because to be valid there must be a separation between the two marbles greater than the foot size of the owner of the struck marble). The third touch, the last, is called "tute". If any of the shots are missed, the hits made are saved and the turn is passed to the next player. After the three touches, if the marble can be inserted into the hole, the player who has received them is eliminated.

Depending on the area and the time there are endless variations of this game. For example, if it is allowed or not to advance a span before throwing the marble, if it is allowed or not to clear the ground before shooting, if it is 3 or 5 strokes, the same for the words used, there are infinite variants of the given name to each hit, or the way to say whether or not to bet the marble. It is important to define the rules in advance.



PUÑO O VAINA

Origin

It is a popular game of Spanish origin but the time and area of Spain where it originated is unknown.

Number of participants

Minimum ten players.

Where to play

Outdoor.

Objective

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor gross motor skills.
- Stimulate balance and body coordination.
- Encourage and / or favor agility and the practice of physical exercise.

Material

No material is required.

Accompanied by a song?

No.



How to play

Two teams are made and lots are drawn. From each team one act as a mother.

Disposition of the team that keeps it: the mother stands close to the wall with her legs spread open and looking straight ahead. The others crouch in a line. The first puts his head between the mother's legs and with his arms he also clings to the mother's legs. The second puts his head between the legs of the first and grabs onto his legs and so on.

Those of the other team, in turn, are jumping and climbing on top of the team that forms it. If when they climb on top the team sinks, they start to climb again.

When they are all up, the last one bends down and puts his hand under the belly of the last one who is leaping (so that he can see it) closed (PUÑO) or open (VAINA) saying strong PUÑO or VAINA.

The mother has to respond. If it is correct the roles are exchange and if it does not remain in place until it is correct and so on.



THE RUBBER BAND

Origin

In Spain it is known as the rubber band game but in other countries this same game is known as elastic, the league or spring among others. There are different versions regarding its origin. Some sources attribute its origin to the area of the Bolivian altiplano, a natural region located between Bolivia and Peru, and point out that the children of this area began to play this game with animal guts, which they placed between their legs, jumped and stepped in different ways. Other sources indicate that there is evidence of this game since time immemorial in other areas or places of the world, such as: Italy, Spain, Colombia, Argentina, Uruguay, etc.

Number of participants

Minimum three players.

Where to play

In a spacious place (outside or inside).

Objective

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or promote fine and gross motor skills.
- Stimulate balance and body coordination.
- Encourage and / or favor agility and the practice of physical exercise.

Material

A rubber band about eight meters long and one centimeter wide knotted at its ends.

Accompanied by a song?

Accompanied by tune and claps.



How to play

The game consists of performing a series of rhythmic jumps on a rubber band.

To do this, an elastic band is used tied with a knot at the ends. Two players stand on the sides holding it with their legs spread so that there is a space in the middle to jump. Then, one or more players have to perform certain exercises to the rhythm of a certain tune and claps that the other players interpret. The moment you fail, you go on to hold the rubber.

It is played with different levels of difficulty going from playing at the ankle level, at the knee level and up to the waist level. There can be up to six levels: ankles, mid-calf, knees, mid-thigh, hip, and waist.

Exercises can consist, for example, of:

- Step on the rubber or both rubber bands with one foot or with both feet.
- Pass your foot or leg over the rubber.
- Roll up and unroll the rubber to the leg.
- Jump with both feet in the center or leaving one out.



THE STONES

Origin

It is an ancient game. In Spain, or at least in the Vega Baja del Segura area, it is known as the game of Las Chinas or the game of Las Piedras, but it seems to be, according to different sources, that it actually receives the name of La Payana (it means collect, from the ground) and it is a typical game from Central and South America although it has spread to other parts of the world, giving rise to different versions of it but without losing its essence.

Number of participants

Minimum two players.

Where to play

Preferably outdoors, although any space, covered or not, that has a smooth surface is valid.

Objective

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor the development of attentiveness.
- Encourage and / or favor eye-manual development.
- Encourage and / or favor fine motor skills.

Material

Five stones or similar objects.

Accompanied by a song?

No.

How to play

It is practiced with five small stones or similar objects and consists of picking them up from the ground while throwing one of them into the air and picking it up again without falling to the ground.



Players usually sit cross-legged on the floor. In turn, each one gently throws the five stones on the ground, chooses one of them which he then throws upwards while taking one of the stones that remains on the ground, being careful not to touch the rest. That first step is called "one". Then follows "of two", "of three" and "of four" in order to catch that number of stones in a rapid movement while the chosen one is in the air.

Then comes "the pique", with all the stones in hand, one is thrown into the air and is picked up again before it falls to the ground. In this step, it is common that when trying to pick it up in the air, the stone bounces against the others and falls, which means that the player loses his turn which is taken by another player.

Then comes "the hammer", in turn, each one throws the five stones on the ground, choosing one of them keep in his hand, folds the fingers of the hand against the palm, wrapping the stone, to put it in shape. fist and lets out a piece of stone through the little finger, just enough to hit the ground with it. Then the player has to catch one of the stones that remains on the ground, which he then pulls upwards while striking the ground with the one in his hand. Then follows "two-blows" and "three-blows" which means hitting that number of blows on the ground with the stone in hand while the chosen one is in the air.

The last step of the game is "the bridge." It consists of an arch formed by the index finger mounted on the elder one resting against the ground, while the thumb rested on the other side. The player has to throw the stones to the ground in front of the "bridge" and the opponent chooses one of them, if possible one that makes it difficult for the other stones to pass under the bridge.

The player wins a point, when while throwing one of the stones into the air, he passes the rest one by one under the bridge, leaving the one "chosen" by his rival for last.

Each time you lose, the turn is passed to the other player and when you play again, you start at the level you were at when you lost the previous turn.

Once these four stages have been successfully completed, the series can be restarted with "one".

There are variations of the game depending on the area, in some areas the levels of the game are different, are organized differently or even have a different name.



THE CAPS

Origin

The caps game has been a popular game and favorite pastime for children for decades. It originated when bottles with caps began to be manufactured. This type of stopper was invented by Painter in 1981 in the North American city of Baltimore with the aim that carbonated beverages, better known today as soft drinks, would not lose the bubbling that characterizes them or keep it for longer, and gave it to known as the “crown cork” (crown cork, called “crown cap” in Spain), which was soon popularly baptized as caps.

This type of stopper arrived in Spain in 1921 thanks to José Torras Onama and his team of collaborators. After their arrival, many children begin to take advantage as play material.

Number of participants

Minimum two players.

Where to play

Preferably outdoors, although any space, covered or not, that has a smooth surface is valid.

Objectives

- Encourage and / or promote concentration.
- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor the development of attentiveness.
- Encourage and / or favor fine motor skills.
- Encourage and / or favor hand-eye coordination.

Material

Glass bottle caps (beer, soft drinks ...). The best ones are the totally flat ones at the base.

Accompanied by a song?

No.



How to play

It is a game that has many variations depending on the area of Spain and the time. Some of the more typical games are described below.

- To take out

It consists of drawing a circle on the ground, and each player places one of their caps inside it. Each player must hit his cap in turn from a starting line that is previously drawn, trying to hit and remove from the circle any of the caps that are inside. When a cap is taken out of the circle, you keep it and throw it again. If none can be drawn, it would be the next player's turn. The game ends when there are no caps left in the circle, and the player with the most caps remaining wins.

- The race

A more or less complicated route is traced on the ground with chalk or with earth, if there is one, which must be covered with small touches that are given with the index finger and thumb. To start all the players throw their cap as far as possible. When everyone has thrown it, the player who has gone the furthest is the one who has the right to start the circuit first, then the one who has been second, and so on until the last one is the one who has thrown the cap closest.

Once everything is prepared, it is time for the race.

Each player places his cap on the starting line and propels the cap trying to advance as far as possible without leaving the circuit. If after the throw the cap remains within the marked circuit, it is left where it is and in the next turn it would throw from that position. If, on the other hand, the cap leaves the circuit, it would go back to the place from where it was launched and we would have to wait for the next turn to launch again.

If another player's cap is touched, the turn is lost on the next play.

The first player to reach the finish line will be the winner of the race and therefore the game.



SASSABÓS

Origin

Morocco.

Number of participants

Minimum eight players.

Where to play

Preferably outdoor.

Objectives

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor gross motor skills.
- Stimulate balance and body coordination.
- Encourage and / or favor agility and the practice of physical exercise.

Material

A shoe.

Accompanied by a song?

No.



How to play

A player should stand with their back bent in such a way that the others can jump over it, resting their hands on his back, and within a circle marked on the ground (three or four long steps in diameter).

The players jump, saying each one in Arabic, one day of the week.

The first player jumps saying ALET-NAIN (Monday)

The second: ALTULATÁ (Tuesday)

The third: ALRVEAA (Wednesday)

The fourth: ALJAMIS (Thursday)

Just before the fifth player jumps out saying ALYOMOA (Friday), a shoe is placed on the back of the person with the back bent. The fifth player must jump without throwing the shoe. If the player throws the shoe to the ground exchange his role and must stand with your back bent.

The rest of the players who have not jumped yet, jump with the shoe on the back, if someone throws the shoe to the ground exchange his role and must stand with your back bent.

The last player after jumping takes the shoe (everyone runs away), counts to 10 and throws the shoe into the air, it must be placed within the circle marked on the ground.

This player runs after the others. The player with his back bent runs for the shoe and is going to catch someone, if he hits it with it they change roles.

In this race, players can save themselves if they reach the circle marked on the ground before someone touches them with the shoe.



SEBAHA LAYUR

Origin

Morocco.

Number of participants

Minimum four players.

Where to play

Preferably outdoors, although any space, covered or not, wide is worth it.

Objectives

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor gross and even fine motor skills.
- Stimulate balance and body coordination.
- Encourage agility and the practice of physical exercise.
- Encourage and / or promote concentration.
- Encourage and / or favor hand-eye coordination.
- Encourage and / or favor of attentiveness.

Material

Stones and shoe, although you can use another type of material that performs the same function.

Accompanied by a song?

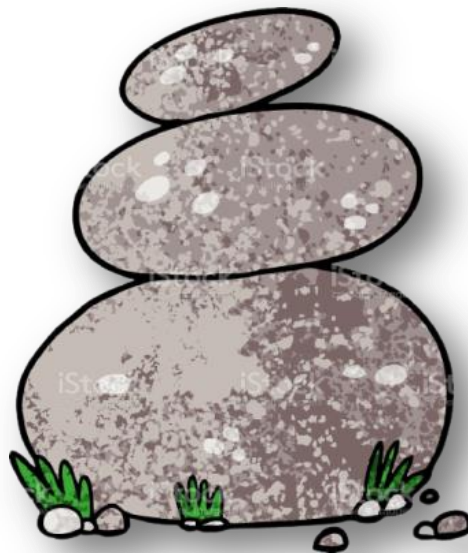
No.



How to play

Seven stones are stacked, seven paces apart from a line drawn on the ground. The players are divided into two teams: one will be the attacker and the other, the defender.

The first player of the attacking team throws a shoe from the line, trying to knock down at least one of the stones from the tower. If he does not succeed, he throws another player on his team and so on, until all have failed. In this case both groups exchange their roles. If a player from the attacking team manages to knock down a block from the tower, they all run away. The first defending player to get hold of the shoe, yells: "Sbet!" (Stop!) And they all stop. Then, he throws the shoe against a player from the other team, who cannot move. If it hits, both groups switch roles. Otherwise, the game restarts in the same way.



ÁZUD

Origin

Morocco.

Number of participants

Minimum seven players.

Where to play

Outdoor.

Objectives

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor gross and fine motor skills.
- Encourage and / or promote concentration.
- Encourage and / or favor hand-eye coordination.
- Encourage and / or favor of attentiveness.

Material

A plastic bottle.

Accompanied by a song?

No.

How to play

Players form a circle sitting on the ground. Inside the circle a bottle is placed lying down and one of the players spins it. The player who points the mouth of the bottle must find it in the shortest time possible, once his teammates have hidden it.



TABUAXRAT

Origin

Morocco.

Number of participants

Minimum four players.

Where to play

Outdoor.

Objectives

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor fine motor skills.
- Encourage and / or promote concentration.
- Encourage and / or favor hand-eye coordination.
- Encourage and / or favor of attentiveness.

Material

Ten stones per player.

Accompanied by a song?

No.

How to play

The players sit on the ground in a circle around a small pile of stones, made with five stones from each of the players. The game begins when, once the order of participation has been established, the first player approaches the pile and tries to catch one, without any stone being moved. If he succeeds, he keeps it, but if he moves one, he has to pay a pledge, leaving one of his on the pile. As players run out of stones, they leave the game.



RINGS OR QUOITS

Origin

The origin of quoits is probably Greek or Roman since the evidence of the first versions of the game goes back to that time. It is a game that was thought to be played with horseshoes and consisted of a competition to see how far these horseshoes could be thrown. The game was really refined in England, that's where it started to be played by placing clubs on a support on the ground and becoming targets for the rings.

Number of participants

Minimum two players.

Where to play

Preferably outdoors, although any space, covered or not, wide is worth it.

Objectives

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor fine motor skills.
- Encourage and / or promote concentration.
- Encourage and / or favor hand-eye coordination.
- Encourage and / or favor of attentiveness.

Material

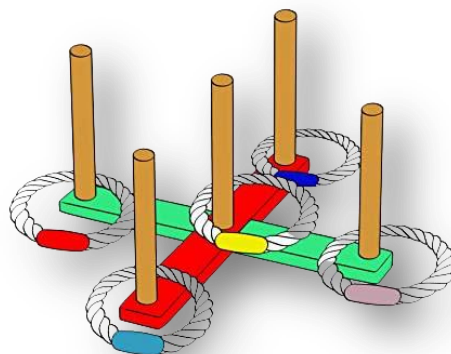
Rings and sticks.

Accompanied by a song?

No.

How to play

It consists of throwing some rings (from a previously established distance) to some sticks that are placed on a support on the ground. Each of these suits has a score. The goal is to get the more points the better. The maximum score must be agreed upon before starting to play.



CROQUET

Origin

The origin of croquet (from the French *crochet*) is in 12th, 13th and 14th century France, specifically in the area of Provence. At that time the nobility practiced it to occupy their free time. However, croquet is a sport that began to truly develop, from the second half of the nineteenth century, in England, a country that seems to have arrived in 1851 from Ireland. In turn, it came from French Brittany, where it had been played since 1830 under the name of *crooky*. It was in Ireland, in the city of Galway, where the word *croquet* was used for the first time, in 1835.

Number of participants

Minimum two players.

Where to play

Outdoor.

Objectives

- Encourage and / or favor fine motor skills.
- Encourage and / or promote concentration.
- Encourage and / or favor hand-eye coordination.
- Encourage and / or favor of attentiveness.

Material

Mallets, balls and bows.

Accompanied by a song?

No.

How to play

Each player takes a mallet and a ball of the same color. They all start from the first stake; the colors that indicate the order of performance are painted on it. They have to pass the ball through all the arches, in order, touch the other stake and return by going the other way. Therefore, the first to do so will be the winner. However, the others will



continue playing until the last one finishes.

It is played with 9 bows, although there are other variations in which this element is modified. This sport is usually played on grass. The start stake and the finish stake are positioned 6 ft (1.8 m) from the side edge, in the center. With regard to the arches, they are put as follows:

- 1st: 1.8 m (6 ft) from the stake.
- 2nd: 1.8 m (6 ft) from goal 1, in front of it.
- 3rd: 4.9 m (16 ft) from goal 2 and 3 m (10 ft) from the right wing.
- 4th: 4.9 m (16 ft) from goal 3 and in line with goal 2 and 1.
- 5th: 9.75 m (32 ft) from goal 4 and in line with goal # 3.
- 6th: 4.9 m (16 ft) from goal 5 and in line with goal number 4, 2 and 1.
- 7th: 1.8 (6 feet) from goal 6, in front of him. Also, 6 ft (1.8 m) (straight ahead) is the final peg.
- 8th: Placed parallel to 5, 4.9 m (16 feet) from # 7.
- 9th: Parallel to 3, 4.9 m (16 feet) from # 2.

Rules:

- Each player has 3 initial strokes to pass the ball through the first goal.
- When the ball is passed under an arc, an additional shot will be taken. In case of being 2 arcs, it will be 2 throws. If an opponent's ball is hit, you can choose to do:
 1. Roquet: consists of placing your ball in contact with the touched ball and hitting your ball so that both balls go in the same direction. The player who roquet is entitled to one additional shot.
 2. Croquet: consists of placing your ball in contact with the touched ball. After placing your foot on top of your ball and holding it firmly, you then hit your ball, holding it with your foot, so that the opponent's ball moves.
 3. Perform two strokes: consists of hitting the ball twice in a row.



TIDDLYWINKS

Origin

It has its roots in the Victorian era. The Victorian era refers to the years of reign of Alexandrina Victoria of the United Kingdom of Great Britain and Ireland (1837-1901). It is considered one of the most popular traditional English games.

Number of participants

Minimum two players.

Where to play

Inside.

Objectives

- Encourage and / or favor physical contact with others.
- Encourage and / or favor fine motor skills.
- Encourage and / or promote concentration.
- Encourage and / or favor hand-eye coordination.
- Encourage and / or favor care.

Material

Chips of different sizes and colors and a goblet.

Accompanied by a song?

No.

How to play

It consists of introducing some records into a cup, making them jump under the pressure of another larger tile.



To start the game, a cup is placed in the center of the table at a point equidistant from each opponent. Each player will have a group of tiles of the same color and a tile with a larger diameter. Everyone will take turns trying to insert their chips into the cup, pressing them with the largest one. The first participant to enter all their chips will win.