

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE REGIONAL DE OCCIDENTE
COORDINACION DE ACCION SOCIAL
Trabajo Comunal Universitario Museo de San Ramón

CINTHIA LÓPEZ ROSARIO MORERA
MARJORIE RODRÍGUEZ

**NUESTRO AGRADECIMIENTO A LAS PERSONAS QUE HICIERON POSIBLE
ESTE TRABAJO:**

Claudio César Araya Rodríguez

Glauco Araya Rodríguez

Rafael Angel Barrantes Campos

María Eugenia Blanco Matamoros

Rafael Angel Castro Piepper

Amparo Castro Villegas

Eulleni Cruz Jiménez

Manuela Cruz

Ulices Cordero Araya

Carmen Lidia Flores Cordero

Zeneida Montanaro Alfaro

Angela Quesada Alvarado

Luis Alberto Quesada Zúñiga

Dagoberto Salas Guzmán

Índice

	Página
<i>Presentación</i>	5
<i>Prólogo</i>	6
<i>Recuerdos de mi Infancia</i> (Ulices Cordero)	8
1.Arroz con leche	9
2.Bate	11
3.Bolas de vidrio	14
4.Cabañas	17
5.Doña Ana	18
6.Escondido	19
* 7.Jacks o yackses	20
* 8.Mirón-mirón	22
9.Monitos arriba-monitos abajo	24
10.Oba	25
11.Papalotes	26
12.Pulga	27
* 13.Quedó	28
14.¿Qué oficios traen?	29
15.Rayuela	30
16.Resbalar con tabla	33
17.Sotijita	34
18.Tinajitas	36
19.Trompos	38
20.Zuela	40

Presentación

Desde 1987 el Museo de San Ramón ha querido contribuir a la recuperación y revitalización del patrimonio cultural del cantón de San Ramón. A partir de este año los estudiantes que realizan su Trabajo Comunal Universitario en el Museo, han ejecutado varias investigaciones con base en las cuales se le ha dado vida a las salas de exposiciones permanentes de esta institución. Esos estudiantes también han permitido la preparación de exposiciones itinerantes o viajeras que se trasladan a escuelas y colegios de la región.

La presente publicación representa un esfuerzo por recuperar y revitalizar ese patrimonio cultural. Esta no es una mera recopilación de los juegos de los niños ramonenses de antaño; es parte del relato cotidiano de hace ya algunos años, del diario vivir de quienes fueron nuestros padres, abuelos y tatarabuelos; en fin, del rico acervo de tradiciones de un pueblo.

Gracias a la privilegiada memoria de algunas personas se reviven estos juegos para que niños y adultos, maestros y padres de familia recurran a ellos en momentos de gozo y alegría o de nostálgicas memoranzas.

El hermoso poema que don Ulises Cordero cedió para esta publicación debe motivarnos para darle el mejor aprovechamiento al presente trabajo.

Las autoras de este trabajo, Cinthia López, Rosario Morera y Marjorie Rodríguez, se dedicaron a la tarea de entrevistar a varias personas. Luego ordenaron la información para incluir aquí las versiones más populares de cada juego. Carmen Miranda ilustró esta recopilación. Roxana Lobo revisó estilo.

M.Sc. Silvia Castro

Coordinadora del proyecto TCU

El Museo de San Ramón y la

Comunidad.

Prólogo

La ciencia y la tecnología han permitido mejorar la calidad de vida de hombre. No obstante, esto no le ha traído solamente ventajas sino que en algunos aspectos ha afectado negativamente a la humanidad.

Se puede, en este caso, referir a un asunto que inquieta mucho a educadores y padres de familia porque ellos mismos no tienen claro o definido un concepto de identidad cultural para transmitirlo a diferentes generaciones. Cuando esa identidad cultural se desdibuja, los miembros de una sociedad muestran un creciente desinterés por su patrimonio cultural. Los medios de comunicación masiva y especialmente la televisión, han contribuido de manera importante en los procesos de transculturación de diferentes sociedades.

Los conceptos de cultura y de patrimonio cultural pueden verse de dos maneras cuando se toman para realizar actividades con fines educativos. Por una parte, Leopoldo Chiappo (1986) considera que la forma mas común y equívoca en que ha sido entendido el patrimonio cultural es como: "... el conjunto de los productos culturales heredados, y en cierto modo congelados, detenidos para la contemplación y el turismo, y que son el resultado de las actividades artísticas, militares y religiosas de los habitantes que antecedieron a quienes legaron esos productos".

Analizada esta posición se llega a concluir que no tiene sentido contemplar acriticamente estos objetos o "productos culturales" por un simple orgullo nacionalista como se acostumbra a menudo en nuestras visitas a museos, exposiciones, etc.

Otra manera de entender la cultura es la que nos llama a reflexionar constantemente, desde todo punto de vista y, en especial, en el campo educativo. Se nos presenta ahora el patrimonio cultural como algo vivo real, al decir de Chiappo, que tenga sentido y que pueda ser objeto de crítica para que se torne activo y adquiera significado en la actualidad, proyectándose hacia el futuro.

Ahora nos toca preguntarnos: ¿qué podemos hacer (educadores, padres de familia, personas de la comunidad) para lograr esto?. La respuesta sería que todos lo podemos hacer si tenemos presente que al niño hay que orientarlo desde pequeño, desde sus primeros años, tanto en el hogar como en la institución educativa y que, además, se deben buscar estrategias didácticas que le agraden al niño y con las cuales pueda identificarse. De esta manera los logros serán muy significativos y eficaces. Por lo tanto, cabe destacar, la importancia del "juego" para tal efecto.

Siempre que el niño juega esta aprendiendo algo. Jugar y aprender son inseparables. La característica básica del juego es la acción, tomada

en su concepto más amplio, no reduciéndolo al aspecto físico únicamente, sino involucrando la actividad mental y efectiva que el juego conlleva. Esta cualidad de la actividad nace con el niño y corresponde al adulto estimular su desarrollo. Para el creador de los kindergarden, Froebel (1888) "... la propia actividad es acompañada necesariamente de gozo por parte del niño, y el gozo de la reacción interna de la propia actividad". Si ellos (los niños) tienen opción a escoger sus juegos y no sienten la presión del adulto, se disponen mejor a aprender jugando. Para el niño jugar es vivir y en ciertas etapas de su desarrollo es el aspecto más importante de su vida.

Muchos educadores basados en su experiencia e investigación, concuerdan en que para el niño aprender o experimentar mediante el juego, es motivo de completa satisfacción y por lo tanto, el infante se identifica con éste y logra gran paciencia y concentración cuando está participando, a la vez que acepta las leyes implícitas en el juego con suma facilidad y gran rectitud. Inclusive, es más enérgico con sus pares que el adulto, para hacer cumplir las normas del juego porque las comprende e internaliza.

Es muy importante recalcar, que el juego permite al niño el desarrollo de su personalidad y tener algo más positivo para ocupar su tiempo libre, especialmente ahora, que dedica la mayoría del tiempo de ocio a mirar todo tipo de programas en la televisión y que muy pocas veces pueden llamarse "educativos".

Corresponde tanto a los padres, a los educadores y a la comunidad, tan difícil reto en el momento que vivimos y, por lo tanto, veo con sumo placer y satisfacción la aparición de este trabajo como algo muy oportuno, pues esa inquietud por el rescate del patrimonio cultural ya está presente en muchas personas del campo de la educación y de la comunidad en general. Iniciar su lucha con trabajos tan excelentes como esta recopilación de juegos, que fueron el entretenimiento y aprendizaje de muchos de nuestros antepasados, permitirá a muchos educadores y padres de familia de San Ramón y ciudades vecinas:

- 1.- Transmitir a los niños juegos y rondas de nuestro patrimonio cultural.
- 2.- Preparar a los niños para que encuentren en su medio, referencias que les permitan crear su propio proyecto de vida.
- 3.- Orientar al niño para que logre el entroncamiento con su cultura, su historia y sus raíces.
- 4.- Planear experiencias didácticas lúdicas que favorezcan el aprendizaje.

Hilda Urpi

Recuerdos de mi infancia

¿Qué se hicieron los chiquillos
y los que fueron mis amigos?
Ellos sí que son testigos
de ese tiempo que ha pasado.

¿Dónde esta Efraín Zumbado,
aquel chiquillo valiente
que, en busca de mejor ambiente,
hoy se encuentra sepultado
en un paraje alejado,
por allá en tierra caliente?

¿Dónde esta Homero Arias
y Vicente, el charlatán?
¿Dónde esta Fernando Mora,
qué se hizo Jorge Durán?
¿Por qué se van esas horas...?
¿Qué se hicieron, dónde están?

¿Qué se hizo el ciprecillo
con su verdusco copete?
¿Qué se hizo el barrilete
que encumbré cuando chiquillo?

¿Qué se hizo la tabla lisa
con su revés encebado
que en el cerro, a toda prisa,
por la brisa columpiado
me aglobaba las camisa
y con el pelo alborotado?
¿Qué se hizo mi fina risa?

¡Oh, qué tiempos he pasado!
¿Qué se hicieron mis trompitos,
mis carretas mis camiones?
¿Dónde están mis caballitos,
mis balines, mis botones?

Hoy que busco ese juguete
que fue placer mío de chiquillo
sólo me encuentro un serrucho,
unos clavos y un martillo.

Ulises Cordero Araya

Arroz con leche (ronda)

Los jugadores, tomados de la mano, forman un círculo, en cuyo centro se coloca un niño o una niña que será la viudita. Las personas que forman el círculo girarán cantando:

Arroz con leche
me quiero casar
con una señorita
de la capital
que sepa coser
que sepa guisar
que sepa abrir la puerta
para ir a jugar.

Luego se detienen y el que está en el centro canta:
Yo soy la viudita
del conde Laurel
que quiero casarme
y no sé con quién.

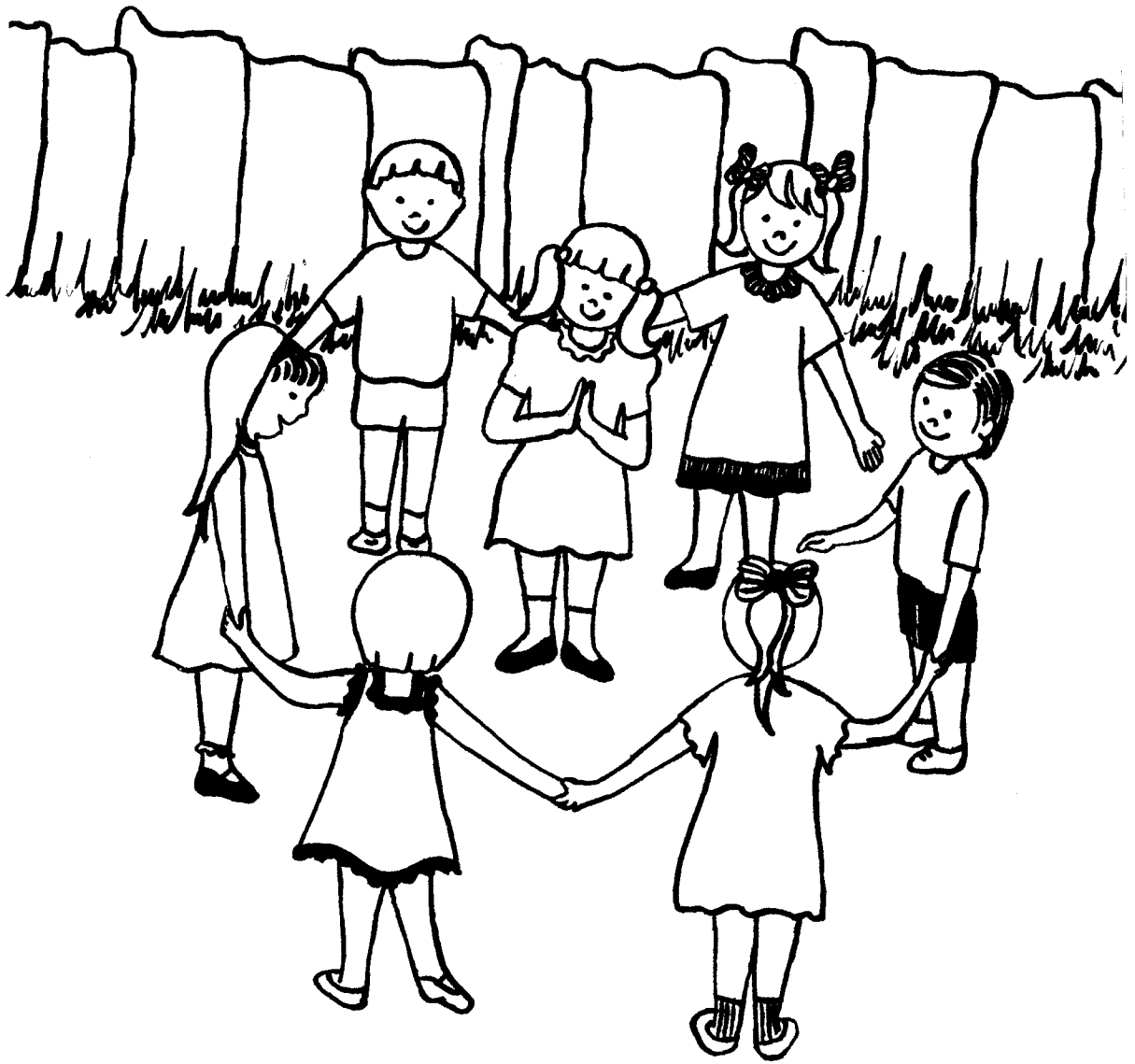
Después se vuelve hacia las personas que forman la ronda, pasa señalando a uno y otro y continúa cantando:

Con éste sí,
con éste no,
con este caballero
me caso yo

Entonces el caballero contestará:
Cásate conmigo
que yo te daré
zapatos y medias
color de café.

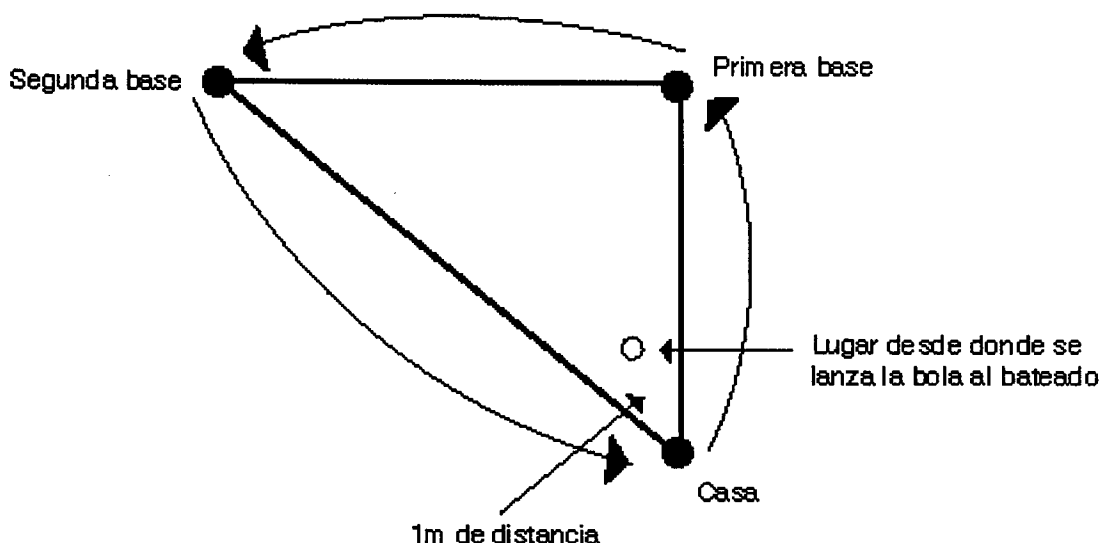
Se toman de las manos y haciendo caballito, dan una vuelta por el centro del círculo, mientras los demás dan palmadas.

Se queda en el centro el escogido y el juego continúa igual.



Bate

El bate es una lucha entre dos equipos. Cada equipo tendrá la misma cantidad de jugadores. Los grupos tratarán de permanecer el mayor tiempo posible en la “casa”, ya que este es el lugar desde donde se batea, acción que brinda la posibilidad de anotar puntos. El grupo que no está en la casa, se encontrará ubicado alrededor del triángulo (lugar de juego).



Se anota una carrera cuando uno de los jugadores logra correr alrededor de todo el triángulo. A veces el jugador puede recorrer todo el triángulo sin detenerse; a eso se le llama “home run”. En otras ocasiones, puede correr sólo parte del camino, y tiene que detenerse en una de las esquinas del triángulo; espera ahí la ocasión de avanzar hacia la siguiente esquina, cuando el otro compañero de su equipo pase a batear. Las esquinas del triángulo se llaman bases.

El bateador se coloca en la base que será la “casa”. Desde ahí correrá a la primera base, después a la segunda, y por último regresará a la “casa”.

El bateador obtiene el derecho de correr cuando le pega a la pelota con su bate.

Uno de los jugadores del equipo contrario, se coloca frente al bateador, a un metro de distancia aproximadamente, y será él quien lance la

pelota para que el bateador le pegue. Hay una sola oportunidad para batear. Además, deberá tener cuidado de no pisar una línea, marcada entre él y el que lanza la bola.

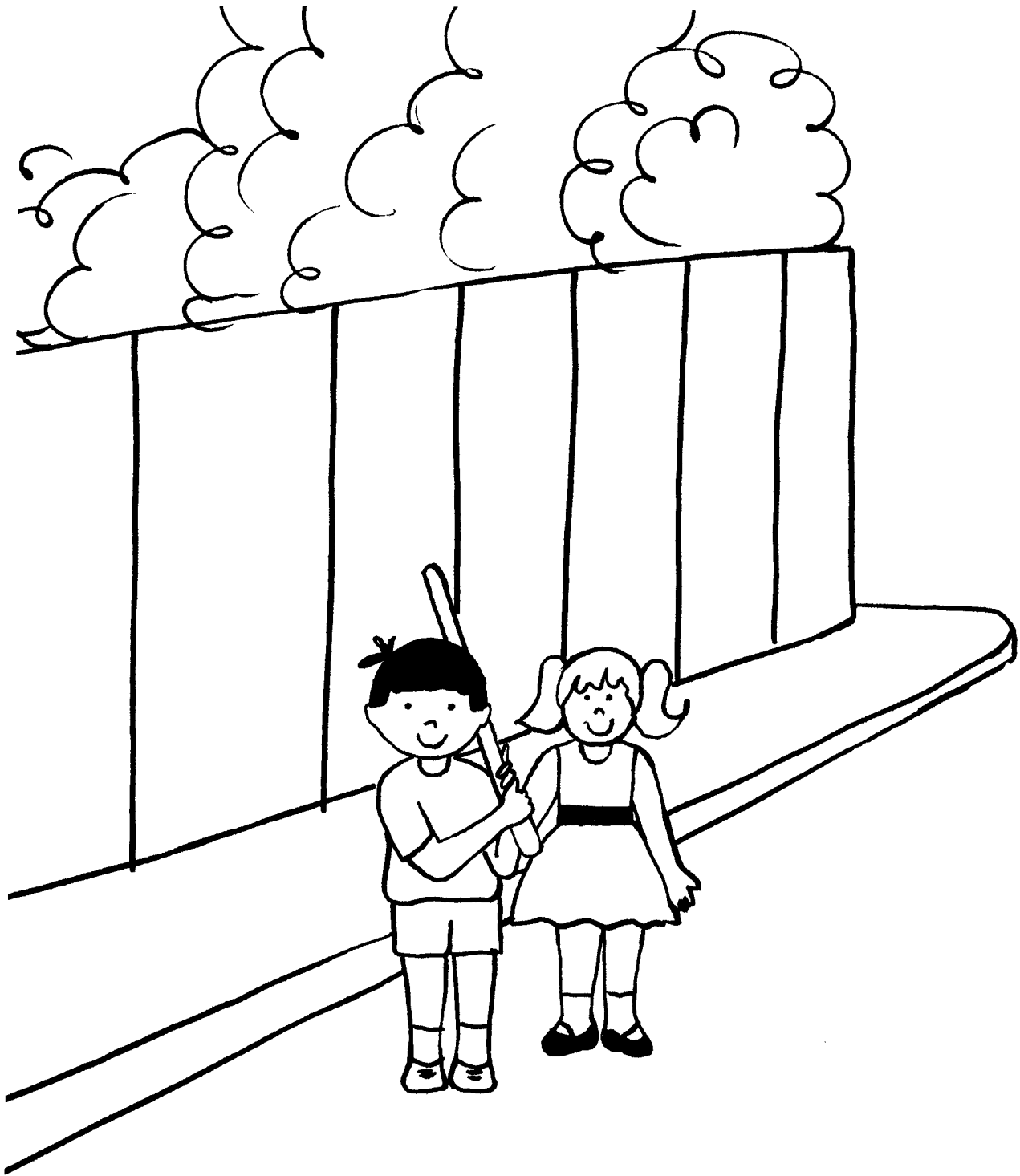
Todos los jugadores de cada equipo se turnan el bate.

Cuando un equipo está bateando, los jugadores del otro equipo están en el campo, tratando de impedir que los bateadores anoten carreras. Por ejemplo, si logran darle al bateador con la pelota cuando éste corre hacia una de las bases, se dice que “está quemado”, lo que significa que ya no puede continuar corriendo en torno al triángulo. El otro equipo entra a batear y ahora es dueño de la “casa”.

Se le llama “ciega” cuando al batear la bola, un jugador del equipo contrario la apaña. Esto tiene un valor de dos y el bateador no podrá recorrer el triángulo. También es una “ciega” cuando, al batear la pelota, ésta no se lanza más allá de una raya dibujada unos metros antes de la primera base.

Después de tres “ciegas”, los equipos cambiarán de posiciones.

Lo más importante para los grupos es tratar de conservar la “casa”, para anotar puntos, ya que ganará el equipo que más puntos tenga.



Bolas de vidrio

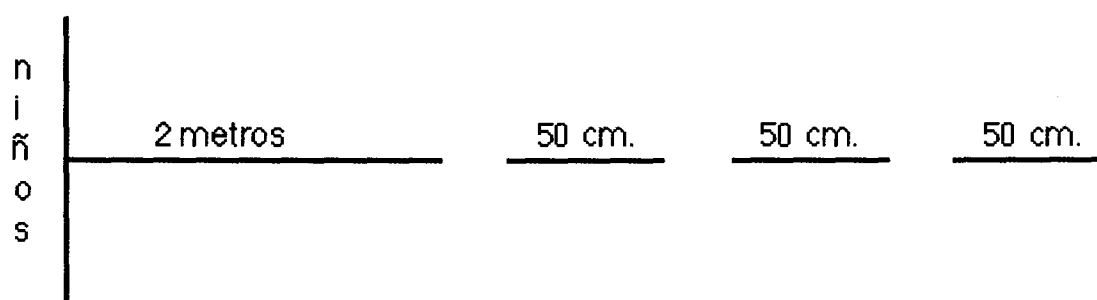
Las bolas de vidrio son conocidas como canicas o bolinchas. Algunas son de colores, otras transparentes. Constituyen una fuente de diversión muy sana para los niños.

Existen diferentes formas de juego con ellas. Pero antes de iniciar cualquiera de ellos, los niños deberán "picarse", o sea, marcar dos líneas en el suelo dejando una distancia de tres metros entre ambas. Los niños se colocaran detrás de estas rayas y desde ahí, cada uno lanzará con su mano una bola de vidrio, tratando que ésta se aproxime lo más cerca posible, a la otra raya. Según el orden de aproximación de la bola de cada participante a dicha raya, así sera el orden en el que se turnarán en cada juego.

Chócolas

Se hacen seis huequitos en línea recta en la tierra, a una distancia aproximada de cincuenta centímetros cada uno. Luego se marca una raya horizontal frente al primer hueco, a una distancia de dos metros.

Los niños se colocaran detrás de esa raya, y desde ahí, según les corresponda, lanzaran la bola con los dedos hacia el primer huequito. Si se logra meter la bola en este hueco, debe sacarse y tratar de meterla en los demás, siguiendo su orden.



Si un participante logra meter la bola en todos los huequitos, en una sola jugada, entonces ganará un punto y obtiene el derecho de volver a jugar de inmediato. Si este jugador falla uno de los tiros, debe cederle el campo al siguiente niño.

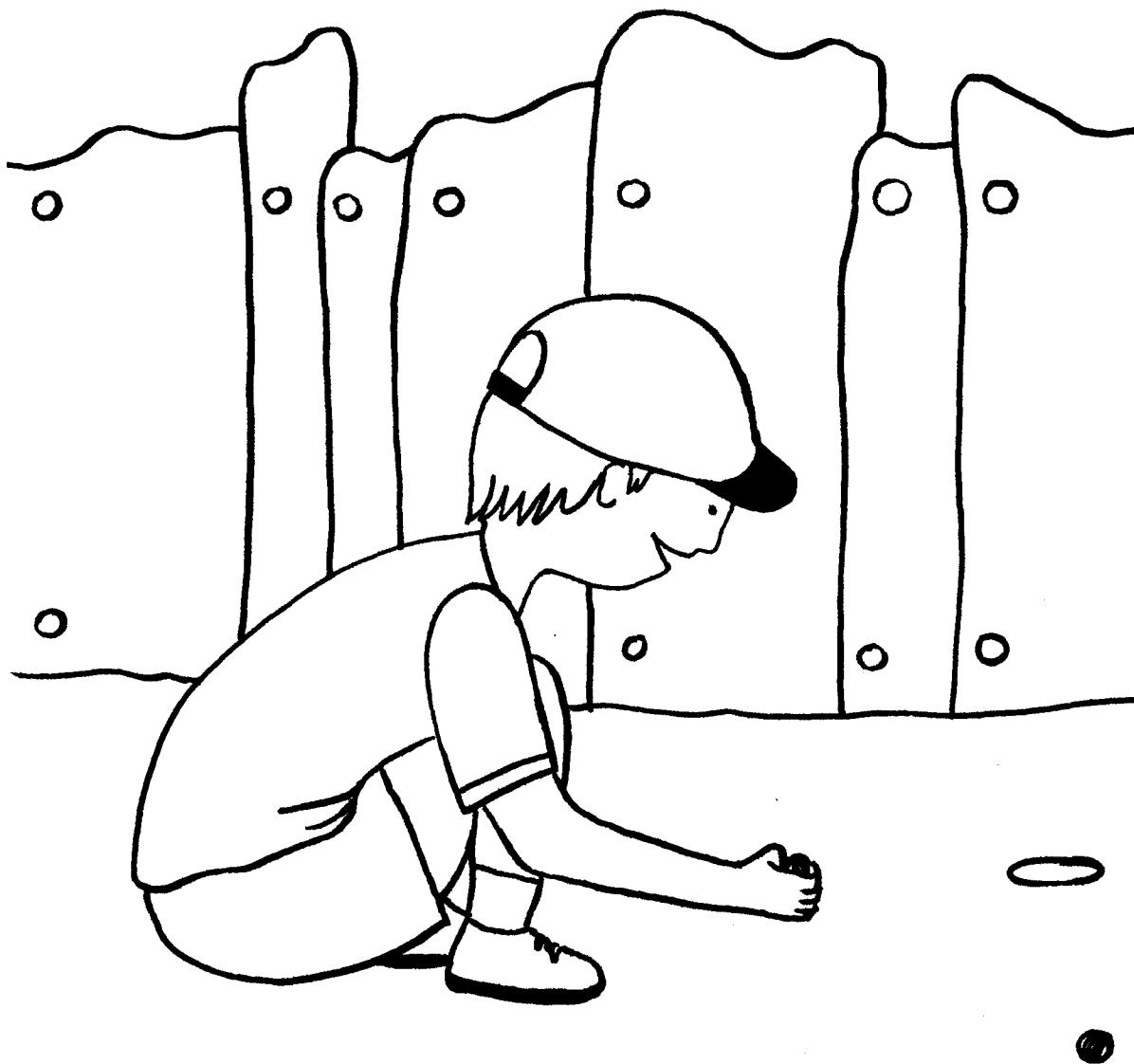
En el juego existe lo que se llama "quemar". Esto significa que si un participante pierde su turno y el siguiente jugador aproxima su bolin-

cha a la de él, puede golpearla y sacarlo del juego. Se dice que aquel jugador ha sido “quemado”. Si por el contrario trata de “quemar” a alguien y no lo logra, él mismo se quema y debe salir del juego.

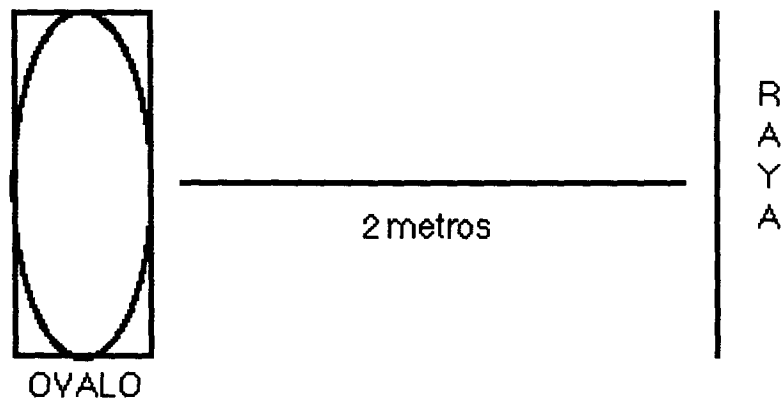
Ganará el que acumule más puntos.

Botones

Se marca un óvalo en el suelo. A dos metros de distancia se marca también una raya.



Los niños se ubican detrás del óvalo y desde ahí se “picarán”, para disputar el turno en que les tocará jugar. Posteriormente, cada jugador colocará un botón dentro del óvalo y todos se pondrán detrás de la raya.



El primer jugador tirará su bola, tratando de sacar uno de los botones o, por lo menos, acercar su bola al óvalo.

Si logra sacar un botón, éste será suyo; si no, debe esperar su próximo turno, para tirar desde el lugar donde quedó su bola.

Si sucediera que un niño tire su bola y ésta queda cerca del óvalo sin sacar uno de los botones, y el siguiente participante al tirar golpea la bola de éste, se dice que lo “quemó”. Así el primer niño adquiere el derecho de sacar el botón de dicho jugador, eliminándolo del juego.

Ganará el jugador que obtiene más botones.

NOTA: También se pueden colocar, en el óvalo, bolas de vidrio en lugar de botones.

Cabañas

Se puede decir que éste es un juego de pandillas.

Tres, cuatro o más niños se asocian y construyen una empalizada o rancho pajizo y llevan a éste objetos, frutas, etc., que consideran “tesoros”.

El juego consiste en cuidar ese “tesoro” de los otros niños, ya que los grupos deben tratar de asaltar las otras “cabañas” (que es el nombre que se le da a la empalizada o rancho pajizo, construido por los niños).

Para defenderse, los niños usarán flechas construidas con una horqueta de madera y una liga de hule. Las municiones con que se cargan dichas flechas son piedras o guayabas.



Doña Ana (ronda)

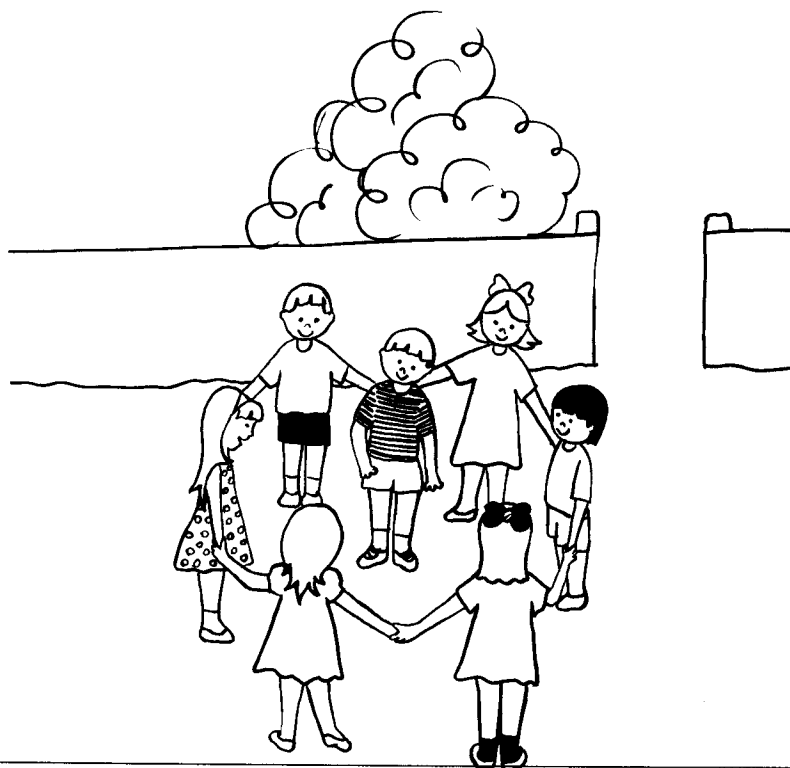
Los niños participantes se toman de las manos y forman un círculo. Un niño o niña será “Doña Ana”, y se coloca a un lado del círculo.

Los demás niños cantarán, girando, la ronda:

Doña Ana no está aquí
anda en su vergel
abriendo la rosa
y cerrando el clavel.

Cuando terminan de cantar, uno de los niños de la ronda, va hacia donde “Doña Ana” y le pregunta: “¿Cómo esta doña Ana?”. Esta debe contestar aludiendo a diversas situaciones, (por ejemplo: me estoy bañando, tengo gripe, estoy muy enferma, estoy muy grave, etc.). Cada vez que “Doña Ana” le indica una de estas situaciones al niño que le pregunta, éste va a la rueda, lo repite y deben volver a cantar el estribillo antes mencionado.

Lo más emocionante del juego está en el momento en que “Doña Ana” contesta: “¡Se murió!”. Entonces los niños deben correr para no ser atrapados por ella, de lo contrario el niño atrapado será el próximo “Doña Ana”.

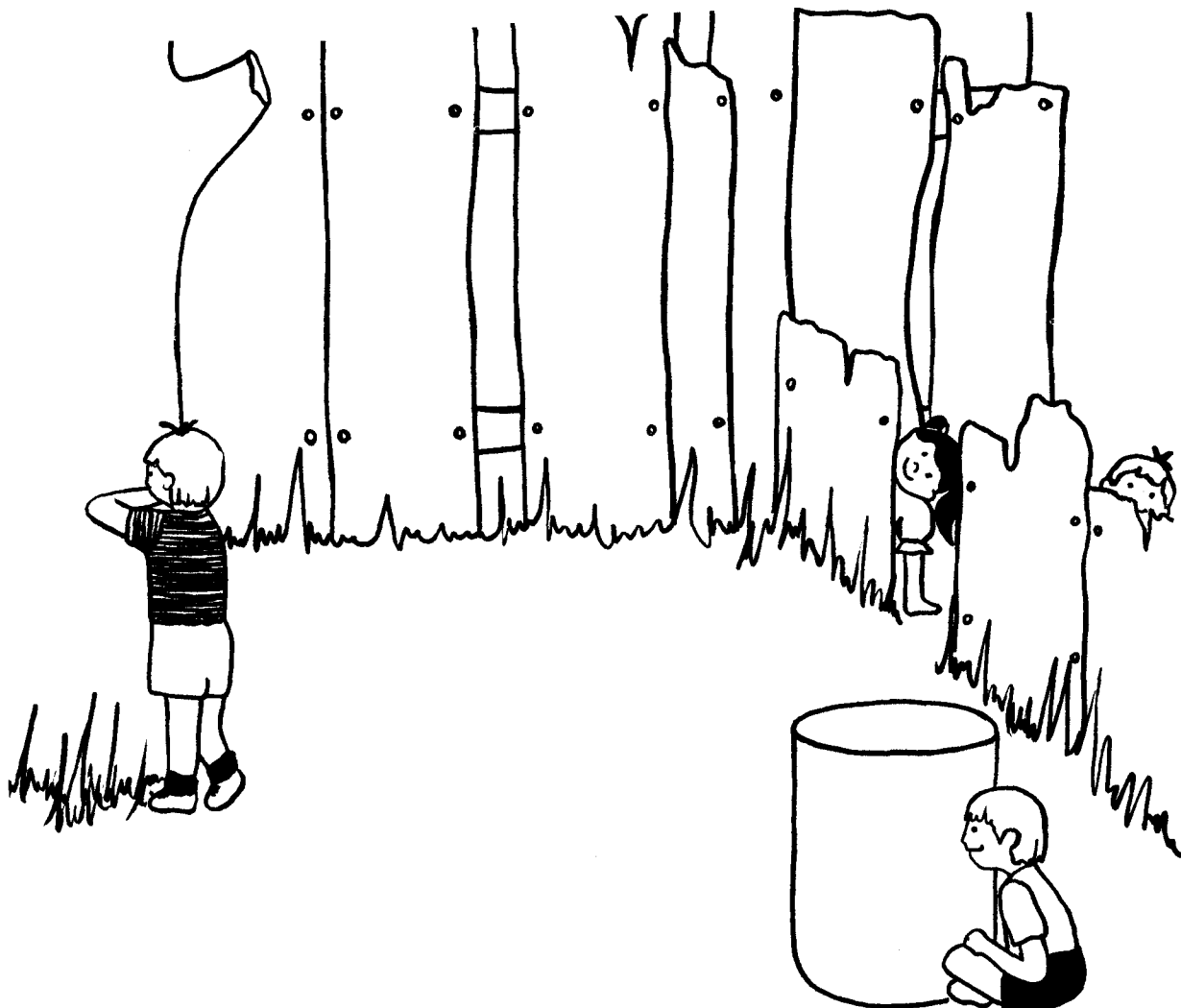


Escondido

Un niño será el encargado de buscar y encontrar a los compañeros de juego. Deberá volverse con las manos en la cara hacia una pared, y contar de 1 a 50, aproximadamente, mientras el resto de los jugadores buscan un lugar para esconderse. Desde ahí tratarán de salvar el “punto” (lugar donde contó el niño).

Si algunos de los participantes es visto, el niño que los busca irá al “punto” y tocándolo dirá: “punto quemado” y el nombre del niño que vió. Este deberá salir de su escondite.

Gana el niño que salva el punto de primero y el que es visto de último pasará a contar.



Jacks o yaksés

Para este juego se utiliza diez figuritas de plástico o metal, que tienen una forma similar a un asterisco, llamados “yaksés”, que miden un centímetro y medio cada uno, aproximadamente.

También se necesita una bolita pequeña de hule o de algún material que rebote.

Para iniciar el juego, se rifan entre los jugadores el turno en el que jugará cada uno.

El primer jugador hace una maroma, que consiste en colocarse los “yaksés” en la palma de la mano y tirarlos hacia arriba, apañándolos con el lado contrario de la mano. Mientras hace esto debe decir: “¡Primera!”. Si al apañar los “yaksés”, no se le cae ninguno, hará otra maroma, esta vez diciendo: “¡Segunda!”, pues ya ganó la primera.

Si por el contrario algunos se cayeron, éstos deben ser recogidos por el jugador de la siguiente forma: Utilizando la bola, la lanzará hacia arriba, cogerá uno de los “yaksés”, esperará que ésta rebote y la apañará antes de que caiga de nuevo. Así debe continuar reuniéndolos de uno en uno. Luego los lanza todos juntos al suelo y debe juntarlos de dos en dos (sin mover los demás “yaksés” que estén cerca), de lo contrario perderá su turno y seguirá el otro.

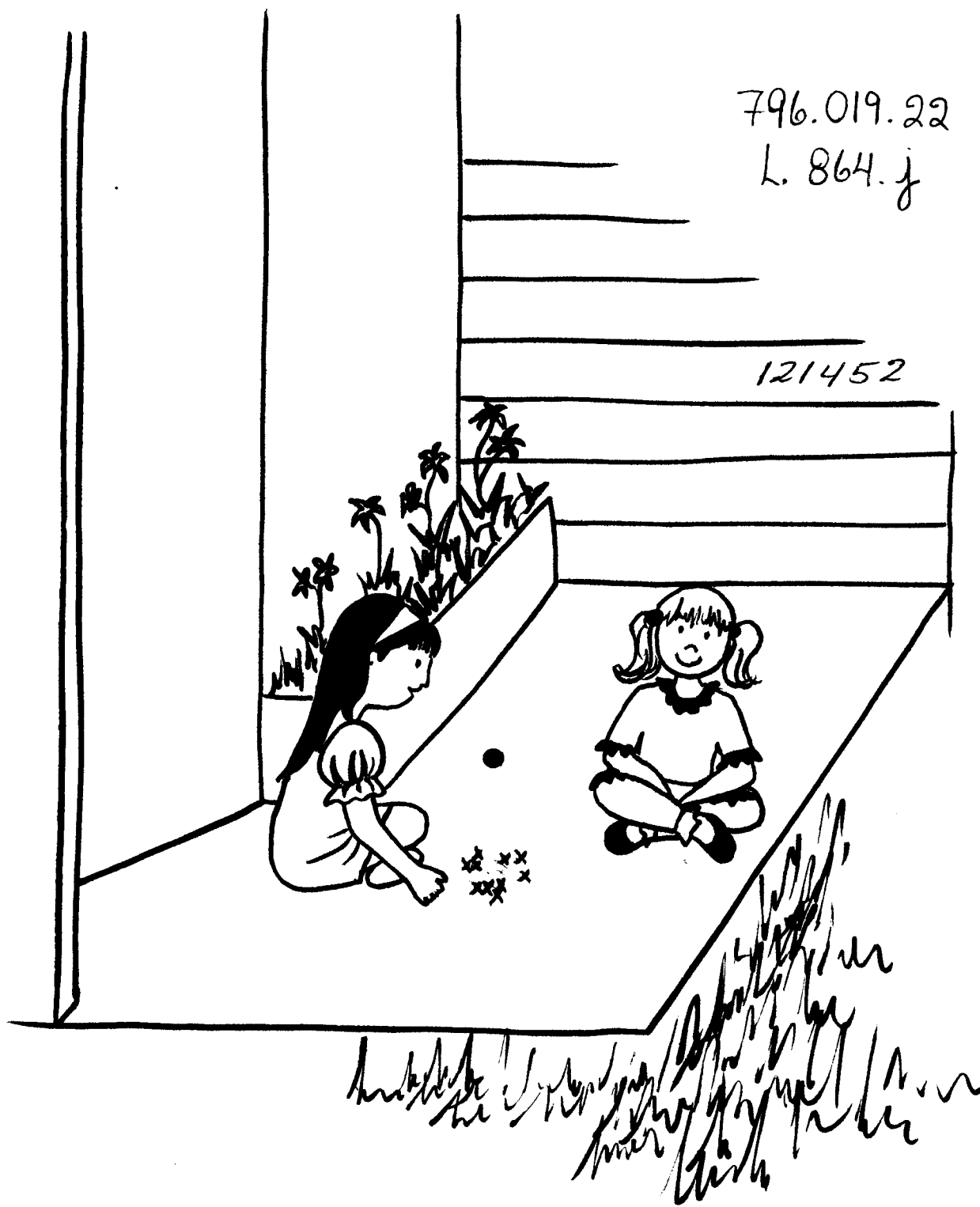
Si no mueve ninguno de los “yaksés” continúa jugando, pero ahora los cogerá de tres en tres, luego de cuatro en cuatro, y así sucesivamente hasta recoger todos los diez.

Si el jugador logra recoger los diez “yaksés”, significa que ganó esa vuelta y debe ejecutar la maroma, explicada al principio, cambiando la frase en forma ascendente; por ejemplo, si estaba en primera, pasa a segunda, después a tercera, etc.

Una de las reglas más importantes es que cuando un jugador comete una falta (mueve otro “yakse”, no recoge la bola en el momento preciso, se le cae uno de los “yaksés” ya recogido, etc.) debe ceder su turno al que sigue, sin olvidar el número de “yaksés” que estaba recogiendo, para que cuando vuelva su turno, parta de este número.

Una de las variantes de este juego es “coger al revés”. Consiste en que, por ejemplo: si le corresponde coger los “yaksés” de tres en tres, podrá hacerlo, en grupitos de tres primero y por último el “yakse” sobrante, o viceversa.

Ganará el participante que haga más vueltas completas.



796.019.22

L. 864. j

121452

Mirón- mirón (ronda)

Dos niños se colocan de frente, poniendo sus manos en alto, en forma de arco.

Cada uno de ellos escoge el nombre de cualquier fruta.

Los demás niños, formando un trencito, pasan debajo del arco formado por los dos niños. Estos cantarán:

Mirón, mirón, mirón
de dónde viene tanta gente.

Y los demás contestan:
Mirón, mirón, mirón
de San Juan y San Vicente.

Y los primeros contestan:
Que pase el rey
que ha de pasar
El hijo del conde,
se ha de quedar.

Al finalizar esta canción, bajarán los brazos y atraparán al niño que en ese momento, iba pasando entre ellos.

Entonces le preguntarán: “¿Qué fruta prefiere?” En secreto los dos niños le mencionarán el nombre de la fruta que cada uno eligió; éste debe escoger una de las dos frutas, y colocarse detrás del escogido.

Así se hace con todos los niños.

Al finalizar, habrá dos equipos contrarios: los niños que eligieron la fruta “x” y los niños que escogieron la fruta “y”. Ambos bandos, tomándose de las manos, tratarán de halar, para ver quién tiene más fuerza. Ganará el grupo que demuestre tener mayor fuerza.



Monitos arriba- monitos abajo

Todos los niños que participarán en el juego se colocan en una hilera, sobre una grada. Uno de ellos debe quedarse abajo y decir: "Ahí vienen los monos".

Los otros contestan: "¿A qué?"

El niño: "A matarlos"

Los demás niños: "¿Con qué?"

El niño: "Con un cuchillo"

Los demás niños: "¿De qué?"

El niño: "De palo"

Los demás niños golpeándose el pecho dicen: "santo, santo, santo". El niño que se encuentra abajo empieza a golpear suavemente a los demás. Estos golpes son dados a los pies y la cabeza.

Luego va donde cada participante, le toma la mano y dice: "¿Qué quiere cucharita-cucharón-cuchillito-cuchillote-tenedor-tenedorote?"

El seleccionado debe escoger. Según su elección, así será la fuerza con que el niño lo halará de la fila.

El niño debe tratar de no moverse. Cuando lo muevan debe quedarse en la posición en que cayó (congelado). Cuando todos los niños hayan tomado una posición determinada, el que los haló escoge la de su agrado y el seleccionado es al que le corresponderá iniciar el juego nuevamente.



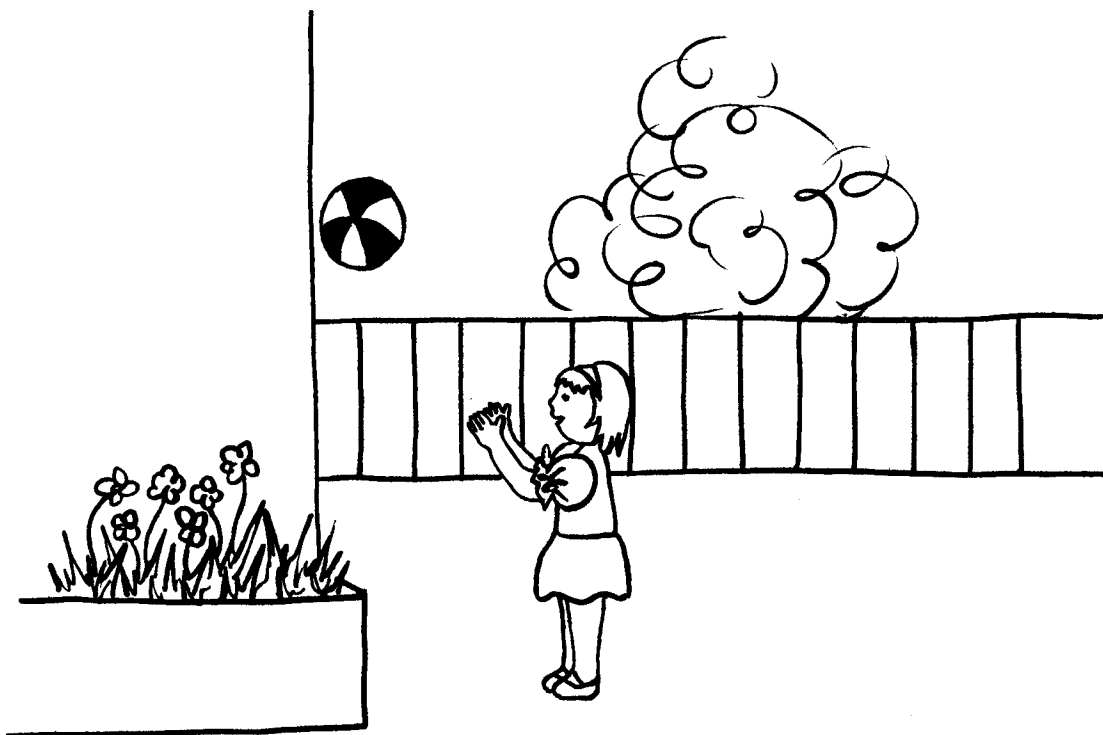
Oba

Juega un sólo niño y los demás esperan su turno.

El juego consiste en tirar la bola, rebotándola en una pared, atajarla con ambas manos y realizar las acciones que se van diciendo. Estas acciones son las siguientes:

Oba,
no me muevo
ni me río
una mano
la otra
un pie
el otro
por delante (dar una palmada adelante)
por detrás (dar una palmada detrás de sí mismo)
por delante y por detrás
media vuelta
vuelta entera
y la gané.

Pierde el participante que bote la bola cuando esté haciendo algunas de las acciones.



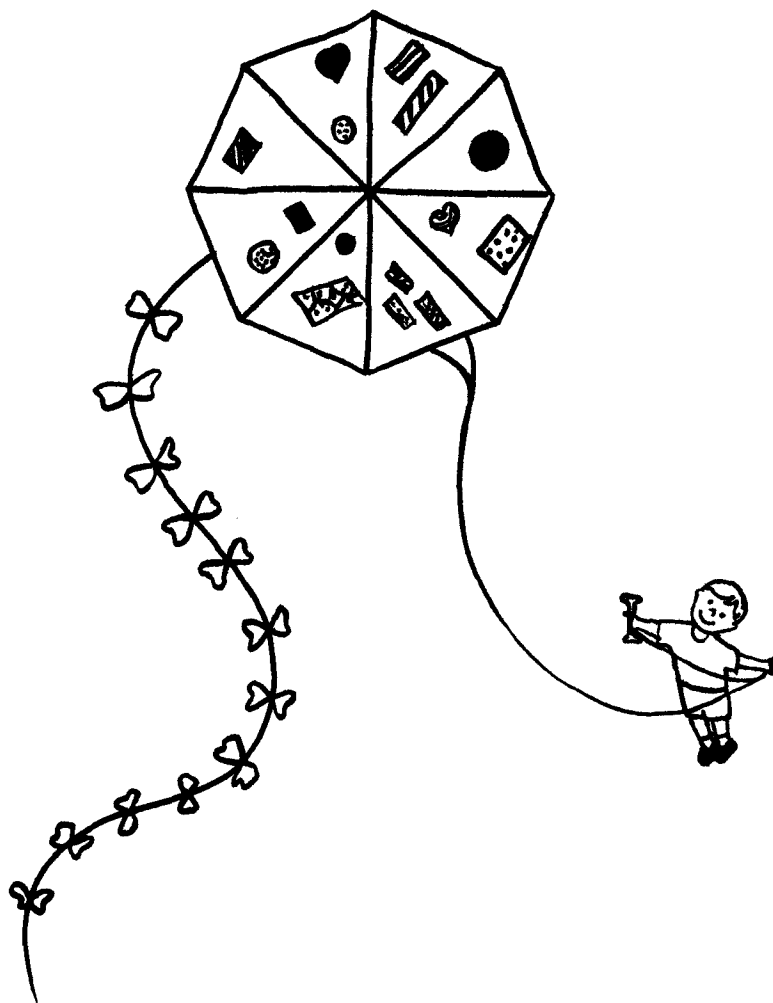
Papalotes

Conocidos como barriletes, son una especie de cometas de papel que se mantienen en el aire por medio de un hilo o bramante.

Se construyen de diferentes formás (hexagonales, estrellas, cajones, cometas, etc.) y colores. Todo queda a gusto y creatividad del que lo construye.

Los niños los utilizan para verlos elevarse en un lugar donde el viento sople fuerte.

Ganará el que logre encumbrar su barrilete más alto.



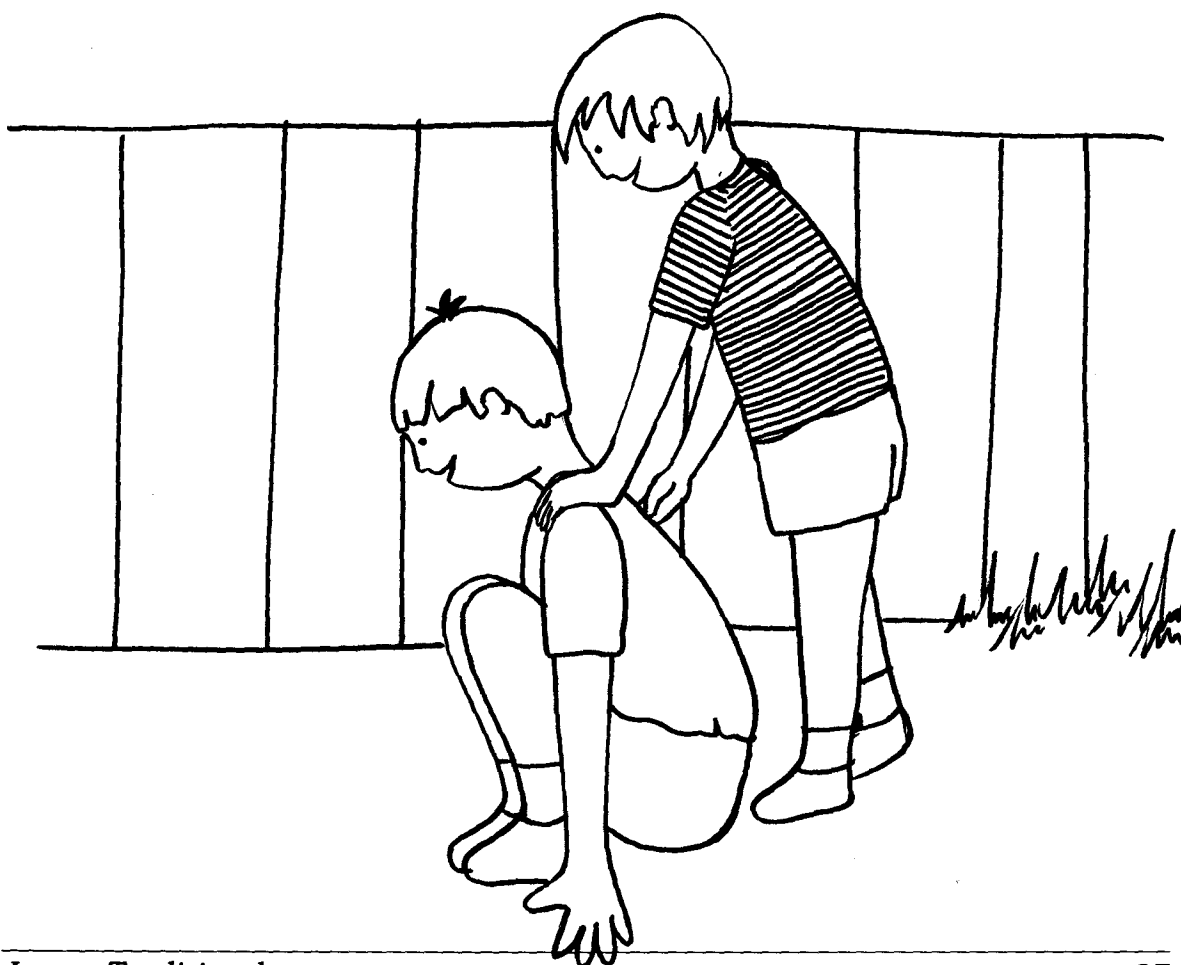
Pulga

Una forma más de diversión para los niños se encuentra en este juego tan sencillo. Consiste en que uno de los niños participantes incline su cuerpo hacia adelante, tratando de tocar con los dedos, la punta de los pies. Los demás jugadores deberán saltarse a dicho niño, colocándose en la misma posición.

Una vez que todos los participantes se hayan saltado al que estaba inclinado, éste deberá brincarlos a todos y de nuevo colocarse en la misma posición, pero esta vez con las manos más arriba.

Así sucesivamente. Cada vez este niño ira alzando su cuerpo más y más hasta quedar completamente de pie.

De esta manera se formarán hileras de niños, largas o cortas, brincándose unos a otros.



Quedó

Se elige un niño que será el quedó.

El juego consiste en que el niño quedó debe perseguir y tocar a un jugador, y decirle "quedó". Si lo logra, éste será el que persiga a los demás.

Los niños pueden correr libremente por un espacio grande, para evitar que los toquen.

Si un niño es perseguido por largo rato, puede ir a la barrera que se estableció con anterioridad (agacharse, tocar una pared, etc.), mientras, el quedó se va a perseguir a otro participante.



¿Qué oficios traen?

Se forman dos grupos de niños, y se colocan frente a frente.

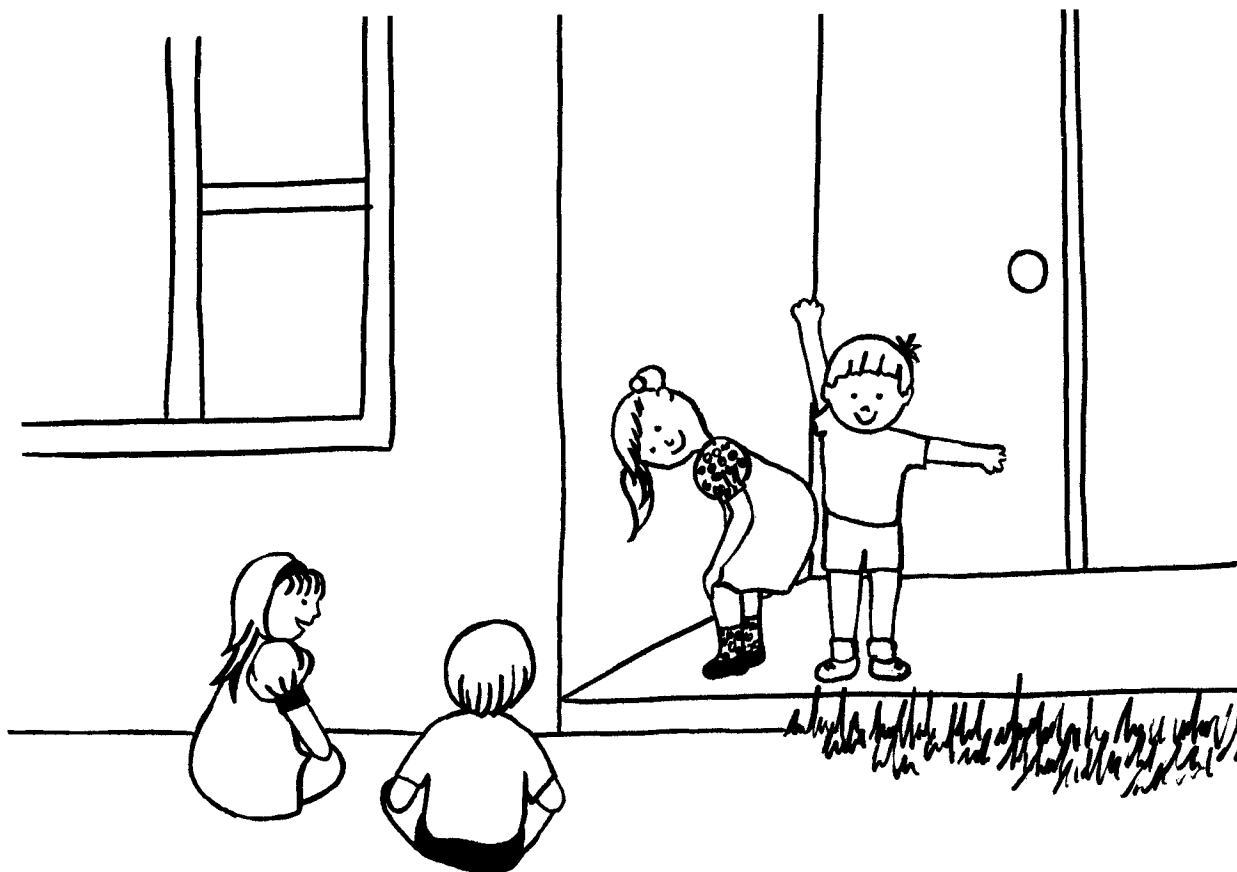
Un grupo le pregunta al otro: "¿Qué oficio traen?"

El otro grupo le contestara: "¡Ya lo verán!"

Este grupo, por medio de mímica, ejecuta algún oficio.

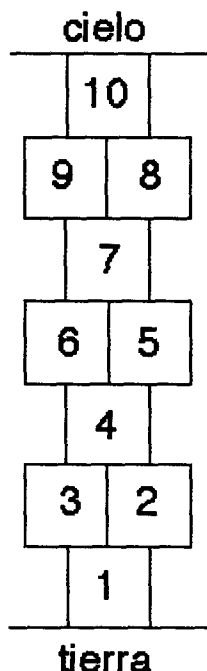
El otro grupo tiene que tratar de adivinar qué oficio es. En el momento que lo hagan, el grupo que estaba haciendo la mímica, deberá correr para escapar del otro grupo, que intentara atrapar alguno de sus integrantes.

Luego se intercambian las posiciones, correspondiéndole al grupo que hizo antes la mímica adivinar, y al otro hacer la mímica.



Rayuela

Se dibuja en el suelo lo siguiente:



Cada cuadro debe tener un tamaño tal, que permita que el niño pueda colocarse dentro de él.

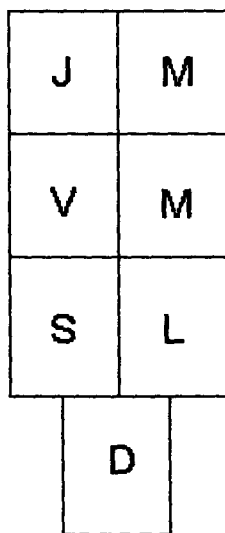
El primer jugador se coloca en el sitio llamado "tierra" y desde ahí, tira una piedrecita al cuadro número 1, luego salta a los cuadros 2 y 3, colocando un pie en cada cuadro. Continúa saltando, poniendo un pie donde hay un cuadro (en el 4, 7 ó 10) y los dos pies, donde hay dos cuadros (2-3, 5-6, 8-9).

En el "cielo" puede descansar. Deberá devolverse en la misma forma en que llegó. Al regresar a los cuadros 2-3, recoge la piedra que estaba en el cuadro 1, y regresa a la "tierra". El niño deberá tener cuidado de no pisar el cuadro en el que estaba la piedra. Después se repite lo mismo, pero cada vez, debe lanzarse la piedra a un número distinto, siguiendo el orden lógico.

El participante que al saltar pise la raya, o si al lanzar la piedra, ésta cae fuera del cuadro correspondiente, pierde su turno, y debe esperar-lo de nuevo. Empezará a jugar en el número que había quedado.

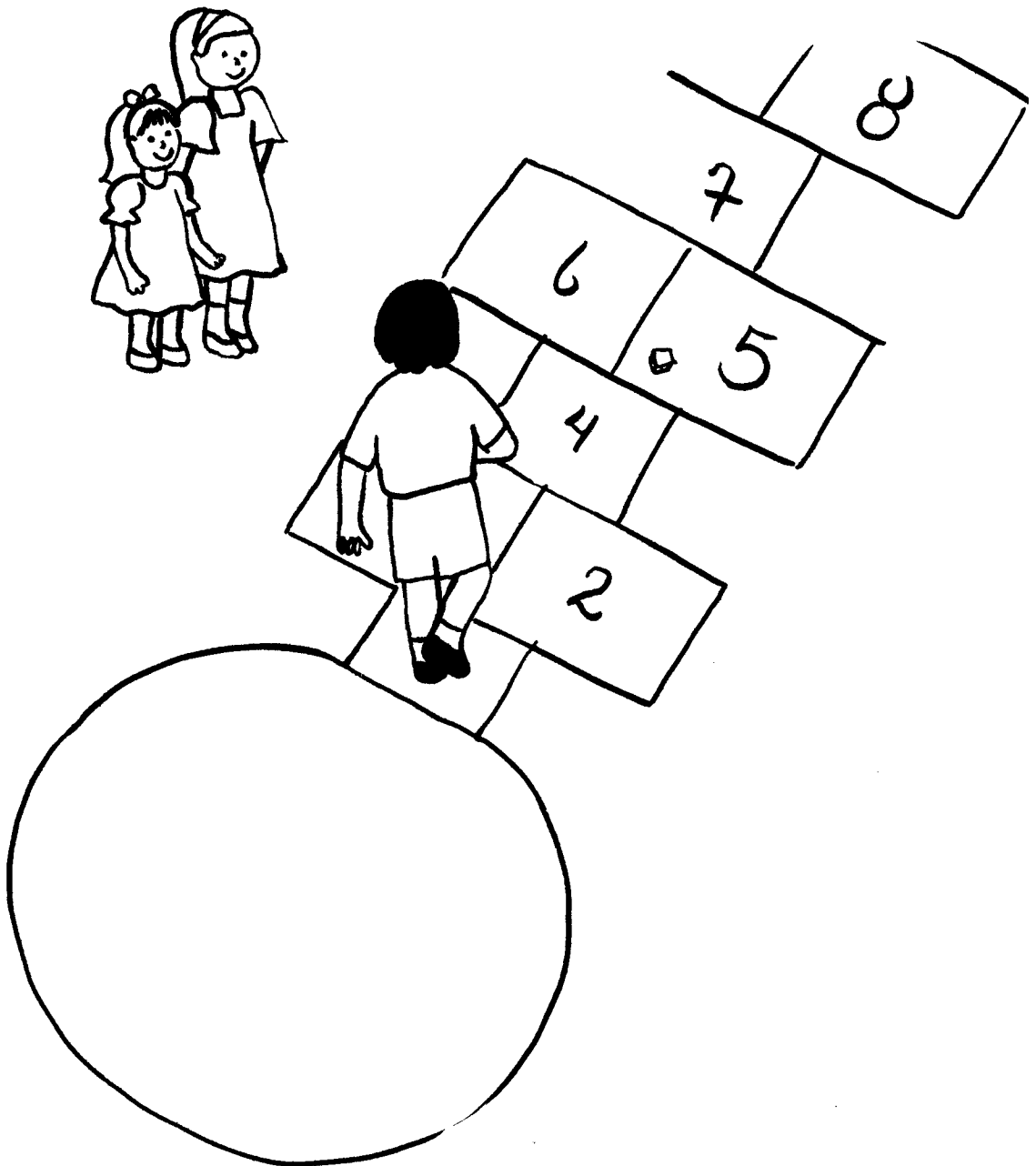
Otras formas del juego:

Se dibuja en el suelo el siguiente cuadro, tomando en cuenta el tamaño antes mencionado.



El primer jugador se coloca al frente del arco que indica domingo. Debe tirar la piedra. Después entra en la rayuela en “pata renca” (saltando con un solo pie). Tiene que patear suavemente la piedra hacia el cuadro que indica lunes, luego martes, etc. Cuando llega a la casilla que indique sábado, tiene que patear fuerte para sacarla de la rayuela.

Pierde el jugador que toque, con el pie, alguna de las líneas que forman la rayuela o cuando se tira la piedra y ésta no cae en el cuadro correspondiente. Si por alguna razón el jugador no logra completar la rayuela, debe esperar su turno. Cuando éste llegue tiene que continuar en la casilla en la cual quedó.



Resbalar con tabla

Para este juego se necesita una tabla de diez pulgadas de largo. El ancho debe ser lo suficiente para que quepa un niño sentado. Dicha tabla debe tener en uno de los extremos, un pedacito de madera, para colocar ahí los pies. También debe tenerlo a la mitad para evitar el resbalar. Una tercera tabla se le coloca al otro extremo sobrante. Esta es más larga y sirve como respaldar.

La parte delantera de esta tabla debe ser desgastada para evitar que se frene al chocar con cualquier objeto que hubiese en el suelo. Luego que se siguen todos estos pasos, se encera con una candela por la parte de abajo, para que resbale con mayor facilidad.

Cuando la tabla esta lista, los niños ya pueden jugar con ella. Para esto pueden ir a un cerro o a algún lugar que permita deslizarse (una cuesta, etc.).



Sortijita

Los niños, sentados en círculo, colocan sus manos con ambas palmas juntas.

Uno de ellos, con las manos en la misma posición que los demás, lleva una sortija. Este debe pasar por donde cada jugador, simulando que va a dejarla en las manos de cualquiera de los niños. Los demás deben tener los ojos cerrados.

Sin que nadie se dé cuenta, debe dejar la sortija en las manos de uno de los jugadores. Luego pide que abran los ojos y elige un jugador al azar. Este tiene que adivinar quién posee la sortija. Si adivina será el próximo en repartirla; si no, la persona que la tiene la repartirá. Además el jugador que perdió tiene que dejar una prenda (zapatos, reloj, cartera, etc.) y para recuperarla debe someterse al castigo que le impongan sus compañeros (cantar, recitar, bailar, etc.).



Tinajitas

Para este juego se necesita que un niño sea vendedor y otro comprador. Los demás jugadores serán tinajitas. Para desempeñar este papel los niños deben estar en cuclillas con las manos colocadas bajo sus piernas, de modo que los brazos formen las agarraderas de las tinajas. Deben colocarse en fila.

Cuando el vendedor toque la cabeza de cualquier "tinaja", esta debe emitir un sonido, por ejemplo tun-tun, tin-tin, tan-tan, etc.

Para la venta de tinajas, el vendedor y el comprador deben simular el siguiente dialogo:

El comprador toca la puerta

El vendedor pregunta: ¿Quién es?

Comprador: ¡La vieja Inés, con las patas al revés!

Vendedor: ¡Vaya cámbieselas!

Comprador: (simula de nuevo tocar la puerta)

Vendedor: ¿Quién es?

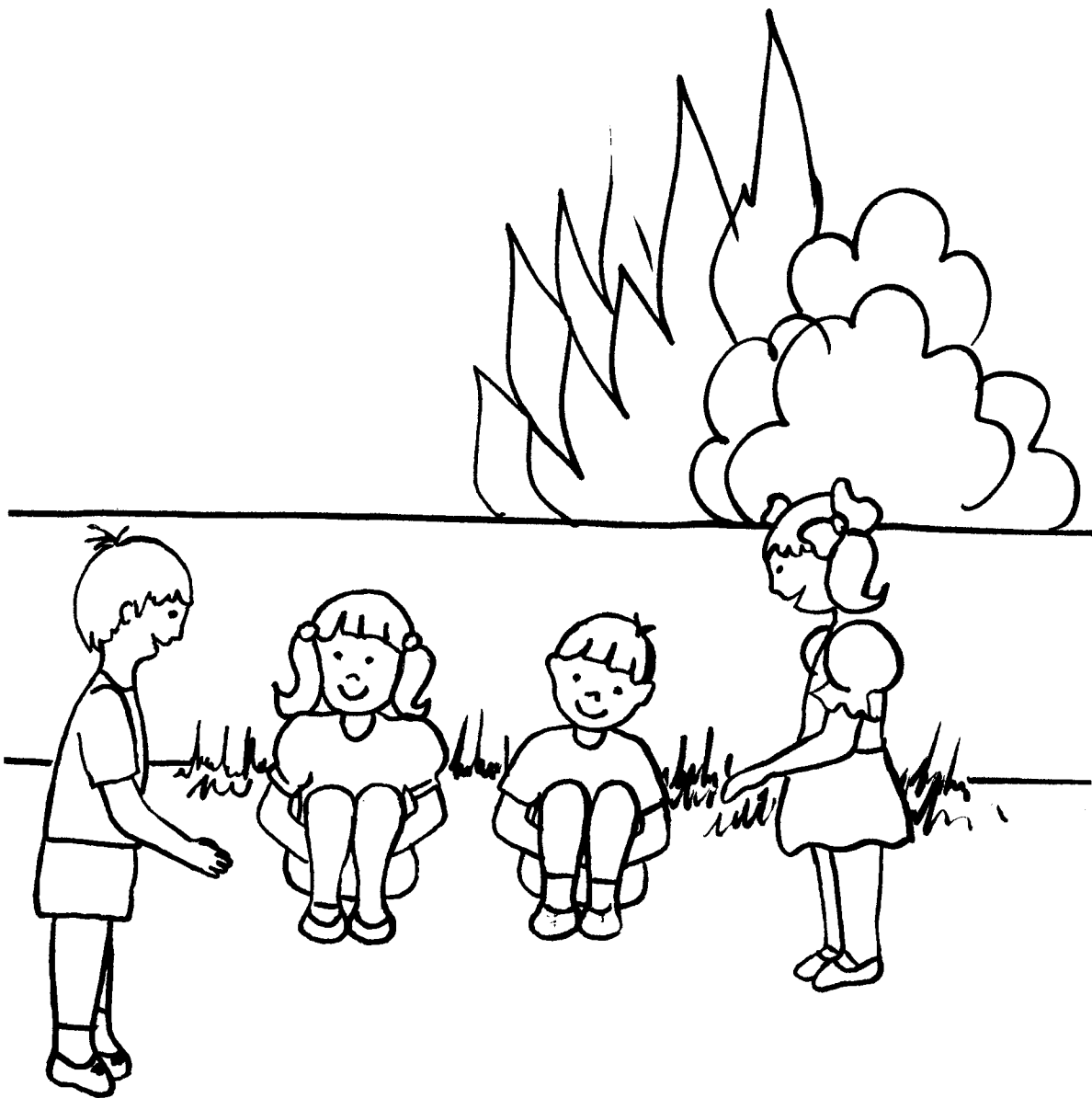
Comprador: ¡La vieja Inés, con las patas al derecho!

Vendedor: Pase, ¿qué se ofrece?

Comprador: ¿Tiene tinajas?

Vendedor: Sí, venga y las ve.

El comprador prueba la calidad de las tinajas golpeando la cabeza de cada uno de los niños. Después de escuchar cómo suenan, escoge una y le pide al vendedor que le ayude a levantarla. La toman por los brazos y la mecén. Si la tinaja no se suelta resultará muy buena y la comprará. Si por el contrario, sus brazos ceden y se cae quedará ahí tirada.



Trompos

Los trompos están contruidos de madera de chirraca o níspero. S bailan con un cordel.

Existen varias modalidades de juego, entre las que están:

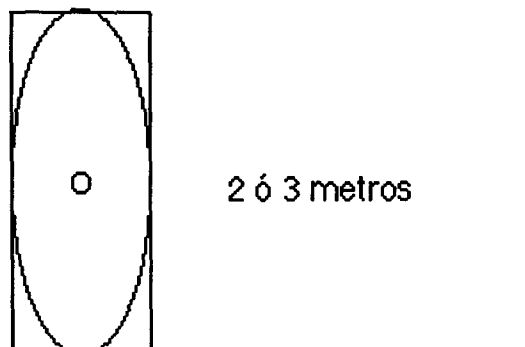
***Mancha brava:** Los niños se “picarán” (véase el juego Bolas de vidrio). Después marcan un espacio determinado de juego, cuyo límite son dos líneas. El niño que quedó en último lugar deberá colocar su trompo en el centro de las dos rayas. Conforme les corresponde deben bailar su aparato en esta área. El objetivo principal de los niños es tratar de derribar el trompo de sus compañeros, ya sea que pare de girar o sacarlo del límite, pero el trompo que “derribe” debe seguir bailando. Si no lo consigue debe colocar el suyo para que los demás niños traten de golpearlo.

Los jugadores tienen oportunidad de seguir jugando siempre y cuando su trompo siga girando y si el trompo se encuentra fuera de las rayas, puede tomar el aparato con su palma y colocarlo nuevamente.

Los participantes deben procurar que su trompo no sea colocado en el centro.

***A la pasa raya:** Se dibuja un óvalo en el suelo y se coloca dentro de él una moneda. Luego se marca una raya a dos o tres metros de distancia de éste.

Veámoslo gráficamente:



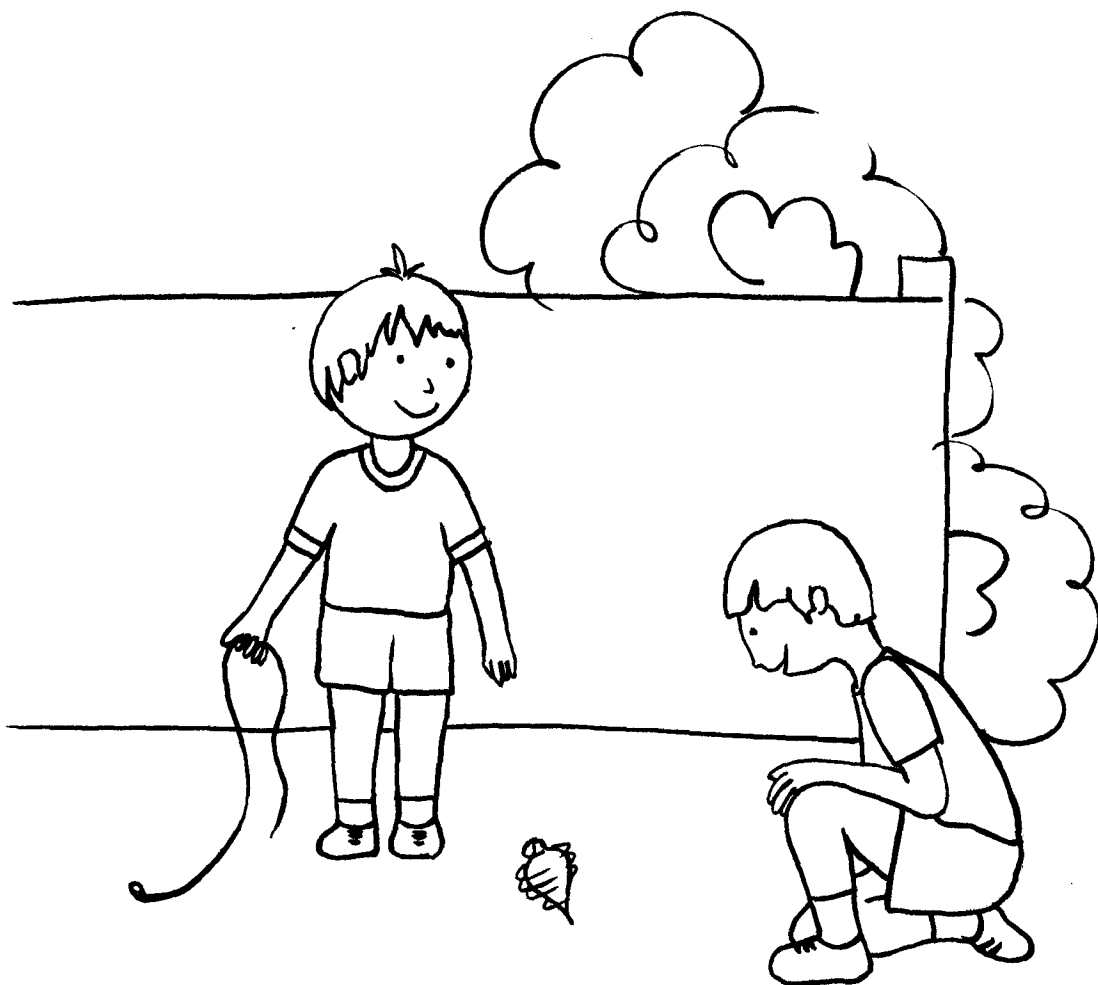
En este juego los jugadores también deben “picarse” para disputar el turno en el que les corresponderá jugar.

Se colocan al lado contrario de la raya y, uno a uno, debe bailar su trompo tratando de empujar la moneda hacia la línea; asimismo el trompo también debe atravesar esa raya, de lo contrario se dice que el jugador "se ahogó" y no puede jugar más.

El niño que logre sacar la moneda fuera de la raya, ganará tanto el juego como la moneda.

*Al vuelo: Consiste en bailar el trompo, elevándolo en el aire y luego tratar de que caiga en la palma de la mano, pero siempre girando.

*Duración de trompos: Cada jugador lanzará su trompo tratando de que éste baile el mayor tiempo posible.



Zuela

Para determinar quién empieza el juego, los niños se suben a una acera o montículo y desde ahí brincarán lo más largo que puedan. El que brinque una mayor distancia comienza el juego. El que brinca menos se debe colocar inclinado hacia adelante con las manos sobre las rodillas frente a la acera o montículo.

Los demás participantes empezaran a brincarse al niño que esta inclinado. El último que lo haga grita: ¡zuela! Esto quiere decir que el jugador que se encuentra flexionado debe correrse al lugar donde aquél cayó. Lógicamente cada vez se irán alejando más de la acera o montículo, por lo que se permitirá brincarse al niño dando dos o más saltos. Si alguno más ágil o atrevido lo hace de un salto, entonces brincará de primero en la siguiente vuelta.

Al llegar al limite, el último que salta pasará a “posar” para que los demás lo brinquen.

Si en el transcurso del juego, algún niño bota al que se encuentra inclinado, como “castigo” deberá ocupar su lugar.

