

100 JUEGOS INFANTILES DE LA TRADICION POPULAR COSTARRICENSE



CNF Centro Nacional para el Desarrollo
de la Mujer y la Familia



Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes

**CENTRO NACIONAL PARA EL DESARROLLO
DE LA MUJER Y LA FAMILIA**

**CENTRO DE INVESTIGACION Y CONSERVACION
DEL PATRIMONIO CULTURAL**

*Ministerio de Cultura,
Juventud y Deportes*

**100 JUEGOS INFANTILES DE
LA TRADICION POPULAR
COSTARRICENSE**

1991

398.8

C569c100 (f.e. Cien) juegos infantiles de la tradición popular costarricense / Comp. de Luis Ferrero; il. Jorge González. — 1. ed. —

San José: Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes, Centro Nacional para el Desarrollo de la Mujer y la Familia, Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural, 1991.

178. p. : il. ; 21 c

ISBN 9977-59-080-X

1. Folklore - Costa Rica. I. Ferrero Acosta, Luis. II. Título.

DGB/PT

91-08

Portada e ilustraciones: Jorge E. González V.

Hecho e impreso en San José, Costa Rica, por Litografía Tibás S.A. Tel. 35-3532

INDICE

Presentación	7
Introducción	9
Notas Aclaratorias	13
Rimas para iniciar el juego	15

Juegos que entretienen y a la vez estimulan el desarrollo del infante

Chiquito Chiquito	19
En la manita de un niño	20
Micho gato	22

Juegos que estimulan el desarrollo sensorial (auditivo, visual) y la memoria

La rata	25
Aguzad el oído	27
La gallina ciega	28
Los ciegos y la campana	30
El perrito	32
El zoológico	33
En el círculo de los animales	34
La inspección	35
Falta uno en el aula	36
¿Quién es?	37
El salero	38
La sortija	39
El hurón	41
El guiño	42

Juegos que ejercitan la atención y la capacidad de respuesta inmediata

Azul, blanco y rojo	45
Enano-gigante	46
Un, dos, tres, queso	48
Antón pirulero	50
Jaime ha dicho	51
La pajarera	52
Gritos de animales	53
Partida de los marineros	54
La ensalada de frutas	55
El guardia y los automóviles	56
Frente a frente	58

Juegos y rondas que estimulan la expresión corporal, el canto y la actuación

Los pollos de mi cazuela	61
Arroz con leche	63
La coja	65
La panadera	66
Los días de la semana	68
La narizona	71
La pájara pinta	72
San Salerín	74
La danza de la serpiente	75
La viudita	77
Tengo una muñeca	79
El elefante talladito	81
Las tres hijas del rey moro	83
El rey de buchibuchorno	86
En la feria de San Andrés	87
El pequeño Tomás	89
Dos elefantes	91
Naranja dulce y limón partido	92
San Miguel y el diablo	93

Sobre el puente de Aviñón	94
Brown girl (morena)	95
Aserrín, aserrán	97
La niña Manola	98
Las señas del marido	99
El barquerito	101

Juegos que exigen destreza, rapidez o fuerza

El perro y el gato	105
El florón	106
La mano caliente	107
La mano quemada	109
Las puertas de la ciudad	110
El rey del silencio	111
Los monitos	112
Véame Lulú pasar por debajo (See me Lulu pass under)	113
La sonrisa	115
Toca hierro	116
¡Sálvese quien pueda!	117
El mar está agitado	118
Pares y nones	120
Cójalo el que pueda	122
Rayuela (Caracol)	124
Rayuela (Tierra-cielo)	125
¡Atención, salten!	126
Mulita mayor	128

Juegos en que la suerte determina el resultado

Pisi pisi gaña	133
Frío-caliente	135
El puente levadizo	136

Ángel bueno y ángel malo	137
Mirón, mirón	139
El sol y la luna.....	142
La red	144

Juegos de carreras y persecución, que favorecen el desarrollo físico

El panal	147
El clavito	148
Cuartel inglés	150
Sereno	151
El gato doble	153
Juguemos en el bosque	154
The dog (El perro)	155
La señora de los chiquitos	157
El ratón y el gato	160
¿Qué oficio traen?	162
Doña Ana	163
El juego del milano	164
Carrera de canguros	166
Punto al tarro	167
La vendedora de flores	168
La muerte	169
Venadito, venadito	170
Ya viene el malo	171
Carrera de zapatos	172
Carrera con piedras	173
El parque de los saltamontes	174
La gallina con pollos	176

PRESENTACION

El Centro Nacional para el Desarrollo de la Mujer y la Familia, se complace de manera especial en presentar la publicación del Libro "100 Juegos Infantiles".

La misma representa más que la culminación de un proceso de investigación, el empeño por rescatar a través de los Juegos Infantiles la identidad de un pueblo que canaliza sus costumbres y tradiciones en Juegos propios de sus más hermosos representantes, los niños y las niñas.

*La idea de recopilar y publicar tan insigne tesoro demuestra que en nuestro país hay un gran interés por preservar los Valores Nacionales, interés que se plasma en esta oportunidad en la presentación del material escrito, con el propósito de darlo a conocer. Para el Centro de Mujer y Familia la publicación de los **100 Juegos Infantiles**, representa una prioridad para que en el país se valore y se estimule el trabajo de aquellas personas, mujeres u hombres, quienes con su aporte fortalecen las bases de nuestro mayor orgullo, **LA CULTURA NACIONAL.***

*Lic. Mary Albán López
Directora Ejecutiva*

INTRODUCCION

En 1959-1960 yo prestaba servicios en el Instituto de Formación Profesional del Magisterio (IFPM), cuya desaparición años más tarde causaría gran deterioro del sistema educativo costarricense. Atendía la coordinación de la cátedra de Literatura Infantil.

Entonces, como correquisito del curso de postgrado pedí a cada maestro-estudiante recoger juegos y adivinanzas tradicionales. Estaba seguro que debía orientar mis investigaciones no en los elementos aislados, sino en todos los complejos en que se organizan, alrededor de un núcleo central: el niño. Pues, entonces me inspiraba en el ejemplo de Argentina y de México por recuperar su cultura tradicional para que no se perdiera en la globalizante tecnocracia.

Pero yo, voraz lector, en esos días me interesaba en la ecología cultural, en cómo los individuos y los grupos humanos se adaptan al entorno natural por medio de su cultura. También me adentraba extemporáneamente en el método histórico-cultural que me llevaba a la cultura popular tradicional y a su difusión. Poco a poco fue naciendo en mí el interés por ahondar en la reconstrucción de la trayectoria histórico-geográfica de los rasgos y complejos culturales relacionados con los juegos infantiles. Y me engolosiné con el libro **Días geniales y lúdicos**, de Rodrigo Caro, que García Monge me había aconsejado años antes.

Y traté de empezar mis indagaciones con los aspectos lúdicos, pero algo interfería en mí: eran las frecuentes lecturas según las cuales el folclor son hechos vivos, relativos a personas y colectividades igualmente vivas. Por lo tanto, sentí que debía abandonar la actitud histórica para asemejarla a la botánica que estudia las plantas en su habitat y, así pues, debía sustituir el método histórico por el método biológico. Claro está, titubeaba por esas lecturas desordenadas y sin guía orientadora, pues ya mi maestro García Monge había muerto.

Y conforme leía las diferentes versiones de los juegos que recogieron los maestros-estudiantes, apreciaba que el fenómeno folclórico se caracteriza por ser anónimo, popular, tradicional y variable, pues cambia de región en región y de época en época. Y me entusiasmaba con tantas versiones que eché a volar mi imaginación, pero no la pude disciplinar.

Entreví que en aquel tesoro de tantísimos juegos infantiles había un mundo por investigar. Surgieron en mí inquietudes por estudiar las funciones lúdicas, las funciones definidoras de la nacionalidad junto con las estéticas y las socializadoras. En fin, tenía ante mí todo un mundo inédito que no se había entrevisto en los estudios antropológicos costarricenses.

Pero tantas posibilidades me descarriaron. Por ende, aquel tesoro recogido amorosamente por los maestros, en mi hogar se fue empolvando al extremo que para su conservación constituía una pesadísima carga. Ofrecí todo el material a la Universidad de Costa Rica y fue rechazado. Lo ofrecí a otras instituciones y corrió igual suerte. Por ello decidí deshacerme de los cientos de cuadernos en que estaban recogidos los juegos infantiles y las adivinanzas. Los mandé al crematorio. Sin embargo, algunos cuadernos quedaron en cajones y se salvaron. Un buen día se los entregué al entonces estudiante de antropología Fernando González Vásquez. El se encargó de copiarlos, ficharlos, clasificarlos, etc. y de cuidar amorosamente esos retazos de la cultura popular tradicional. Tiempo después me enteré que él había entusiasmado a otros jóvenes quienes vieron la posibilidad de publicarlos en cuadernitos. Querían verlos impresos para que así llegaran a manos de los niños. Aunque me entusiasmaba la idea de editar tales cuadernitos, apenas he podido dar levísimos alientos para que Fernando González Vásquez y Elías Zeledón Cartín lleven a cabo su idea de divulgarlos.

Y me alegra verlos trabajar porque la cultura popular también comprende en su seno lo tradicional, pero no se detiene en ello. De ahí que los juegos infantiles se manifiesten en diferentes niveles, lo cual demanda un mayor estudio para correlacionar los materiales con su contexto histórico y cultural.

Ahora que se edita el presente volumen con juegos infantiles, me habría gustado escribir muchas páginas acerca de la necesidad de divulgarlos para robustecer la noción de la personalidad cultural costarricense; para hacer hincapié en sus bondades al ser utilizados en el sistema educativo; para señalar cuán fundamentales son en el proceso de endoculturación del niño al definir los roles femeninos y masculinos, sobre todo en las funciones sociales, síquicas y motoras.

Pero esta no es la oportunidad. Posiblemente algún día pueda abocarme a ese estudio porque ahora estoy muy entusiasmado con la investigación del patrimonio artístico costarricense de las últimas décadas.

Empero, al cuajar hoy los esfuerzos de Fernando González Vázquez y Elías Zeledón Cartín, siento un renovar energías por insistir en la necesidad de ahondar, preservar y enriquecer todos los aspectos de la cultura popular tradicional costarricense, americana. Ahora creo, también, que en los juegos infantiles hay una rica cantera para el estudio de las mentalidades.

LUIS FERRERO

NOTAS ACLARATORIAS:

El presente volumen, además de constituir un trabajo de recuperación cultural, pretende ante todo ser útil a los niños y educadores en instituciones o grupos organizados, padres de familia y público en general.

Cabe indicar que el juego infantil tradicional, no posee únicamente una finalidad recreativa, como bien lo menciona Ferrero. También estimula diversas e importantes áreas del desarrollo del niño: sicomotora, memoria, los sentidos, expresión corporal, inteligencia, creatividad, etc.

En la mayoría de los casos, un mismo juego tiene varias finalidades a la vez. Por tanto, al recurrir a este criterio para ordenar o clasificar los juegos, hay que tener en cuenta lo anterior.

Hemos propuesto un ordenamiento de los juegos contenidos en este libro, basado en las principales características o fines que persigue; división que no pretende ser la única, dado que psicólogos o educadores -como especialistas en este campo-, podrían plantear otras propuestas diferentes.

De manera semejante, en la presentación de cada juego, creemos que las edades indicadas no son términos rígidos. En muchos casos obedecen a la recomendación del informante; sin embargo se pueden adaptar a las necesidades de diversos grupos de edad.

Dado que en la realidad cotidiana, los grupos de niños que se reúnen de manera espontánea para jugar son heterogéneos -tanto en edad como en sexo-, muchos juegos recomendados para varones o para niñas, pueden ser realizados por ambos.

Finalmente, cabe aclarar que la notación musical de las canciones en los juegos, no se ha incluido. Esto debido a que no fue un dato que suministraran los informantes.

Esta carencia deberá subsanarse -a la hora de practicar los juegos-, recurriendo a la ayuda de la memoria en la tradición oral existente en nuestros pueblos. Es por demás, el único medio por el cual se han transmitido los juegos infantiles, al igual que otras manifestaciones folclóricas.

Los juegos, tal y como fueron dados por los maestros a don Luis Ferrero, -quien generosamente nos los facilitó- tuvieron que

adecuarse y completar algunos datos a fin de uniformar la presentación de los mismos. Dicha labor estuvo a cargo de Hannia Ugalde V. y los suscritos, en el Departamento de Investigaciones del Centro de Mujer y Familia y en el Departamento de Antropología del Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural (Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes).

Lic. Douglas Cerdas Q.
Director Investigaciones
Centro Nacional para el
Desarrollo de la Mujer
y la Familia

Fernando González V.
Centro de Investigación y
Conservación del Patrimonio

RIMAS PARA INICIAR EL JUEGO

Las siguientes son algunas fórmulas rimadas, comúnmente utilizadas para designar conductores, iniciadores, líderes u otros papeles a desempeñar en los juegos infantiles. Por lo general, una vez formados en círculo los jugadores, algún niño toma la iniciativa de señalar uno a uno -incluyéndose él- a los participantes, mientras "recita" -de manera "deletreada" - la formulilla:

- 1) *Tin marín de do pingüé
cúcara, mácara, títere fue.
Yo no fui, fue Teté,
pégale, pégale que ella fue.*
2. *Al salir de la montaña
una pulga me picó,
la agarré de las orejas
y se me escapó.*
3. *Chini mini mani mó
el chinito Franciscó,
que jugando la brincó
chini mini mani mó.*
4. *A la vuelta de mi casa
encontré a Pinocho
y me dijo que contara
hasta ocho: uno, dos ... ocho.*
5. *Mi papá es policía,
¿Cuántas balas gasta al día?
Mi papá es zapatero,
¿Cuántos clavos gasta al día?*

En ambos casos, se incluye la respuesta del niño en quien recae la palabra **día**. Ej: si la respuesta es "veinte", se continúa contando hasta ese número.

6. *En un tinterito
hay un enanito,
¿de qué color es la tinta?*

En este caso, se incluye la respuesta del niño en quien recae la última sílaba de "tinta". Si contesta por ejemplo "roja", se continúa deletreando **ro-ja**.

7. *La gallina francolina
puso un huevo en la cocina,
puso uno, puso dos, puso tres ...
etc. ... puso ocho, puso pan y bizcocho.*

**JUEGOS QUE ENTRETIENEN
Y A LA VEZ ESTIMULAN
EL DESARROLLO
DEL INFANTE**

CHIQUITO CHIQUITO

Las siguientes dos fórmulas son utilizadas generalmente por la madre, para entretener a su bebé o pequeñín. Se trata de juegos con los dedos de la mano, en los cuales se toma la manita del niño y se inician señalando o tomando el dedo meñique, para luego continuar con los demás.

Chiquito y bonito (meñique)
largo y vano (anular)
señor de la mano (corazón)
chupa platos (índice)
y mata piojos (pulgar)

El otro:

Este perdió las llaves (meñique)
éste las encontró (anular)
éste abrió el armario (corazón)
éste sacó las tortillas (índice)
y éste gordito se las comió (pulgar)

EN LA MANITA DE UN NIÑO

Este juego lo practica la madre con su bebé o hijo pequeño, de la siguiente manera:

Se extiende la palma de una mano del pequeñín, mientras se le dice:

- *Esta es la era del campesino*

Se le dobla suavemente el dedo pulgar hacia la palma de la manita, diciendo:

- *Este es el hijito mayor del campesino, que cazó en la era un pollo.*

Luego haciendo lo mismo con el dedo índice, se añade:

- *Este es el segundo hijito que mató al pollo.*

Con el dedo corazón:

- *Este lo peló.*

Al doblar el anular:

- *Este lo asó.*

Finalmente, al doblar el dedo meñique, termina diciendo:

- *Y este chiquito y bonito se comió todo el pollo de un bocadito.*



MICHO GATO

La madre juega con su bebé, diciéndole la siguiente rima:

*Micho gato
fue a la plaza,
compró una calabaza;
le dió de comer
sopitas de miel
en un rico plato.
¡Zafe, zafe, gato!*

Al llegar a la exclamación final, la madre golpea con suavidad las mejillas del niño con las propias manos de él. Esta sorpresa produce las risas del infante.

**JUEGOS QUE ESTIMULAN
EL DESARROLLO SENSORIAL
(AUDITIVO, VISUAL) Y LA MEMORIA**

LA RATA

Participantes: de 10 a 20 jugadores

Edad: 8 años en adelante

Materiales: una tablita de madera

Descripción del juego

Los jugadores, de pie, forman un círculo, muy juntos uno al lado del otro.

El papel de "rata" es echado a la suerte y este jugador se coloca en el centro del círculo.

Una pequeña tablita de madera se hace circular por detrás de los participantes, pasándola de mano en mano.

De vez en cuando, uno de los niños rasca disimuladamente la tabla con las uñas imitando el ruido de las ratas al roer la madera.

El niño que se encuentra en el centro del círculo (la "rata") procura adivinar quién tiene la tablita. Si acierta, ocupa el sitio del jugador que posee la tablita en ese momento.

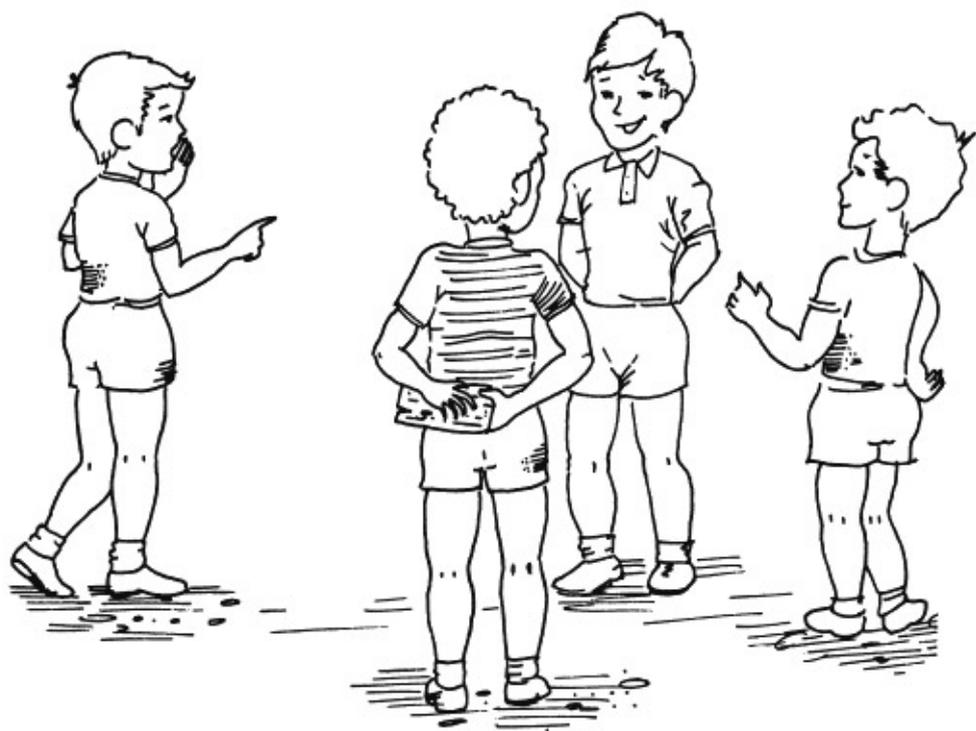
Este último jugador se convierte entonces en "rata" y pasa al centro de la rueda.

Regla

Si el que hace el papel de "rata" tiene dificultad en adivinar en manos de quién está la tablita, es sustituido después de 3 intentos fallidos por otro jugador.

Nota:

Los jugadores podrán realizar ademanes simulando pasarse la tablita entre sí, a fin de encubrir al verdadero poseedor de la misma en ese momento.



AGUZAD EL OIDO

Participantes: de 5 a 20 jugadores

Edades: a partir de los 7 años

Materiales: campanillas, platos, cucharas, etc. (objetos que produzcan ruidos reconocibles)

Descripción del juego

Primero que nada, se elige un conductor del juego o puede desempeñar este papel el maestro de la clase.

Los jugadores deberán situarse en una habitación y estar muy atentos a lo que van a escuchar.

El conductor, o uno de los jugadores dirigidos por éste, produce tras la puerta diversos ruidos comunes y fáciles de identificar tales como: tintineo de una cuchara contra un vaso, una campanilla, silbido, botella que se destapa, ventana o puerta que se cierra, etc. En total unos diez ruidos (un número menor si se trata de niños de corta edad).

Seguidamente, el conductor se dirige a un primer jugador y le pide que mencione los ruidos que se emitieron con anterioridad. Si olvida alguno(s), se pasa a otro jugador hasta que uno de ellos facilite la lista completa.

Quien mencione todos los ruidos es ganador y pasará a dirigir la emisión de ruidos en el próximo juego.

Regla

No se permite a los jugadores ayudar ("soplar") a quien está proporcionando el recuento de ruidos.

Nota:

Se puede aumentar la dificultad del juego, exigiendo que se dé la lista de los ruidos en el orden en que se produjeron o que se reproduzcan de nuevo. También puede pedirse a cada uno de los niños que elabore por escrito la lista de ruidos y así obtener los ganadores.

LA GALLINA CIEGA

Participantes: mínimo 4
Edades: 7 años en adelante
Materiales: un pañuelo

Descripción del juego

Se selecciona un niño y se le vendan los ojos con un pañuelo, para que haga el papel de la "gallina ciega".

Los jugadores establecen el siguiente diálogo con la "gallina ciega":

- *Gallinita ciega ¿Qué buscas?*
- *Una aguja y un dedal.*
- *Pues yo lo tengo y no te lo quiero dar.*

De seguido, a quien hace de gallina ciega le dan tres vueltas para desorientarlo aún más y lo dejan solo tanteando en el aire.

Los niños que juegan dan vueltas alrededor de la "gallina ciega" tirando de vez en cuando de su ropa.

La "gallina ciega" corre en todas direcciones tratando de alcanzar a alguno de los niños. Al que logre coger queda como "gallina ciega", para la reanudación del juego.

Regla

No es permitido que el niño que hace las veces de gallina ciega, se levante o retire el pañuelo de los ojos para poder mirar.



LOS CIEGOS Y LA CAMPANA

Participantes: de 10 a 20 jugadores

Edades: 8 en adelante

Materiales: una campana u otro objeto que produzca algún ruido y tantos pañuelos como jugadores participen.

Descripción del juego

Todos los jugadores, menos uno, son vendados y distribuidos en distintos lugares de un espacio abierto.

El que no está vendado porta una campana (u objeto equivalente) de modo que suene a cada paso.

Los jugadores vendados tratan de coger al portador de la campana, guiándose por el sonido.

El niño que logra coger al que porta la campana cambia su lugar con éste y así se reinicia el juego.

Regla

No se permite a los jugadores vendados levantar el pañuelo para mirar, durante el desarrollo del juego.

Notas:

1. Si hay más de 20 jugadores, pueden utilizarse dos campanas.
2. Para facilitar la dinámica de este juego, se puede nombrar un conductor o director del mismo.



EL PERRITO

Participantes: 5 como mínimo

Edades: a partir de los 7 años

Materiales: un pañuelo y borrador de pizarrón

Descripción del juego

Este juego, tal como fue reportado, es para realizar dentro del aula escolar. Todos los niños deben estar sentados en sus pupitres. Se selecciona un participante, el cual debe ir al frente para que le sean vendados los ojos con un pañuelo.

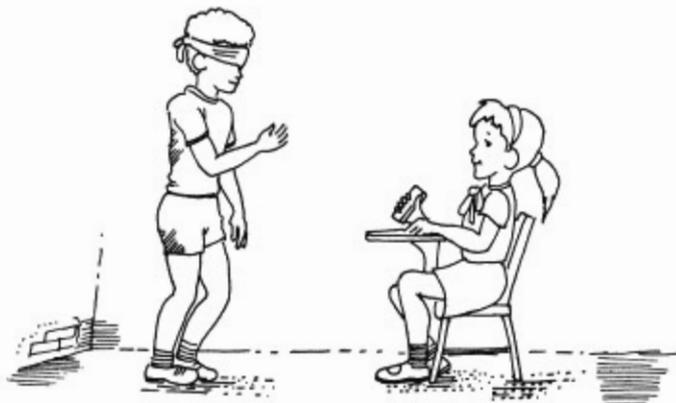
Luego se le entrega el borrador a uno de los niños, quien debe cambiar de voz para no ser identificado y decir:

- *Perrito aquí está tu hueso ...*

El niño vendado viene a buscarlo. Si no lo encuentra debe entregar una prenda y es sustituido por otro de los participantes.

Si lo encuentra, el niño que tenía el borrador debe cambiar su lugar con el "perrito" vendado y así se continúa el juego.

Por último, se descuentan las prendas, exigiendo el grupo por su devolución, que el propietario realice determinado acto (cantar, bailar, recitar, etc.).



EL ZOOLOGICO

Participantes: 6 a 12 niños, siempre que formen parejas.

Edades: 7 años en adelante.

Materiales: pañuelos, según el número de jugadores.

Descripción del juego

Los jugadores, en pares, eligen diferentes nombres de animales que produzcan ruidos o gritos reconocibles.

El conductor del juego, elegido con anterioridad, se asegura de que todos tengan los ojos debidamente vendados. Se dispersan, y a una señal del conductor, todos los niños hacen los ruidos característicos del animal elegido, en procura de encontrar a su "pareja".

La primera pareja que se encuentra, se quitará sus vendas y correrá hacia una meta preestablecida junto con el conductor. Estos serán entonces los ganadores del juego.

EN EL CIRCULO DE LOS ANIMALES

Participantes: mínimo 7

Edades: 8 años

Materiales: dos pañuelos

Descripción del juego

Los jugadores se colocan en círculo. Uno de ellos, elegido con anterioridad, con los ojos vendados y un pañuelo en la mano, se ubica en el centro de la rueda.

El círculo de niños comienza a girar y a una señal del conductor del juego, se detiene. En este momento, el jugador vendado se acerca y toca con el pañuelo a un niño, haciendo a la vez el sonido característico de un animal.

El niño designado debe contestar con el mismo sonido. De esta forma, el jugador vendado intentará reconocer a quien ha gritado. Si lo logra, este último deberá ocupar el puesto en el centro del círculo. Si no acierta, todos los niños gritan y el círculo se pone nuevamente en movimiento.

Al detenerse otra vez, el jugador de los ojos vendados procurará ser más perspicaz; para ello, puede elegir un sonido de animal que ayude a facilitar la identificación del compañero. Además, puede alargar el ruido, lo cual dificulta al jugador designado el distorsionar su voz.

De esta manera continúa el juego hasta que los niños lo decidan.

Nota:

Si el jugador con los ojos vendados no logra acertar durante mucho rato, podrá ser sustituido por otro niño que se designe voluntariamente o por decisión del grupo.

LA INSPECCION

Participantes: mínimo 7

Edades: 6 años

Descripción del juego

Primeramente se elige un conductor.

Los participantes se forman en dos hileras, frente a frente y cada uno observa con atención y en silencio, el atuendo del compañero de enfrente (vestido, peinado, zapatos, etc.)

A una señal del conductor, todos se vuelven de espaldas y cambian dos o tres detalles de su atuendo (dejar caer el cabello sobre los ojos, soltar el cordón de un zapato, etc.)

Seguidamente, el conductor pregunta acerca de los cambios hechos en el atuendo de cada compañero en ambas filas.

Gana un punto cada respuesta correcta y se pierde por respuesta equivocada o si se omite algún detalle.

Finalmente, se suman los puntos ganados por cada fila, para saber cuál de las dos tiene los mejores inspectores.

Regla

Cada una de las dos hileras de niños debe tener el mismo número de jugadores.

FALTA UNO EN EL AULA

Participantes: mínimo 8

Edades: a partir de 7 años

Materiales: un pañuelo.

Descripción del juego

Como su nombre lo indica, este juego es para realizar en el aula escolar o en un recinto semejante y al igual que otras dinámicas lúdicas, estimula la memoria visual de los participantes.

Primeramente, se elige un niño a quien el maestro venda los ojos con un pañuelo al frente del aula.

Luego se indica a los demás participantes que se cambien de asiento y mientras tanto, se le dice al oído a uno de los niños que salga del aula. Este debe obedecer la instrucción en silencio.

De seguido, se quita la venda al niño y se le pregunta:

¿Quién falta en el aula?

Si acierta en su respuesta, otro niño pasará al frente y él se integrará al grupo. De lo contrario debe abandonar el juego.

¿QUIEN ES?

Participantes: de 6 a 12 jugadores

Edades: a partir de los 6 años

Descripción del juego

Una persona o jugador se encarga de dirigir el juego.

Los participantes reunidos, a una señal del conductor cierran los ojos.

El conductor toca entonces el hombro de uno de los niños, quien abrirá sus ojos y se irá a esconder sin hacer ruido.

A una segunda señal, los demás niños abren los ojos y será el ganador el primero en nombrar al que ha desaparecido del grupo.

Regla

Los jugadores deben obedecer estrictamente las órdenes de cerrar o abrir los ojos dadas por el conductor del juego.

Variante de este juego

Se denomina "El jugador escondido".

Un jugador debe salir de la habitación donde permanecen sus compañeros. Estos cambian de lugar entre sí y uno de ellos se esconde.

Cuando el jugador que ha salido vuelve a entrar, tiene que descubrir cuál es el niño que se escondió.

Si acierta, es el jugador escondido quien toma su puesto y sale del aula para continuar el juego. Si no acierta, debe salir nuevamente y se empieza otra vez con otro jugador que se esconde.

EL SALERO

Participantes: mínimo 7 jugadores.

Edades: 8 años en adelante.

Materiales: un objeto pequeño (pañuelo, lápiz, piedra, pallito, etc)

Descripción del juego

Los niños se sientan formando un círculo.

Uno de los participantes, elegido previamente, lleva un objeto y recorre el círculo por fuera. En el momento que considera oportuno, el niño que porta el objeto, lo deja caer disimuladamente detrás del jugador más distraído. Entre tanto, va canturreando lo siguiente:

*Juguemos al salero,
del buen jornalero
que no sabe andar
ni pan comer.*

Si el jugador distraído se da cuenta, de inmediato recoge el objeto y continúa el juego de la misma manera (recorriendo él, el círculo por fuera).

El niño que anteriormente portaba el objeto ocupa el lugar que ha quedado vacío en la rueda.

Si el jugador no se da cuenta que le dejaron caer el objeto, pierde y debe ir a sentarse al centro de la rueda; así se convierte en el "salero" cuando el que portaba el objeto le toca la cabeza y le dice:

*Vete a esconder
detrás de la puerta
de San Miguel*

El juego termina cuando la mayoría de los niños se han convertido en "saleros".

Regla

No se permite a los jugadores mirar hacia atrás en el momento en que el niño que recorre el círculo pasa detrás de ellos.

Si el niño que deja caer el objeto, al dar una vuelta completa al círculo lo halla aún detrás del jugador, éste pierde.

LA SORTIJA

Participantes: 5 jugadores mínimo.

Edades: 7 años en adelante.

Material: un anillo o sortija.

Descripción del juego

Los participantes se sientan formando un círculo o una hilera y juntan al frente las palmas de sus manos.

Quien va a dirigir inicialmente el juego, permanece de pie y esconde entre las palmas de sus manos juntas un anillo o sortija.

De esta manera se acerca a cada uno de los jugadores y simula depositar el anillo abriendo con sus manos las palmas de los niños.

Desde luego, sólo en manos de uno de los jugadores lo deja.

Una vez que ha completado el recorrido y depositado la sortija, le pide a uno de los participantes que adivine quién la tiene.

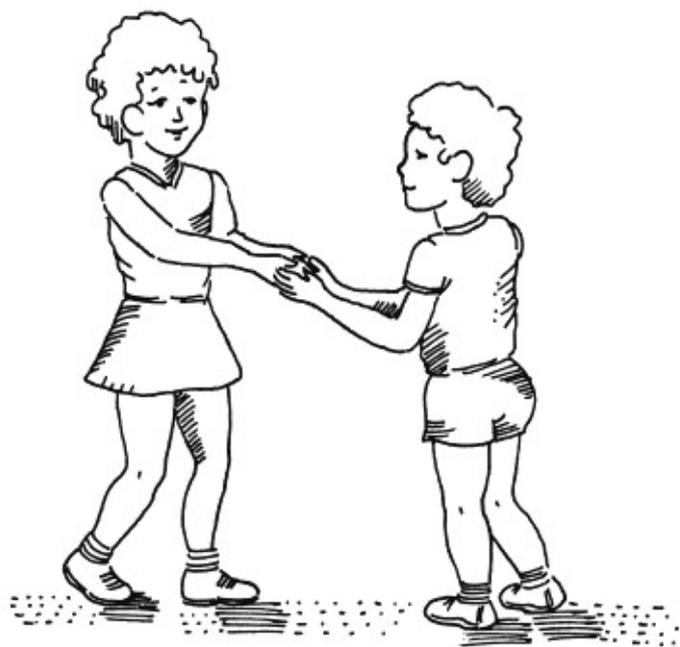
Si el jugador acierta, recoge el anillo y pasa a dirigir el juego de la misma manera, mientras que el niño anterior se incorpora al grupo.

Si no acierta debe entregar una "prenda" (objeto de uso personal) y volver al lugar.

Así continúa el juego hasta que el grupo decida finalizar con la devolución de las prendas, para lo cual se exigirá a sus dueños realizar determinada acción (cantar, recitar, rezar, imitar a alguien, etc.) por cada prenda a recuperar.

Nota:

Como detalle a variar en este juego, se permite a los jugadores el depósito de tres prendas como máximo. Al entregar la tercera prenda, el niño sale del juego y espera hasta la devolución de las mismas al final.



EL HURON

Participantes: de 10 a 20

Edades: a partir de los 7 años

Materiales: una cuerda y un anillo

Descripción del juego

Los jugadores forman un círculo y sostienen con ambas manos una cuerda en la cual ha sido introducido un anillo.

El anillo se hace pasar disimuladamente de mano en mano a lo largo de la cuerda y un jugador situado en el centro del círculo intentará adivinar quién posee el anillo en ese momento.

Mientras tanto todos los niños cantan:

- *El hurón, corre, corre ...*

Cuando el jugador del centro logra adivinar, ocupa el lugar del niño que tiene el anillo, mientras que este último se coloca en el centro del círculo.

Así continúa el juego hasta que el grupo lo decida.

EL GUIÑO

Participantes: mínimo 7 (siempre impar)

Edades: 8 años en adelante

Descripción del juego

Los jugadores forman un círculo en parejas, un jugador delante del otro, procurando que sean de estatura semejante. Uno de los participantes, elegido con anterioridad, se ubica en el centro de la rueda (ver diagrama).

Dada la formación, se conforma un círculo interno y otro externo de jugadores. El niño del centro hace un guiño a un jugador del círculo interno; el que está detrás de él no puede ver la señal pero estará atento a los movimientos de su pareja.

Con el guiño, el jugador es llamado a formar pareja con el del centro. Si el niño de atrás se percata a tiempo, se apresura a poner sus manos sobre los hombros del compañero para evitar que cambie de sitio. De lo contrario, si se distrae o no se percata a tiempo, su compañero formará pareja con el jugador del centro y ambos ocuparán el sitio en la rueda, mientras que el niño que queda solo, pasará al centro.

De esta manera se reinicia el juego, hasta que los niños decidan terminar.

Nota:

Al cabo de cierto tiempo de desarrollarse el juego, cambian los papeles y los jugadores del círculo externo pasan al interno.

**JUEGOS QUE EJERCITAN LA
ATENCIÓN Y LA CAPACIDAD
DE RESPUESTA INMEDIATA**

AZUL, BLANCO Y ROJO

Participantes: 7 jugadores mínimo

Edades: a partir de los 6 años

Descripción del juego

Primeramente se nombra un conductor del juego.

Los participantes se colocan en tres filas delante del conductor. Cada fila elige un color diferente: azul, blanco o rojo.

Al nombrar el conductor un color, todos los integrantes de la fila que lleva ese color deben agacharse de inmediato y levantarse cuando el conductor cita otro color.

Si repite el nombre del color, los jugadores de esa fila deben permanecer agachados hasta que se mencione otro color.

De esta manera, el conductor del juego da la instrucción cada vez más rápidamente.

Pierden y deben salir del juego aquellos niños que no sigan las instrucciones a tiempo o se equivoquen de posición.

Así continúa el juego hasta que queda un ganador.

ENANO-GIGANTE

Participantes: mínimo 4

Edades: 7-8 años

Descripción del juego

Los niños se colocan en fila frente al conductor del juego.
El niño o persona que dirige, dice en voz alta:

¡ Enano !

De inmediato, todos los jugadores al oír esta palabra deben agacharse.

Al escuchar la palabra:

¡ Gigante !

Todos se ponen de pie.

El conductor del juego puede repetir la misma palabra a propósito, a fin de confundir a los jugadores.

El niño que se equivoque, pierde y debe salir del juego.

Así continuará el juego hasta que quede un ganador, que ha respondido correctamente a todas las órdenes.



UN, DOS, TRES, QUESO

Participantes: mínimo 3

Edades: a partir de 5 años

Descripción del juego

Los niños formarán una hilera, a unos 8 metros de distancia de una pared, donde se traza una línea de salida.

Un jugador, elegido con anterioridad se coloca frente a la pared, de espaldas al grupo. Este niño, apoyando su cabeza en un brazo y contra la pared, dirá en voz alta.

Un, dos, tres, queso

Mientras el resto de jugadores avanza rápidamente hacia la pared pero sin correr, antes de que el otro niño pronuncie la palabra "queso".

El niño que cuenta en voz alta, al decir "queso" se voltea rápidamente y debe encontrar a todos los demás inmóviles.

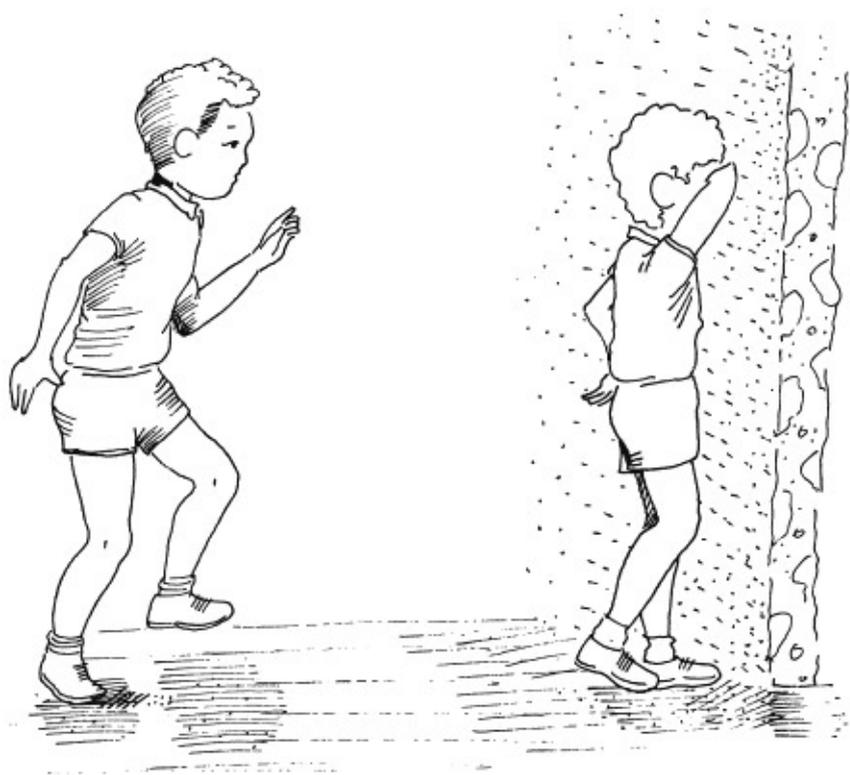
Aquel jugador que sea sorprendido en movimiento, pierde y debe regresar a la línea de partida.

El primero que logre alcanzar la pared, la tocará pronunciando la palabra ¡ **queso** !, antes de ser sorprendido por el que cuenta y será el ganador.

Para reanudar la partida, el ganador tomará el lugar del niño que cuenta contra la pared y así sucesivamente.

Regla

No se permite correr a los jugadores en su avance paulatino hacia la pared, únicamente dar pasos largos.



ANTON PIRULERO

Participantes: mínimo 4
Edades: a partir de 6 años.

Descripción del juego

Los niños forman un círculo y a cada uno de ellos se le asigna el nombre de un instrumento musical: violín, guitarra, trompeta, etc.

Previamente se ha designado al niño que dirige el juego, el cual se coloca en el centro de la rueda y hace los ademanes correspondientes a la ejecución de un determinado instrumento. El niño que lleve el nombre de dicho instrumento debe hacer de inmediato el ademán correspondiente, de lo contrario tendrá que entregar una prenda.

De tal manera, todos los participantes deben estar atentos a seguir los ademanes de quien dirige el juego, que a su vez entona repetidamente la siguiente canción:

*Antón, Antón
Antón Pirulero
Cada cual, cada cual
atiende su juego*

*Y el que no,
y el que no lo atendiese
pagará, pagará
la prenda que Antón le pusiere.*

Cuando se han recogido varias prendas de los participantes, sus dueños, para poder recuperarlas, deben realizar la acción que se les solicite: bailar, cantar, recitar, correr, jugar, etc.

Estas acciones las pide el dirigente del juego o las sugiere el grupo cada vez. El juego termina cuando todos los que dieron prendas, ejecutan las acciones que se les pidieron.

JAIME HA DICHO

Participantes: mínimo 4, máximo 20

Edades: 7 años

Descripción del juego

Los participantes se colocan en hilera frente al conductor del juego, quien hace el papel de "**Jaime**".

Jaime imparte órdenes a los jugadores, que deben ser obedecidas de inmediato, siempre y cuando la orden sea antecedida de la frase: "**Jaime ha dicho ...**".

Así por ejemplo: "**Jaime ha dicho: levanten un brazo**".

Los niños obedecen la instrucción y permanecen en esa posición hasta nueva orden. Si la orden es simplemente: "**Bálenlo**", no debe ser obedecida y quien se equivoque pierde y sale del juego.

Gana el jugador que no se equivoca ni una sola vez y al final pasa a ocupar el papel de "**Jaime**".

Regla

Pierde tanto el jugador que se equivoca en seguir la orden dada (por ejemplo, cuando no es antecedida de la frase: "Jaime ha dicho..."), como el que no obedece de inmediato una orden correcta.

LA PAJARERA

Participantes: mínimo 4

Edades: 8 años

Descripción del juego

Los participantes se sientan en círculo y cada uno de ellos elige el nombre de un pájaro. Por ejemplo: yigüirro, soterré, comemaíz, viudita, etc.

El conductor del juego -quien se ha ofrecido voluntariamente o ha sido elegido previamente-, narra una historia en la que con frecuencia salen a relucir nombres de pájaros.

Cada vez que se menciona uno de estos nombres, el niño que lo lleva, se levanta y aletea.

Si la palabra "gavilán" -que no se había elegido- sale a relucir, todos los niños deben taparse los ojos y lanzan un grito de espanto.

Si se menciona la palabra "**pajarera**", todos los jugadores, a un mismo tiempo, deben levantarse, aletear, dar una vuelta en su sitio y volver a sentarse.

Aquellos jugadores que se equivocan más de tres veces, deberán permanecer inmóviles hasta el final del juego. Gana aquel jugador que no cometa errores o que acumule menos al finalizar el juego.

GRITOS DE ANIMALES

Participantes: mínimo 4

Edades: 8 años en adelante

Descripción del juego

El conductor del juego narra una historia en la que con frecuencia salen a relucir nombres de animales. Terminada la narración, cada niño elige el nombre de un animal de los que fueron mencionados -cada uno diferente- y prestará gran atención.

El conductor pronuncia, uno a uno, los nombres de los distintos animales. Cada vez que el nombre del animal elegido sea mencionado, el jugador respectivo deberá de inmediato efectuar el grito característico del mismo.

A la inversa, cuando a "quema ropa", el conductor lance el grito de determinado animal, el niño que lo haya elegido, debe de inmediato decir el nombre del mismo.

Los jugadores que se equivoquen o tarden en contestar quedarán eliminados. El ganador será quien no se equivoque o tarde en responder y al final quede solo.

PARTIDA DE LOS MARINEROS

Participantes: mínimo 4

Edades: 9 años en adelante

Descripción del juego

Se trazan en el suelo dos líneas paralelas con una separación de 50 cms. aproximadamente. Este espacio representa el "barco", en cuyo interior se colocan los jugadores (marineros) en hilera.

Delante de los marineros, traspasando la línea se halla el "mar"; mientras que detrás, traspasando la otra línea se encuentra situada la "tierra".

A las órdenes del conductor del juego, los "marineros" deben realizar las siguientes acciones.

"A la mar": dan un salto hacia adelante.

"Embarcados": permanecen en su sitio balanceándose.

"A tierra": dan un salto hacia atrás.

Los jugadores que se equivocan o majan una de las líneas al saltar, quedan descalificados y deben abandonar el "barco" hasta el final del juego.

El ganador será quien no se equivoque y al final quede solo dentro del barco.

LA ENSALADA DE FRUTAS

Participantes: mínimo 4

Edades: 7 años en adelante

Descripción del juego

Los jugadores se sientan formando un círculo. Cada uno elige -en voz alta- el nombre de una fruta, sin que éstos se repitan. El niño a quien corresponda iniciar el juego dirá:

La ensalada estuvo deliciosa
pero le faltó "piña" (por ejemplo).

Quien haya elegido el nombre de "piña" dirá de inmediato:

La ensalada estuvo deliciosa
pero le faltó "banano" (por ejemplo).

De esta manera continúa el juego, el cual requiere gran atención de los participantes, ya que si no repite la frase sin equivocarse o se tarda mucho tiempo en hacerlo, quedará descalificado.

Será ganador el jugador que no se equivoque ni tarde en hacer su intervención cuando le corresponda.

EL GUARDIA Y LOS AUTOMOVILES

Participantes: mínimo 5

Edades: a partir de 5 años

Materiales: un pito o silbato

Descripción del juego

Primeramente se designa por sorteo u otro procedimiento a un jugador, quien es el "guardia" y se ubica en el centro de la habitación.

Los demás participantes son los "automóviles" y se encuentran dispersos por la habitación. A un silbato del "guardia", todos los "automóviles" deben circular -caminar- en todas direcciones sin detenerse. A un nuevo silbato, todos tienen que "frenar" de inmediato, es decir, quedarse inmóviles en donde se encuentren.

El "automóvil" que no se detenga inmediatamente al oír la señal, queda "averiado" y por lo tanto debe ir al taller, queda fuera de circulación.

Gana el juego el jugador más atento que al final quede solo circulando.

Regla

Queda descalificado el jugador que debiendo circular como todos los demás, se queda estacionado esperando la orden de detenerse y así no cometer errores.



FRENTE A FRENTE

Participantes: mínimo 7, máximo 21

Edades: 9 años

Descripción del juego

Los jugadores se disponen en rueda, pero formando parejas. En el centro, el conductor del juego -elegido con anterioridad-, da órdenes que cada pareja ejecuta de inmediato.

Por ejemplo: "manos sobre los hombros", "de espaldas", etc.

A la orden de: "frente a frente", todos los niños deben cambiar de compañero(a). El conductor aprovecha este momento para tomar compañero y el jugador que se queda solo se convierte en el nuevo conductor. El juego se reinicia de la misma manera y continúa hasta que los niños decidan terminar.

NOTA:

Una de las reglas más importantes es cambiar siempre de pareja. Si los niños "descubren" que un dúo no lo hace, es decir, permanece siempre el mismo, esta pareja será descalificada.

**JUEGOS Y RONDAS QUE
ESTIMULAN LA EXPRESION
CORPORAL, EL CANTO Y
LA ACTUACION**

LOS POLLOS DE MI CAZUELA

Participantes: niñas (mínimo 6)

Edades: a partir de 5 años

Descripción del juego

Las niñas forman una ronda tomadas de las manos, mientras una de ellas se coloca en el centro. Las niñas cantan:

*Los pollos de mi cazuela
no sirven para comer
sólo para la viudita
que lo sepa componer*

*Se le echa la cebolla
y hojitas de laurel,
se saca de la cazuela
cuando se van a comer.*

La niña que está en el centro da la vuelta entera, quedando al frente de la que ella prefiera para bailar. Continúa el coro:

*Componte, niña componte
que ahí viene tu marinero
con ese bonito traje
que parece un carnicero.*

*Anoche yo te ví
en la esquina de Tulipán
moviendo la cintura
param pan pan pan pan.*

La niña que acompaña en el baile a la que estaba en el centro del círculo, le corresponde desempeñar luego este papel y así sucesivamente, hasta que participen todas las niñas.



ARROZ CON LECHE

Participantes: niñas (mínimo 7 jugadoras)

Edades: a partir de 6 años

Descripción del juego

Algunos niños juegan el "arroz con leche" formando un círculo, tomados de las manos a manera de ronda, y colocando en el centro a una niña que hace el papel de "viudita". Esta niña alterna su canto con el coro del corro, lo cual se repite cada vez que otra niña pasa a ocupar el puesto de la "viudita", en el centro del círculo. Este se mueve con el canto del corro y se detiene cuando canta la viudita.

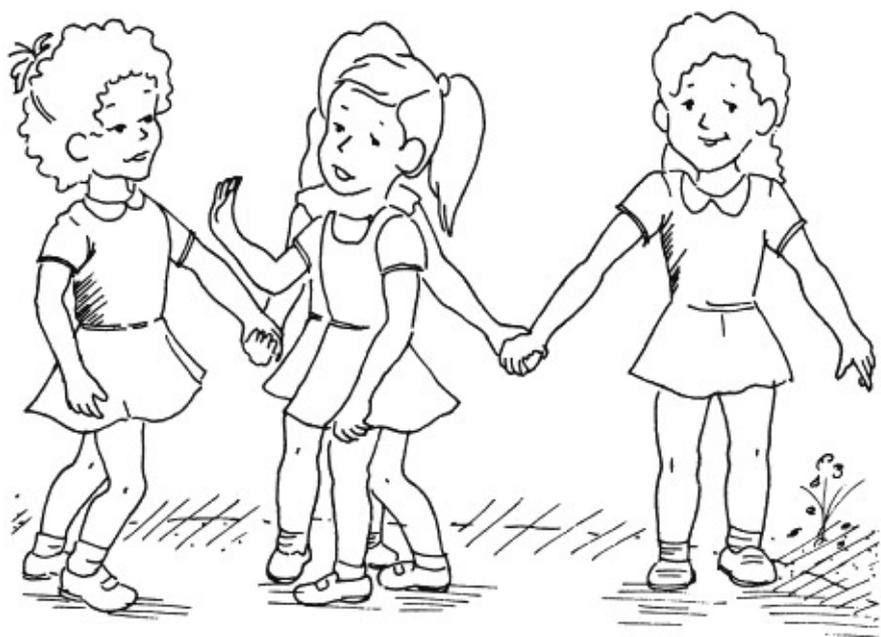
La viudita, al pronunciar los dos últimos versos que le corresponden en el canto, da una palmada en el pecho a tres niñas, sacando a la última del corro para que ocupe su lugar en el centro, mientras ella toma el sitio vacante en la rueda.

El texto de la canción es el siguiente:

Corro: *Arroz con leche,
se quiere casar
con una viudita
de la capital,
que sepa coser,
que sepa bordar,
que ponga la aguja
en su lugar.*

Viudita: *Yo soy la viudita
la hija del rey,
me quiero casar
y no encuentro con quién;
contigo sí,
contigo no,
contigo, mi vida
me casaré yo.*

El juego continúa de esta manera hasta que participen todas las niñas o el grupo decida terminar.



LA COJA

Participantes: niñas (mínimo 5)

Edades: a partir de 5 años

Descripción del juego

Las niñas, tomadas de la mano, forman un círculo. Una de ellas ("la coja"), se coloca en el centro de la rueda, pone sus manos en la cintura y menándose de un lado para otro, canta, estableciendo el siguiente diálogo con el corro de niñas:

Corro: - *¿Dónde va la pobre coja reduflí, reduflá?*

Coja: - *Voy en busca de violetas reduflí, reduflá.*

Corro: - *¿Para qué quieres violetas, reduflí, reduflá?*

Coja: - *Para perfumar mi traje reduflí, reduflá.*

Corro: - *Si se encuentra con un paje reduflí, reduflá.*

Coja: - *Yo le mostraré mi traje reduflí, reduflá.*

Corro: - *Si se encuentra con el diablo reduflí, reduflá.*

Coja: - *Yo le mostraré mis cachos reduflí, reduflá.*

Al terminar esta última frase, las niñas del corro se sueltan y corren para que la "coja" no las alcance, porque la que logra atrapar pasa a ser la nueva "coja".

LA PANADERA

Participantes: niñas (mínimo 6)

Edades: a partir de 5 años

Descripción del juego

Las niñas forman un ronda, y cantan dando palmadas. Se elige a una de ellas para que, en el centro, haga el papel de la panadera y baile.

El grupo canta a coro, dando palmadas:

*Baila, baila la panadera
qué bien que sabe bailar
que se busque su compañera
que la sepa desempeñar*

La "panadera" contesta (hablando):

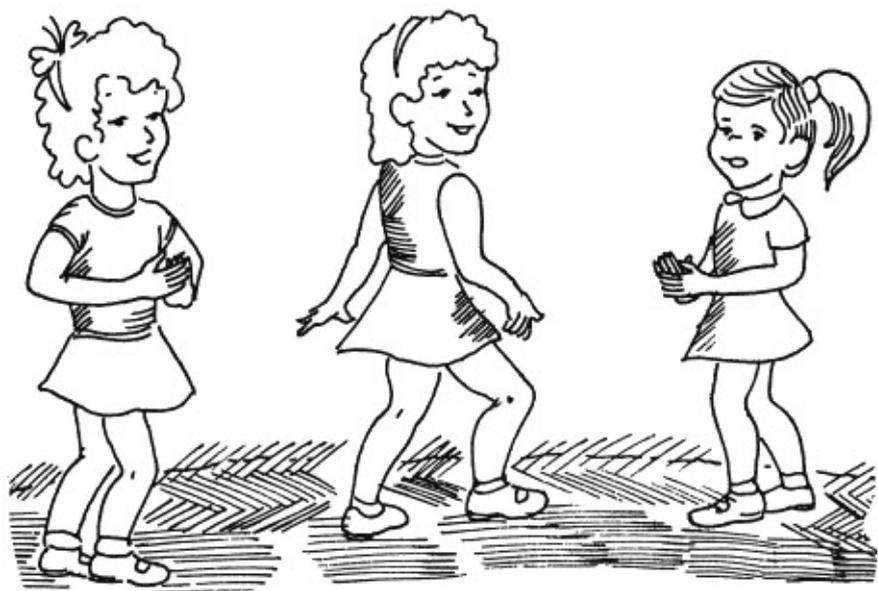
*Si me caso con ésta
se enoja ésta,
si me caso con ésta ...*

Y así sucesivamente señalando a diferentes compañeras; por fin elige a su pareja para bailar en el centro de la ronda.

Continúa entonces el coro:

*No fue tonta la panadera,
lo bien que supo escoger
que me la dejen solita,
que solita la quiero ver.*

La niña elegida queda entonces sola, y pasa a realizar la función de panadera; y así sucesivamente hasta que participen todas las niñas.



LOS DIAS DE LA SEMANA

Participantes: niñas (mínimo 3)

Edades: 5 - 6 años

Descripción del juego

Las niñas forman un círculo para cantar, y al mismo tiempo, hacer los ademanes de acuerdo con lo que dice la letra de la canción. La misma, dice así:

*Un lunes antes de almorzar
una niña quería pasear
pero no podía pasear
porque tenía que lavar.
Así lavaba, así, así.
Así lavaba, así, así.
Así lavaba, que yo la ví.*

*Un martes antes de almorzar
etc.
porque tenía que planchar
etc.*

*Un miércoles antes de almorzar
etc.
porque tenía que barrer
etc.*

*Un jueves antes de almorzar
etc.
porque tenía que limpiar
etc.*

*Un viernes antes de almorzar
etc.
porque tenía que coser
etc.*

*Un sábado antes de almorzar
etc.
porque tenía que estudiar
etc.*

*Un domingo antes de almorzar
porque tenía que rezar
etc.*

NOTA:

Este juego no tiene una finalidad competitiva, sino más bien didáctica en cuanto a que los niños pequeños aprendan los días de la semana. Además va dirigido a la expresión corporal con relación a las actividades de trabajo.

En una variante del mismo juego, la ronda se forma con siete niños, cada uno escoge un día de la semana y debe cantar la primera parte de la tonada, con el día correspondiente, empezando por el lunes:

*Un lunes antes de almorzar
una niña quería pasear,
pero no podía pasear
porque tenía que lavar.*

Las demás niñas cantan entonces, haciendo el respectivo ademán:

*Así lavaba, así, así.
Así lavaba, así, así.
Así lavaba, que yo la ví.*

Continúa de esta manera el juego, con las siguientes acciones:

<i>Martes:</i>	<i>planchar.</i>
<i>Miércoles:</i>	<i>barrer.</i>
<i>Jueves:</i>	<i>sacudir.</i>
<i>Viernes:</i>	<i>cocinar.</i>
<i>Sábado:</i>	<i>rezar.</i>
<i>Domingo:</i>	<i>bailar.</i>

Con la última acción termina el juego. Además de su aspecto lúdico y didáctico, hay una clara intención de introyección de las normas tradicionales de nuestra sociedad, al estar dirigido el juego a niñas y a deberes domésticos. No es este el lugar para discutir asuntos valorativos al respecto, sobre todo ante los grandes cambios en las normas y patrones sociales ocurridos en los últimos tiempos. Presentamos el juego como parte de una tradición que se desarrolló al calor de una historia social y económica determinada.

LA NARIZONA

Participantes: mínimo 5 jugadores

Edades: 7 - 8 años

Descripción del juego

Los niños forman una ronda tomados de las manos, giran a modo de danza mientras cantan:

*"Anda la Narizona por fuera del corral
de día ni de noche nos dejan descansar"*

Un niño permanece fuera del círculo y contesta, cantando también:

*"Somos los estudiantes, que venimos a estudiar
a la capillita de la Virgen del Pilar
con un pañuelo de oro y el otro de plata
que salga, que salga, por esta puerta falsa".*

Al terminar el canto, saca del círculo a uno de los niños, el cual le acompañará desde afuera.

Los niños que forman la ronda vuelven a girar y cantar:

"Anda la Narizona por fuera del corral", etc.

Al terminar, ahora los dos niños que están fuera del círculo cantan a coro:

"Somos los estudiantes, que venimos a estudiar", etc.

Luego sacan a otro niño del círculo y así sucesivamente continúa el juego, hasta que quede un único niño de la ronda, el cual será la "Narizona".

El resto de jugadores le aplauden de frente, diciéndole: La Narizona, la Narizona ...

De esta manera termina el juego.

LA PAJARA PINTA

Participantes: niñas (mínimo 5)

Edades: 7 años

Descripción del juego

Las niñas forman una ronda y dan palmadas al son de la canción. Una niña, previamente elegida, permanece en el centro -realizando el papel de la "**pájara pinta**"-; canta el primer estribillo de la canción y en los siguientes, realiza (o simula) las acciones que dice la letra de la misma. Así:

*Estaba la pájara pinta
sentadita en su verde limón,
con el pico recoge la hoja
con la hoja recoge la flor.
Ay, ay, ay, ¿cuál será mi amor?
Ay, ay, ay, ¿cuál será mi amor?*

*Me arrodillo a los pies de mi amante
me levanto constante, constante;
dame la mano, dame la otra,
dame un besito sobre tu boca.*

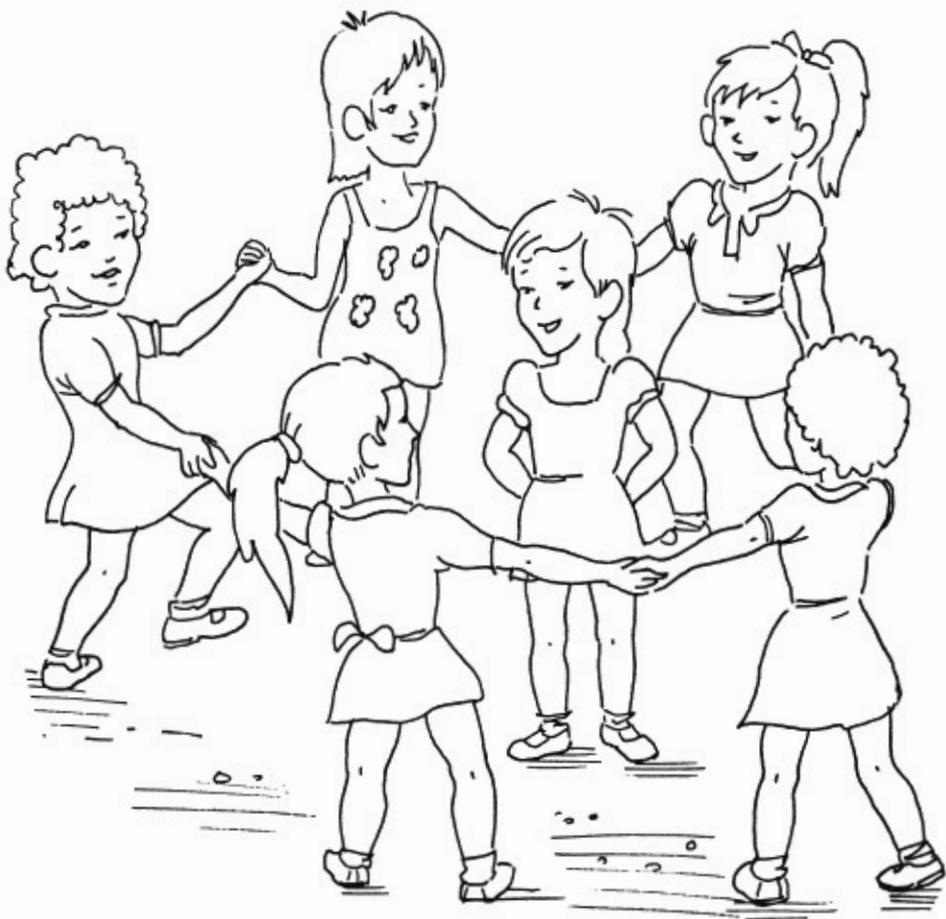
*Daré la media vuelta,
daré la vuelta entera
daré un pasito atrás
haciendo la reverencia,
pero no, pero no, pero no
porque me da vergüenza,
pero sí, pero sí, pero sí,
¡porque te quiero a tí!*

A partir del segundo estribillo: "**Me arrodillo a los pies ...**", la jugadora "**pájara pinta**" escoge a cualquiera de la ronda, se arrodilla

ante ella, luego se levanta, le toma una mano después la otra y simula darle un beso. Se separa, da media vuelta y luego entera -de acuerdo con la canción-, da un paso atrás, hace una reverencia y simula avergonzarse llevándose las manos a su cara.

Finalmente, al cantar la última estrofa señala a la niña que eligió. Esta pasa al centro de la ronda a desempeñar el papel de "pájara pinta" y la otra toma su lugar en la rueda.

De esta manera continúa el juego hasta que todas las niñas participen o hasta que lo decida el grupo.



SAN SALERIN

Participantes: mínimo 4

Edades: 6 años

Descripción del juego

Los niños forman una ronda y mientras cantan, hacen los ademanes de los oficios que van nombrando; así por ejemplo:

*San Salerín
de la buena, buena fin
así hacen los carpinteros
así, así, así.*

*San Salerín
de la buena, buena fin,
así hacen los sembradores
así, así, así.*

*San Salerín
de la buena, buena fin,
así hacen los zapateros
así, así, así.*

Nota:

Esta ronda no tiene un fin competitivo, sino más bien el desarrollo de la expresión corporal, y la inventiva de los participantes.

LA DANZA DE LA SERPIENTE

Participantes: mínimo 5

Edades: 7 años

Descripción del juego

Los niños, tomados de las manos, forman una ronda y cantan a coro:

*Esta es la danza de la serpiente,
que bajó del monte
para buscar a su colita
que un día perdió.*

Mientras tanto, un niño o niña, quién representa la cabeza de la serpiente, trota alrededor de la ronda. Al terminar de cantar el coro, el niño o niña se detiene y mientras señala a uno de los jugadores, canta a su vez:

*Y eres tú,
mi propio tú,
el pedacito
de mi colita.*

Los demás contestan a coro:

Sííí...

El jugador elegido sale de la ronda y se coloca detrás de la "**cabeza de la serpiente**", agarrándola por la cintura.

El juego continúa de igual manera, hasta que todos los niños de la rueda pasan a formar el cuerpo de la serpiente cogidos de la cintura. De esta manera, deben correr por donde los lleve la "**ca-beza**".



LA VIUDITA

Participantes: niñas (mínimo 5)

Edades: 7 años en adelante

Descripción del juego

Las niñas forman una ronda, tomadas de las manos. Una de ellas, que hace el papel de "viudita", se coloca en el centro y canta:

*Yo soy la viudita
del conde Laurel
que quiero casarme
y no hallo con quién.*

Mientras tanto, las niñas de la ronda van girando en círculo y contestan a coro a la "viudita":

*Y siendo tan bella
que no halle con quién,
escoge a tu gusto
que aquí hay más de cien.*

La "viudita" canta luego:

*Escojo a "Juanita" (por ejemplo)
por ser la más bella,
la blanca azucena
del bello jardín.*

La niña que fue escogida por la "viudita" debe cantar:

*Cásate conmigo
que yo te daré
zapatos y medias
color de café.*

De seguido, esta niña que fue escogida, pasa a desempeñar el papel de "viudita" y así sucesivamente hasta que las niñas deciden terminar el juego.

Nota

En una misma variante de este mismo juego, la niña que hace el papel de viudita agrega a lo anterior:

*Si me caso contigo
se enoja ésta,
si me caso contigo
se enoja esta otra.*

Continúa de esta manera señalando a diferentes niñas de la rueda, hasta que decide por una de ellas: "Me caso contigo".

En ese momento, todas las niñas buscan una compañera y forman parejas. La jugadora que se queda sola, será la nueva viudita.

En este caso, el juego debe realizarse con un número impar de niñas.

TENGO UNA MUÑECA

Participantes: Niñas, mínimo 3

Edades: 5 años

Descripción del juego

Las niñas forman una ronda y tomadas de las manos, mientras hacen girar la rueda, cantan a coro:

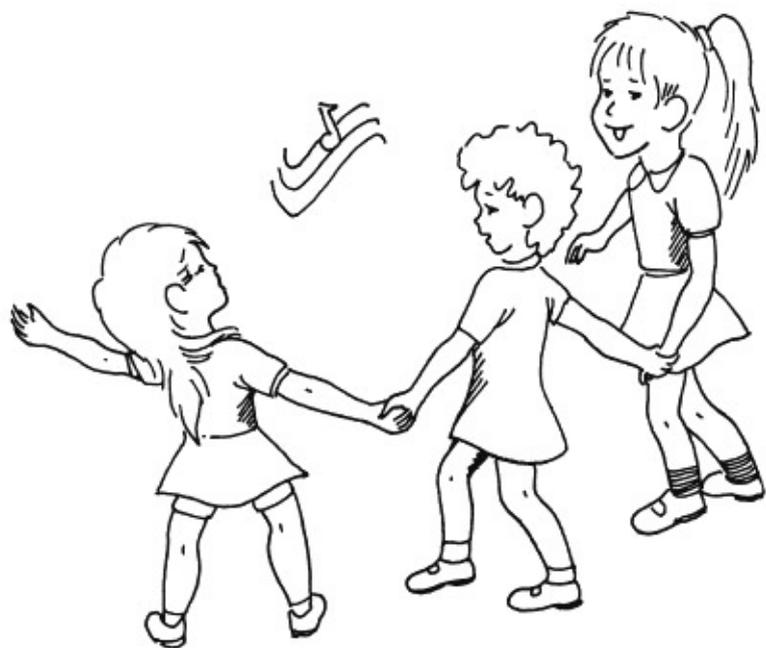
*Tengo una muñeca
vestida de azul,
con zapatos blancos
y medias de tul.*

*La saqué a paseo
y se me resfrió;
la tengo en la cama
con mucho dolor.*

*Esta mañanita
me dijo el doctor,
que le diera jarabe
con un tenedor.*

*Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis
y ocho veinticuatro,
y ocho treinta y dos,
ya verás muñeca
como te curo yo.*

La ronda se reinicia con el mismo canto, hasta que las niñas deciden terminar.



EL ELEFANTE TALLADITO

Participantes: mínimo 6

Edades: 6 años

Descripción del juego

Los niños forman una ronda sin tomarse de las manos. Caminan en un sentido mientras hacen ademanes conforme al canto.

Una pareja de participantes, en el centro, representan al "elefante" y al "zancudo". Ambos, tomados del brazo, se pasean magestosamente mientras los demás cantan a coro:

*Un elefante, un elefante talladito
daba el brazo, daba el brazo a un zancudito,
y la espléndida pareja, iba a casa,
iba a casa al bacalao.*

Continúa el coro (dando palmadas al compás):

*Lará, lará, lará ...
larán, larán, larán, larán.*

*En un palo, en un palo de jocote,
se amarraba, se amarraba un perrillo,
y hormigas en grupito,
lo picaban, lo picaban con primor.*

*Una mica, una mica con bolero,
se comía, se comía los frijoles,
y doña Cebollina,
los guisaba, los guisaba con primor.*

*Lará, lará, lará ...
larán, larán, larán, larán.*

*En la torre, en la torre de un castillo,
tremolaba una bandera
y ranas en bandada,
solfeaban, solfeaban con primor.*

El juego continúa de la misma manera, hasta que los niños deciden terminar.



LAS TRES HIJAS DEL REY MORO

Participantes: mínimo 5

Edades: 8 años

Descripción del juego

Los niños, tomados de las manos, forman una ronda y harán el coro en este juego.

Un niño elegido previamente, será el "**caballero**" y se colocará en el centro de la rueda. Los del corro, bailando, darán unas cuantas vueltas. Al detenerse la ronda, el "**caballero**" dirá o cantará:

*De Francia vengo señoras,
traigo un hijo portugués
y me han dicho en el camino
que lindas hijas tenéis.*

El coro le contestará:

*Que las tenga o no las tenga,
yo las sabré mantener,
con un pan que Dios me ha dado
y otro que yo ganaré.*

El caballero simula irse y dice:

*A Francia vuelvo señoras,
a los palacios del rey,
que las hijas del rey moro
no me las dejaron ver.*

El corro da dos vueltas, luego se detiene y exclama:

*Vuelva, vuelva caballero
y no sea tan descortés,
de las hijas que yo tengo
tome la que guste usted.*

El caballero elegirá a una de las de la rueda, la colocará en el centro, a su lado, y dirá:

*Esta tomo por esposa,
por esposa y por mujer.
Me ha parecido una rosa,
me ha parecido un clavel.*

El corro dará unas vueltas, bailando, se detendrá enseguida y sus miembros exclamarán a coro:

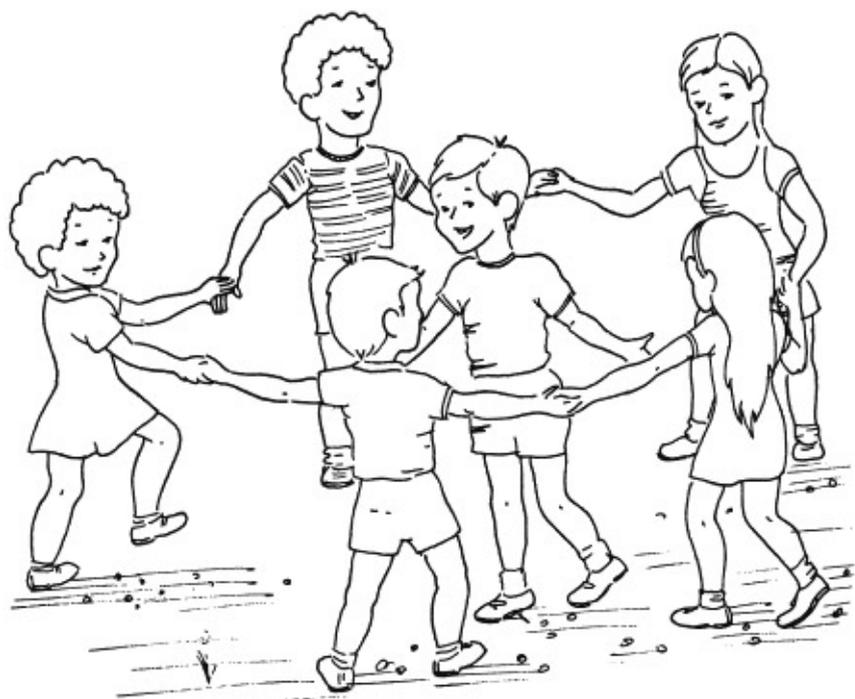
*Lo que tengo que rogarle
es que me la cuide bien.*

El caballero responderá finalmente:

*Bien tratadita estará
bien comidita también;
sentada en silla de plata,
bordando encajes del rey.*

*Azotitos con correas,
cuando fuera menester
y una perita en la boca
acabando de comer.*

El corro da entonces vueltas alrededor del caballero y su elegida; de esta manera finaliza el juego, con la opción de iniciarlo de nuevo si el grupo nombra otro "caballero".



EL REY DE BUCHIBUCHORNO

Participantes: mínimo 4

Edades: 6 años

Descripción del juego

Consiste en la imitación de cualquier acción divertida que uno de los integrantes del grupo proponga.

Los niños harán fila uno tras otro y comenzarán a caminar corrientemente, de pronto cualquiera de los niños grita:

-¡Alto ahí! Manda a decir el Rey de Buchibuchorno que se ordene ...

-¿Qué se ordene qué? - responden los otros niños y a esta pregunta del grupo el niño contesta cualquier cosa que haya pensado. Podría ser:

- *Que anden en cuatro pies.*
- *Que caminen agarrados del cabello del compañero.*
- *Que anden cojos.*
- *Que imiten a "x" animal.*
- *Que canten una determinada canción, etc.*

Así sucesivamente cada jugador va dando una orden a nombre del Rey de Buchibuchorno y todo el grupo debe acatarla de inmediato hasta nueva orden. El niño que no obedezca las instrucciones dadas por el compañero, quedará fuera del juego.

De esta manera continúa hasta que los niños decidan terminar.

EN LA FERIA DE SAN ANDRES

Participantes: mínimo 4

Edades: 7 - 8 años

Descripción del juego

Los niños forman un círculo, luego comienzan a cantar cogidos de las manos y caminando:

*En la Feria de San Andrés
Me compraron una corneta.
Vamos a ver, vamos a ver
en la Feria de San Andrés
vamos a ver, vamos a ver
en la Feria de San Andrés.*

Al decir por segunda vez "vamos a ver", la ronda se devuelve y así lo continúan haciendo a lo largo del juego cada vez que se repite esa frase. Conforme se van nombrando los instrumentos musicales, la ronda se detiene y los niños hacen ademanes de acuerdo al instrumento que mencionan.

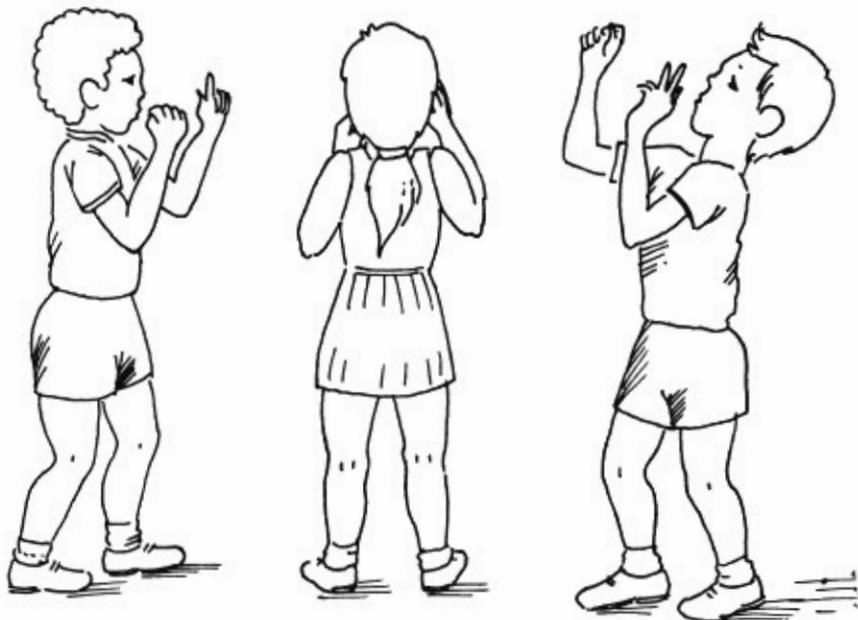
*En la Feria de San Andrés
me compraron una guitarra
arra, arra la guitarra
eta, eta la corneta.
Vamos a ver, vamos a ver
en la Feria de San Andrés
vamos a ver, vamos a ver
en la Feria de San Andrés.*

*En la Feria de San Andrés
me compraron un violín
sin, sin el violín
arra, arra la guitarra*

*eta, eta la corneta.
Vamos a ver, vamos a ver
en la Feria de San Andrés
vamos a ver, vamos a ver
en la Feria de San Andrés.*

*En la Feria de San Andrés
me compraron un violón
son, son el violón
sin, sin el violín
arra, arra la güitarra
eta, eta la corneta.
Vamos a ver, vamos a ver
en la Feria de San Andrés
vamos a ver, vamos a ver
en la Feria de San Andrés.*

El juego puede continuar de esta manera, de acuerdo con la inventiva y memoria de los niños. Como puede apreciarse, se trata de una ronda sin fin competitivo, sino más bien un ejercicio de inventiva y memoria.



EL PEQUEÑO TOMAS

Participantes: mínimo 4

Edades: 5 años

Descripción del juego

Los niños se toman de la mano formando una ronda y empiezan a caminar mientras cantan:

*Os voy a contar la historia m, m, m, ja, ja, ja,
Os voy a contar la historia m, m, m, ja, ja, ja,
del pequeño Tomás.*

En este momento la ronda se detiene y los niños se colocan en parejas uno frente al otro, encontrándose las miradas. Luego hacen un gesto con la cabeza inclinada hacia la derecha y después hacia la izquierda para continuar el resto de la canción haciendo mímica conforme el sentido del canto.

*Era un día de gran fiesta m, m, m, ja, ja, ja,
era un día de gran fiesta*

*Lo llevaron al convite ja, ja, ja,
lo llevaron al convite*

*Lo sentaron a la mesa ja, ja, ja,
lo sentaron a la mesa*

*Lamió todos los platos ja, ja, ja,
lamió todos los platos*

*Su papá que lo miraba m, m, m, ja, ja, ja,
su papá que lo miraba*

*Muy bien lo festejó ja, ja, ja,
muy bien lo festejó*

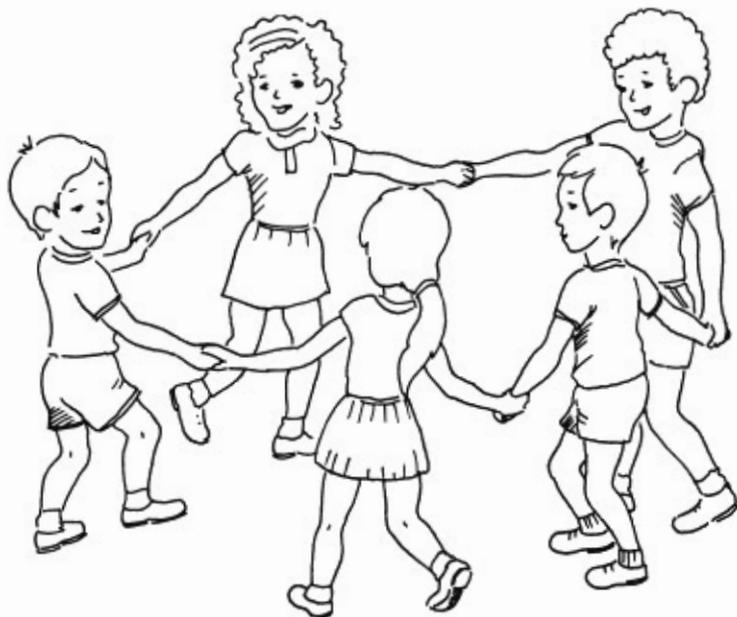
*Lo llevaron a la cueva m, m, m, ja, ja, ja,
lo llevaron a la cueva*

*Durmió con los ratones ja, ja, ja,
durmió con los ratones*

Aquí termina la historia m, m, m, ja, ja, ja,

*Del pequeño Tomás ja, ja, ja,
del pequeño Tomás.*

El juego no tiene ningún afán competitivo. Se trata de una ronda donde se pone en práctica la memoria y la expresión corporal en el entretenimiento de los niños.



DOS ELEFANTES

Participantes: mínimo 7 niñas

Edades: 6 - 7 años

Descripción del juego

Las jugadoras forman un círculo tomadas de las manos. En el centro se colocan dos niñas -que representan a los dos elefantes-, cogidas de las manos, dan vuelta y a la vez se balancean.

Las niñas que forman el círculo dan palmadas con suavidad y al mismo tiempo cantan la siguiente canción:

*Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
y como vieron que soportaba
fueron a buscar a otro elefante.*

Al llegar a la palabra "fueron", una de las dos niñas del centro, toca a otra jugadora y la trae a reunirse con los "elefantes". Así sucesivamente hasta integrar todas las niñas al centro. Cada vez que se une una nueva niña a los "elefantes", se aumenta el número al inicio de la canción:

*Tres elefantes se balanceaban,
etc.*

El juego finaliza cuando todas las jugadoras se convierten en "elefantes" y rompen la "tela de araña" para concluir (soltándose de las manos).

NARANJA DULCE Y LIMON PARTIDO

Participantes: mínimo 5

Edades: 6 años

Descripción del juego

Los niños(as) forman un círculo y en el centro se coloca uno de los jugadores. Mientras los de la ronda giran en un sentido, el jugador del centro lo hará al contrario. Se canta la siguiente canción:

*Naranja dulce, limón partido
dame un abrazo que yo te pido.
Si fueran falsos tus juramentos
vamos señora que yo me voy,
a la casita de Sololoy.*

Desde el inicio hasta "dame un abrazo" lo canta el niño que se halla en el centro del círculo. En ese momento, elegirá a otro de los jugadores de la ronda, quien debe tomar su lugar en el centro. Todos terminan la canción y reinician el juego de la misma manera hasta que decidan terminar.

SAN MIGUEL Y EL DIABLO

Participantes: mínimo 5

Edades: 7 años

Descripción del juego

Un niño de los más grandes representa a San Miguel. Otro hace el papel de Diablo. Los demás, cogidos de la cintura, se colocan detrás de San Miguel; éstos representan las almas.

El Diablo se acerca al grupo y dirigiéndose a San Miguel, se establece el siguiente diálogo, con los respectivos gestos:

Diablo: *¿San Miguel, me das tus almas?*

San Miguel: *No te las doy*

Diablo: *Mirá mis dientes*

San Miguel: *Mirá los míos*

Diablo: *Mirá mi lengua*

San Miguel: *Mirá la mía*

Diablo: *Mirá mis uñas*

San Miguel: *Mirá las mías*

Diablo: *¡A que te las quito!*

San Miguel: *¡A que no!*

Diablo: *¡A que sí!*

San Miguel: *¡A que no!*

El diablo intenta coger las "almas", éstas gritan y tratan de esconderse detrás de San Miguel, quien las defiende a capa y espada.

Finalmente San Miguel logra derrotar al Diablo, quien queda tendido en el suelo fingiendo hallarse sin sentido. Así termina el juego con el júbilo de las "almas".

SOBRE EL PUENTE DE AVIÑÓN

Participantes:mínimo 3 niñas

Edades:5 años

Descripción del juego

Las niñas forman una ronda y tomadas de las manos, giran mientras cantan:

*Sobre el puente de Aviñón
todos bailan, todos bailan;
sobre el puente de Aviñón
todos bailan, yo también.*

Luego de esta estrofa se detienen, sueltan sus manos y hacen los ademanes correspondientes a un oficio mientras cantan:

*Hacen así, así las lavanderas,
hacen así, así me gusta a mí.*

El juego se reinicia de la misma manera con un nuevo "oficio" y así sucesivamente. Como se comprende, no hay un fin competitivo, sino únicamente el entretenimiento de las niñas y el aspecto de expresión corporal que trae aparejado el juego.

BROWN GIRL (Morena)

Participantes: mínimo 5

Edades: 8 años

Descripción del juego

Los niños forman una ronda y adentro se coloca una jugadora. Cantan lo siguiente:

*There's a brown girl in the ring
tra, la, la, la, la,
For she likes sugar
and I like plums.*

*Hay una morena
en la rueda
tra, la, la, la, la.
A ella le gustan los
dulces y a mí las frutas.*

*Then you skip across the ocean
tra, la, la, la, la,
For she likes sugar
and I like plums.*

*Luego brinca por el océano.
tra, la, la, la, la,
A ella le gustan los dulces
y a mí frutas.*

Al cantar la segunda estrofa, la niña pasa alrededor de la rueda saltando. Continúa:

*Then you whirl and take
your partner
tra, la, la, la, la.
For she likes sugar
and I like plums.*

*Luego gira y coge
su compañero
tra, la, la, la, la.
A ella le gustan los dulces
y a mí frutas.*

Durante el canto de esta estrofa, la niña gira y saca a un varón de la rueda. Al canto de la siguiente, ambos bailan en el centro de la rueda.

*Then you show me your motion
tra, la, la, la, la.
For she likes sugar
and I like plums.*

*Luego me demuestra su
movimiento.
Tra, la, la, la, la.
A ella le gustan los dulces
y a mí frutas.*

De esta forma termina el juego, que puede reiniciarse de la misma manera, si se elige a otra niña para que pase al centro de la rueda.

Nota:

Este juego pertenece a la tradición afrocostarricense de la provincia de Limón. La traducción al español fue proporcionada por el propio informante.

ASERRIN, ASERRAN

Participantes: mínimo 4

Edades: 6 años

Descripción del juego

Los niños forman una ronda tomados de las manos y mientras hacen girar la ronda, cantan a coro:

*Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan
piden queso
piden pan
los de Roque, alfandoque
los de Rique, alfeñique
triqui, triqui,
triqui, tran
triqui, triqui
triqui, tran.*

Continúan el juego hasta que los niños decidan terminar.

LA NIÑA MANOLA

Participantes: mínimo 6 niñas

Edades: 7 años

Descripción del juego

Las participantes forman una ronda. Se eligen dos niñas, quienes se ubican en el centro de la rueda; una de ellas será la niña Manola.

Dando palmadas, las niñas de la ronda cantan a la vez esta canción:

*Que la niña se llama Manola,
déjala sola, solita, sola
que la quiero ver jugar, cantar y bailar
danzar por el aire.
Que es la más chiquitita del baile,
déjala sola, solita, sola,
que es la más chiquita del baile
y busca quien la acompañe (bis).*

Las dos niñas del centro bailan juntas al iniciar las demás las palmadas y el canto. Al llegar a "déjala sola, solita, sola" por segunda vez, una de las niñas del centro (Manola) baila sola y la otra se integra a la ronda.

Al llegar a "y busca quién la acompañe", "Manola" escoge a otra acompañante, quien será la nueva niña Manola. Esta a su vez escogerá a otra jugadora al repetirse la canción.

De esta manera continúa el juego hasta que todas las niñas participen o hasta que el grupo decida terminar.

LAS SEÑAS DEL MARIDO

Participantes: mínimo 5

Edades: 7 - 8 años

Descripción del juego

Los jugadores forman una ronda. Una niña, elegida con anterioridad, se coloca en el centro y establece el siguiente diálogo cantado con el grupo:

*Niña: -Dígame señor soldado,
¿de la guerra viene usted?*

*Grupo: -Sí señora, de allá vengo
¿por qué me pregunta usted?*

*Niña: -¿Sí no ha visto a mi marido,
que hace un año que se fue?*

*Grupo: -No señora, no lo he visto,
deme alguna seña d'él.*

*Niña: -Es altito, delgadito,
con su alita muy cortés,
montando en caballo moro
que le dió el rey francés.*

*Grupo: -Sí señora, sí lo he visto
hace un año que murió
y en su testamento dice
que usted se case con yo.*

*Niña: -Yo, Dios me libre,
Dios me guarde
y la Virgen Santa Inés,
ya por muerto mi marido
casarme por segunda vez.*

De seguido, los participantes en la ronda le ofrecen la mano a la niña del centro, mientras cantan:

*Grupo: -Yo señora, soy muy rico
tengo haciendas de café.
Tengo oro, mucha plata
y de'lla puede usted disponer.*

*Niña: -Aquí tiene mi blanca mano,
puede de ella disponer;
yo no soy interesada
al casarme con usted.*

La niña canta esta última estrofa cuando ha escogido a su jugador predilecto. De tal manera finaliza el juego.

EL BARQUERITO

Participantes: mínimo 5

Edades: 6 años

Descripción del juego

Los niños forman una ronda. Al centro se coloca una jugadora, que alterna el canto con el coro de los demás, de la siguiente manera:

Niña: ¿Barquero querés pasarme al otro lado del mar?

Coro: Si te paso, niña hermosa, si te paso, ¿qué me das?

Niña: Te doy mis alhajas de oro que es mi único capital.

Coro: Yo no quiero alhajas de oro, lo que quiero es algo más.

Niña: Barquero, ¿qué es lo que quieres, que no me querés pasar?

Coro: Lo que quiero es un besito de tu boca de coral.

Coro: La niña le dió el besito y el barquero la pasó.

¡Qué besito tan sabroso, que hasta el corazón llegó!

Al llegar a la penúltima estrofa, la niña escoge a otro jugador para que, al terminar el juego la reemplace. De esta manera, se puede reiniciar el mismo.

**JUEGOS QUE EXIGEN DESTREZA
RAPIDEZ O FUERZA**

EL PERRO Y EL GATO

Participantes: mínimo 8 jugadores

Edades: 8 años en adelante

Materiales: dos bolas de diferente color (de trapo, papel, plástico, etc.)

Descripción del juego

Los participantes forman un círculo ya sea sentados o de pie.

Dos pelotas de diferente color se hacen circular de mano en mano entre los jugadores.

Una de las bolas es el "gato" y se pone en movimiento unos momentos antes que la otra bola, que representa el "perro".

Los jugadores se pasan con rapidez las bolas a fin de que el "perro" dé alcance al "gato".

La partida termina cuando el "perro" y el "gato" se encuentran en manos de una misma persona.



EL FLORON

Participantes: mínimo 5
Edades: 7 años en adelante
Materiales: un pañuelo

Descripción del juego

Los niños forman una rueda sin tomarse de las manos. Uno de ellos sostiene un pañuelo y lo "hace circular" de mano en mano entre los participantes, mientras todos cantan a coro:

*El florón está en la mano
en la mano está el florón,
floroncito de mi vida
florón de mi corazón.*

*Por aquí pasó,
por allá pasó,
el bien de vida
y en quién adoró.*

La última estrofa se canta rapidísimo.

Quien tenga el pañuelo cuando se dice "en quien adoró", tendrá que depositar una prenda en el centro de la rueda.

Así continúa el juego hasta que haya varias prendas. Dos niños (voluntarios) van entonces al centro de la rueda. Uno de ellos se venda los ojos y el otro le pregunta -con relación a cada prenda-: ¿Qué pide para el dueño de esta prenda?

El niño vendado contesta: "Que cante" o "Que grite" o "Que recite", "Que dé un salto", "Que lllore", etc. (una sola petición para "desempeñar" cada prenda). Así sucesivamente con cada una, hasta desempeñarlas todas, amenazando con quemar aquellas para las cuales no se cumpla lo pedido.

LA MANO CALIENTE

Participantes: de 5 a 20 jugadores

Edades: niños de 7 años

Descripción del juego

Los jugadores, de pie, se colocan formando un círculo amplio.

Uno de ellos se ubica en el centro, ligeramente inclinado hacia adelante, se tapa los ojos con una mano, mientras se coloca la otra mano detrás con la palma hacia arriba.

Un conductor del juego, elegido previamente, señala el turno a los jugadores que darán tres palmadas en la mano del niño que está en el centro.

A la tercera palmada, el jugador del centro se endereza e intenta atrapar al jugador que lo golpeó, antes de que éste pueda volver a su lugar en el círculo.

Si el jugador es atrapado debe ir al centro y reemplazar al niño anterior. A su vez, éste último se incorpora al círculo.

En caso de no ser atrapado, el niño conductor designará al siguiente jugador para que dé las tres palmadas.



LA MANO QUEMADA

Participantes:de 5 a 20 jugadores

Edades:a partir de los 5 años

Descripción del Juego

Los niños forman un círculo, de pie, extendiendo una mano hacia adelante con la palma vuelta hacia arriba.

Un jugador, colocado en el centro, recorre el círculo procurando golpear las palmas de las manos de cada uno de los niños. Estos, a su vez, las retiran rápidamente para evitar ser tocados.

Aquél jugador que es tocado tres veces, pierde y debe cruzarse de brazos hasta el final de la partida.

De esta manera continúa el juego hasta que sólo quede un niño con la mano extendida, quien será el ganador.

LAS PUERTAS DE LA CIUDAD

Participantes: mínimo 10
Edades: 9 años en adelante

Descripción del juego

Se nombran dos "Capitanes", los cuales tienen que escoger a los jugadores de su equipo.

Los dos bandos o equipos se colocan en hilera uno frente a otro. Los jugadores de cada bando se toman de las manos para formar así las "puertas de la ciudad".

Se sortea a cual bando le corresponde iniciar el juego y entonces el "Capitán" ganador llama a uno de sus jugadores para que se acerque a la fila contraria y procure soltar las manos de dos jugadores. Si no lo consigue, lo vuelve a intentar con otros jugadores y si en tres intentos no logra abrir las puertas de la ciudad queda prisionero en el equipo contrario. En cambio, si lo consigue, vuelve a su campo llevando a los dos jugadores que logró separar.

Después le corresponde al Capitán del otro bando enviar a uno de sus jugadores a abrir la puerta de la ciudad, soltando las manos de los jugadores del bando contrario.

Así continúa el juego hasta que uno de los bandos consiga capturar a todos los jugadores del grupo contrario.

EL REY DEL SILENCIO

Participantes: mínimo 7
Edades: 5 años en adelante

Descripción del juego

Los niños se sientan frente al jugador que hace el papel del "rey del silencio".

El "rey" señala con el dedo a los que intentarán, uno tras otro, convertirse en sus "ministros", sentándose a su derecha o a su izquierda sin hacer ruido.

Si un jugador hace ruido al sentarse, el "rey", con un gesto desdenoso, lo manda de nuevo a su sitio y señala entonces a un nuevo candidato.

Cuando el número de ministros -decidido con antelación- consiguen sentarse al lado del "rey", son proclamados por el resto del grupo.

El rey elige a su sucesor y el juego se reanuda de la misma manera.

LOS MONITOS

Participantes: mínimo 4

Edades: 6 años

Descripción del juego

Se elige a un jefe o conductor. Todos los demás jugadores se colocan en fila detrás del jefe.

Este corre, salta, se inclina, avanza a rastras, a la "pata coja", levanta los brazos, etc.

Los niños tienen que imitarle exactamente; el que no lo haga es eliminado. Finalmente, el que imite todas las acciones del jefe sin tardanza ni equivocaciones, será el ganador y por tanto el nuevo conductor de los "monitos".

VEAME LULU PASAR POR DEBAJO **(See me Lulu pass under)**

Participantes: al menos seis parejas

Edades: 9 años

Descripción del juego

Se forman dos hileras, una de mujeres y la otra de varones, que se colocan de frente con los brazos en alto y agarrados de las manos para formar un "túnel" o arco.

Para comenzar, todos los participantes cantan:

"Véame Lulú pasar, mujer y varón, pasan por debajo"

Al inicio de este canto, la primera pareja -ubicada en uno de los extremos del arco-, siempre cogida de las manos, se agacha y pasa por debajo del túnel formado, cantando también. Al salir, de inmediato toman su posición al final del túnel.

Una particularidad del juego es que la siguiente pareja no espera a que la primera salga, sino que de una vez, la sigue y así sucesivamente las demás.

La diversión está en la rapidez con que pasen las parejas, lo cual generalmente causa confusión y hasta pueden ir a parar a una cerca o monte si se descuidan.

El juego llega a su término cuando reina la total confusión entre los participantes y por tanto el paso por el túnel se "atrofia".

Notas:

Este juego procede de la tradición afrolimonense, de ahí el título en inglés anotado arriba, sin embargo la versión fue suministrada en español.

Se hace necesario un campo relativamente extenso y sin lugares de peligro cercanos, para realizar este juego.



LA SONRISA

Participantes: mínimo 4

Edades: 6 años en adelante

Descripción del juego

Los jugadores se ubican en un círculo y uno de ellos -previo acuerdo de todos- "pone" (inicia) la sonrisa.

Este jugador que sonríe, "envía" su sonrisa a otro compañero y para ello hace el gesto de cerrar la boca con su mano, coger la sonrisa y arrojársela al otro. A partir de este momento debe permanecer completamente serio.

A su vez, el que "recibe" la sonrisa debe de inmediato mostrar un rostro divertido para luego, a su vez, hacer el mismo gesto de enviar a otro jugador la sonrisa.

Quedan eliminados todos los que ríen sin estar en posesión de la sonrisa. El ganador será quien logre cumplir las reglas del juego y al final quede solo.

TOCA HIERRO

Participantes: el número depende de los objetos disponibles

Edades: 7 años

Materiales: Diversos objetos de metal del sitio donde se juegue

Descripción del juego

Como sitio para realizar este juego, es necesario un patio o jardín donde haya diversos objetos de metal: cerradura, clavo en la pared, alambre, barra, tubería, etc.

Cada jugador toma un puesto donde pueda tocar algún objeto metálico, al menos con una mano.

Un jugador elegido previamente, permanece en el centro del campo de juego.

A una señal, los niños corren de un punto a otro, intercambiando sus lugares. El jugador del centro tratará de ocupar uno de los puestos que quedan desocupados momentáneamente. Si lo logra, el jugador que se queda sin puesto pasará a ocupar su lugar en el medio del campo. De esta manera continúa el juego hasta que los participantes lo decidan terminar.

Nota:

El jugador que se quede en un solo lugar para no arriesgarse a perder, será descalificado.

¡SALVASE QUIEN PUEDA!

Participantes:mínimo 5

Edades:8 años

Materiales:trozos de madera, trapos o piedrecitas como jugadores participen

Descripción del juego

Los participantes forman un círculo y permanecen inmóviles. Cada uno lleva un objeto (piedra, trozo de madera, trapo, etc.) que coloca delante, en el suelo.

El conductor del juego se coloca en el centro del círculo y da la señal a los jugadores de ponerse en movimiento.

Mientras los niños dan vueltas en el propio sitio, el conductor se apodera de uno de los objetos que hay en el suelo y lo retira.

A otra señal, los niños se detienen y de inmediato cogen el objeto más cercano a ellos. Dado que se ha retirado uno de los objetos que había, uno de los jugadores se queda con las manos vacías y es eliminado del juego.

Los objetos son colocados de nuevo y el juego se reinicia de la misma manera; se elimina un nuevo jugador y así sucesivamente hasta que quede uno solo de los participantes, quien será el ganador.

EL MAR ESTA AGITADO

Participantes: mínimo 5

Edades: 7 años

Materiales: pedrecillas, trocitos de madera, etc.

Descripción del juego

Los niños se disponen en círculo a una distancia aproximada de 2 metros unos de otros. Cada uno señala el lugar en que está colocado con una marca visible (piedra pequeña, trozo de madera, etc.), menos un jugador que -previamente elegido-, se ubica en el centro del círculo.

Dispuesta la formación y hechas las marcas, habrá de éstas tantas como jugadores menos una, que corresponde al niño del centro.

Un jugador, señalado de antemano, da la señal de iniciar el juego diciendo: **¡ El mar está agitado !**

De inmediato, el niño del centro comienza a correr a paso de trote repitiendo la frase anterior. Gira alrededor del círculo y tocando en la espalda a un compañero, repite:

-¡ El mar está agitado, uno !

El que ha sido tocado se coloca detrás del jugador y le acompaña al paso de trote. El primer jugador repite:

-¡ El mar está agitado, dos !, y toca a otro compañero que también se coloca detrás de los dos anteriores. Así sucesivamente son tocados los niños hasta que todos troten detrás del primer jugador, que a su vez corre formando toda clase de figuras caprichosas con la hilera de jugadores (a manera de "seguido"). Por fin vuelve a gritar:

-¡ El mar está en calma !

De inmediato, cada jugador trata por su lado de colocarse sobre cualquiera de las marcas hechas en el círculo. Como falta una, uno de los jugadores queda sin colocación. Este reinicia el juego colocándose en el centro y dirigiendo la fila como anteriormente.

PARES Y NONES

Participantes: mínimo 8

Edades: 8 años

Materiales: un cubo o balde, 6 naranjitas verdes o bolas pequeñas.

Descripción del juego

Los niños se forman en fila. Frente al cabeza de fila, se traza -perpendicularmente- en el suelo una raya. A unos 3 metros de distancia es colocado un cubo o balde de madera o metal.

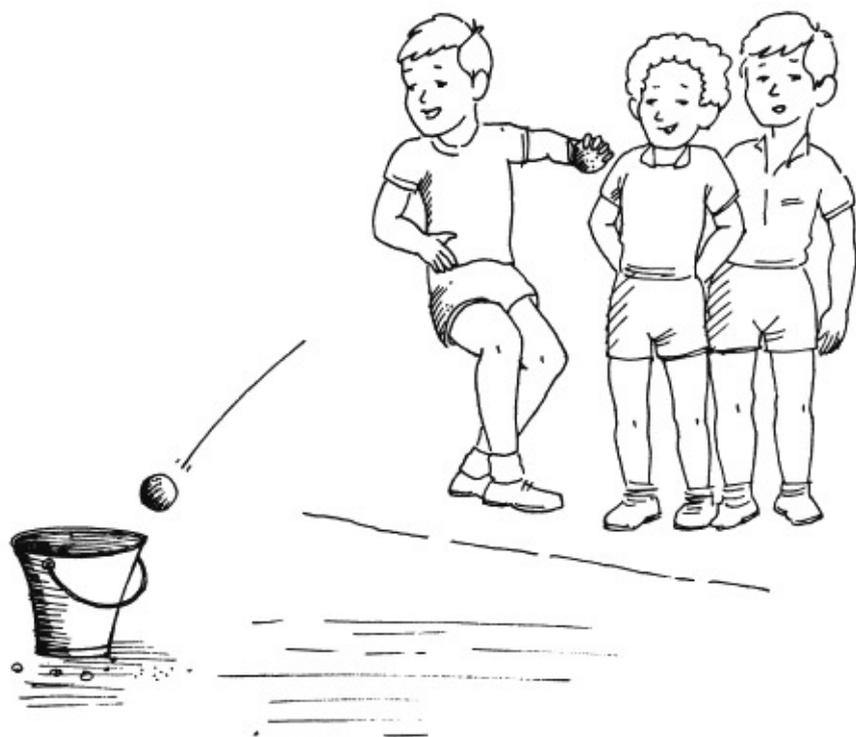
El conductor del juego entrega dos naranjitas o bolas a cada jugador de los primeros en la fila. Cada uno de ellos, en estricto orden, lanzará sus naranjas o bolas al balde con el fin de meterlas. Si logra meter las dos, se llamará **par**, y si mete sólo una, **nones**. Así, será la cabeza de una nueva fila que se llamará la fila de los pares o de los nones, de acuerdo a si metió dos o una naranja. Si el jugador no mete ninguna, pierde su turno y se formará de nuevo atrás en la fila general.

Una vez que todos los participantes se encuentren repartidos en alguna de las dos nuevas filas (pares o nones), los jugadores que comandan cada bando, se agarran entre sí de las manos fuertemente, mientras sus compañeros de atrás -tomados de la cintura- jalan con fuerza hacia sí.

Será ganador el bando que logre "romper" la fila contraria.

Nota

Cuando son muchos participantes y pocas las naranjas o su equivalente, el conductor del juego se podrá encargar de recoger las esferas lanzadas y repartirlas a los jugadores siguientes en la fila principal.



COJALO EL QUE PUEDA

Participantes: mínimo 6

Edades: 7 años en adelante

Materiales: una pelota de trapo atada al extremo de un cordel

Descripción del juego

Los jugadores forman un círculo.

El conductor del juego se ubica en el centro, provisto del cordel en cuyo extremo se halla atada la pelota.

Da la señal de inicio del juego y hace girar la pelota por encima de las cabezas de los niños y bastante alto.

Los jugadores tienen que saltar -sin moverse del sitio- para intentar coger la pelota. Cada vez que lo logre, el jugador suma un punto.

Resultará ganador aquél que sume más puntos o que totalice un número de puntos acordado previamente por el grupo.

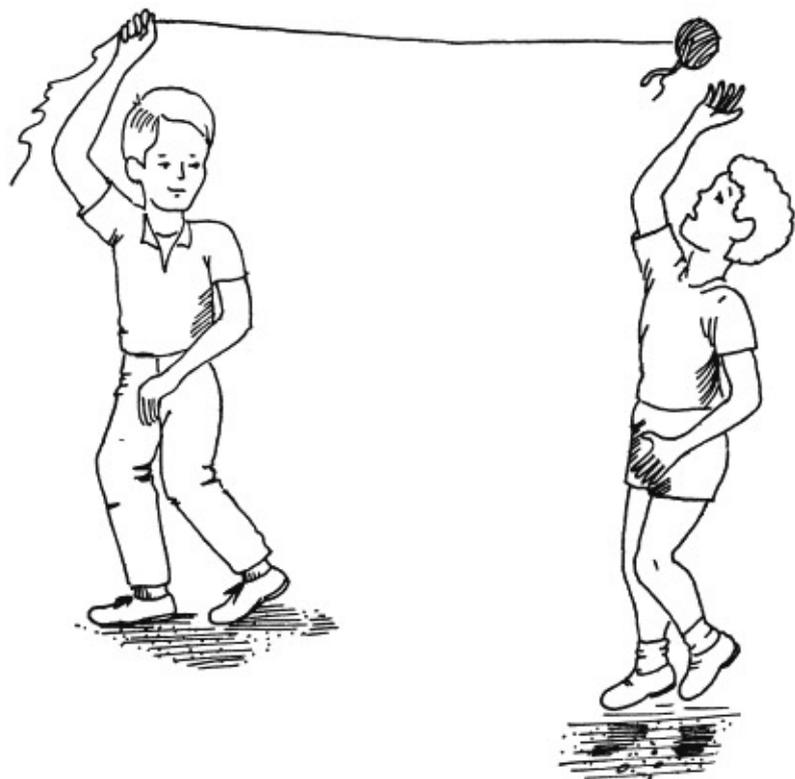
Regla

No son válidos los puntos si el jugador se desplaza de su sitio para lograr coger la pelota.

Notas

a) El diámetro del círculo formado por los niños debe estar en relación con el radio que alcance la longitud de la cuerda, de manera que al hacerla girar, la pelota en su extremo pase exactamente encima de las cabezas de los jugadores.

b) Es recomendable que el conductor del juego sea un adulto o una persona de mayor estatura que los demás, para facilitar la ejecución del juego.



RAYUELA(CARACOL)

Participantes:mínimo 2, máximo 5

Edades:7 años en adelante

Materiales:tiza o carbón

Descripción del juego

Los participantes dibujan en una superficie adecuada para ello (acera, salón, patio de juegos, etc.), una espiral que se marca en secciones (ver dibujo).

Por convenio o rifa, se establece el orden de participación. El juego consiste en saltar en un solo pie (a la "pata coja") sobre cada una de las secciones o "cuadros" de la espiral, sin equivocarse ni pisotear las líneas. El objetivo es llegar al "descanso" (espacio final, donde puede poner los dos pies) y volver a salir de la misma manera. El jugador que se equivoque, use los dos pies o pise las líneas, pierde su turno.

Cuando un jugador logra realizar la vuelta completa, tiene derecho a escribir su nombre en la sección que elija; en ésta puede descansar (poner sus dos pies) cuando dé otra vez la vuelta en su siguiente turno.

Con el objeto de que algún jugador no tome ventaja, los niños procuran que no marque más de dos secciones seguidas, ya que resulta casi imposible saltar por encima de ellas. El jugador que tenga mayor número de secciones marcadas con su nombre, cuando ya no sea posible saltar para los demás o él mismo, será el ganador del juego.

Nota:

Esta es una variante del conocido juego de la rayuela.

RAYUELA (TIERRA - CIELO)

Participantes: mínimo 2, máximo 5

Edades: 7 años en adelante

Materiales: un trozo de tiza o carbón y una piedra pequeña (preferentemente plana)

Descripción del juego

Los niños buscan un lugar adecuado para realizar este juego (acera, patio de juegos, etc.). Dibujan en el suelo con tiza o carbón un diagrama con dos círculos (tierra y cielo) y diez cuadros a los cuales se pone el respectivo número (ver dibujo).

El orden de participación de los jugadores se decide por sorteo. La salida está en el círculo denominado "tierra". Desde allí el jugador(a) coloca la piedrita en el cuadro # 1, salta en un pie a dicho cuadro, recoge el objeto y luego salta alternadamente en dos, y en un pie, según se trate de dos cuadros (# 3-2, 6-5 y 9-8) o de uno (# 1, 4, 7 y 10) hasta llegar al "cielo" donde puede poner los dos pies.

El jugador(a) se devuelve de la misma manera portando la piedra en su mano. Así completa un recorrido y tiene derecho a lanzar la piedra al cuadro # 2 y así sucesivamente, siempre y cuando no maje las líneas al saltar y la piedra caiga dentro del cuadro respectivo.

Gana el jugador quien primero logre llegar al círculo denominado "cielo", después de cumplir los recorridos necesarios.

Regla

El jugador(a) que pise las líneas al saltar, falle al lanzar la piedra al cuadro respectivo o se equivoque al saltar (en uno o dos pies), pierde su turno y debe ceder el lugar al siguiente participante.

¡ ATENCION, SALTEN !

Participantes: mínimo 6

Edades: 7 años en adelante

Materiales: Una cuerda, un balón dentro de una red o una bolsita con aserrín

Descripción del juego

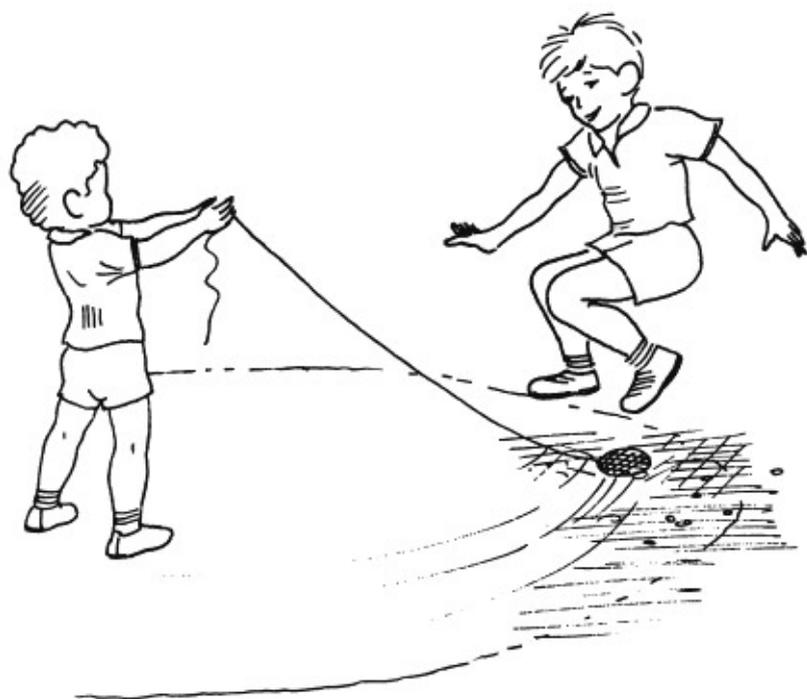
Los jugadores forman un círculo, cuyo radio es ligeramente inferior a la longitud de la cuerda (en cuyo extremo se ata el balón en la red o la bolsita llena de aserrín).

Un jugador designado se ubica en el centro del círculo, mientras sostiene entre sus manos el otro extremo de la cuerda. A una señal, hace girar el balón o la bolsa a ras del suelo, de tal suerte que obliga a los jugadores a saltar en el momento que pasa la cuerda.

Salen del juego aquellos que por no saltar a tiempo son tocados por el balón o lo pisotean. Resulta ganador quien siempre logra saltar, aún cuando para aumentar la dificultad, el jugador del centro lo hace girar más rápido o lo eleva un poco del suelo.

Regla

No se permite a los jugadores que saltan, salirse del círculo (que puede trazarse en el suelo) para evitar el alcance del balón, so pena de ser **descalificados**.



MULITA MAYOR

Participantes: mínimo 5 niños

Edades: 7 años en adelante

Descripción del juego

Los niños se colocan en hilera frente a uno que hace de "jefe" del grupo, el cual pone a cada uno un nombre convencional.

A cierta distancia se coloca un niño -elegido previamente- que hace el papel de "**mulita mayor**". Este jugador no debe escuchar los nombres puestos a los niños. Luego de lo anterior, se entabla el siguiente diálogo:

- Jefe del grupo:* *¡Mulita mayor!*
- Mulita mayor:* *¿ Qué manda mi rey y señor ?*
- Jefe del grupo:* *¿ En qué mula querés venir, en la tuya o en la de tu amo ?*
- Mulita mayor:* *En la de mi amo, porque la mía está matada desde la cruz al rabo.*
- Jefe del grupo:* *¿ Querés venir en (aquí menciona los nombres convenidos)?*

Mulita mayor elige uno de los nombre al azar, y el nombrado tiene entonces que ir a traerle a cuestras ("a caballito") para que ocupe el puesto de nuevo "jefe". El niño elegido se convierte a la vez en el nuevo "**Mulita mayor**" y el anterior "jefe" pasa a ocupar el lugar vacante en la hilera.

De esta forma se puede reiniciar el juego nuevamente.



**JUEGOS EN QUE LA
SUERTE DETERMINA
EL RESULTADO**

PISI PISI GAÑA

Participantes: mínimo 4

Edades: 6 - 7 años

Descripción del juego

Los niños forman un círculo; uno de ellos en el centro dirige el juego. Los demás extienden sus manos con la palma hacia abajo, y quien dirige se las va tocando mientras dice:

*Pisi - pisi - gaña
jugando la caraña
¿ Con qué mano la jugó ?
Con la mano cortada
¿ Quién se la cortó ?
El rey y la reina
¿ Qué se hicieron el rey y la reina ?
Se fueron a traer agua
¿ Qué se hizo el agua ?
Se la bebieron las gallinas
¿ Qué se hicieron las gallinas ?
Se fueron a poner huevos
¿ Que se hicieron los huevos ?
Se los comió el Padre
¿ Qué se hizo el Padre ?
Se fue a decir misa
¿ Que se hizo la misa ?
Se fue para el cielo
Qui - qui - ri qui*

Al llegar aquí, el niño que dirige, toma la mano del jugador y se la coloca sobre la cabeza, mientras recita:

*Vení Panchita, sentate aquí
a comer sopitas de miel
en la puerta de San Miguel.*

De igual manera continúa el juego, y el participante que queda con sus dos manos sobre la cabeza, pierde y debe salir de la rueda. El último niño en quedar en la ronda es el ganador del juego y puede pasar a dirigir el mismo seguidamente.

FRIO - CALIENTE

Participantes: mínimo 8, máximo 20

Edades: 6 años

Materiales: diversos objetos tales como un lápiz, borrador, pañuelo, bola, etc.

Descripción del juego

En ausencia de uno de los jugadores, con quien da inicio el juego, los demás esconden un objeto previamente mostrado, en algún lugar que no sea fácil de descubrir.

Luego se llama al jugador y se le invita a buscar el objeto. Si está alejado, los demás le dirán: "**Frío**", "**Demasiado frío**". Si el jugador se acerca al sitio donde está escondido el objeto, los demás le dirán: "**Caliente, caliente**", "**Te quemás**".

Con tales pistas, el jugador localiza el objeto y le tocará el turno a otro niño. De esta manera continúa el juego hasta que todos participen o hasta que el grupo decida acabar.

EL PUENTE LEVADIZO

Participantes: mínimo 8
Edades: 7 años en adelante

Descripción del juego

De previo acuerdo por sorteo, la mitad de los jugadores forman un círculo. La otra mitad se queda fuera de éste.

Los niños del círculo acuerdan en secreto determinado número. Luego empiezan a contar en voz alta con los brazos levantados, mientras tanto los demás jugadores entran y salen del círculo.

Al llegar al número acordado, los niños del círculo bajan de inmediato los brazos y se toman de las manos. Los jugadores que se encuentran dentro de la rueda en ese momento, quedan prisioneros y pasan a formar parte del círculo.

De nuevo eligen otra cifra y el juego se reanuda de la misma manera, hasta que quede un solo jugador fuera del círculo, quien será por consiguiente el ganador.

Regla

Los jugadores fuera del círculo deben entrar cuando sea su turno. El que no lo haga será descalificado.

ANGEL BUENO Y ANGEL MALO

Participantes: 8 como mínimo

Edades: a partir de 6 años

Descripción

Los jugadores nombran dos personajes; uno hará de "**Angel Bueno**" y el otro de "**Angel Malo**".

Quien dirige el juego, asigna el nombre de un color a cada uno de los participantes, sin la presencia de los dos anteriores personajes.

Se acerca entonces el "**Angel Bueno**", quien simula tocar la puerta frente al grupo de niños, con quienes establece el siguiente diálogo:

Grupo: - ¿ Quién es ?

Angel Bueno: - El Angel Bueno con la espada de oro

Grupo: - ¿ Qué quiere ?

Angel Bueno: - Una cinta

Grupo: - ¿ Qué color ?

Angel Bueno: (Dice un color: rojo, verde, etc.)

El niño al que corresponda el color, se va con el Angel Bueno.

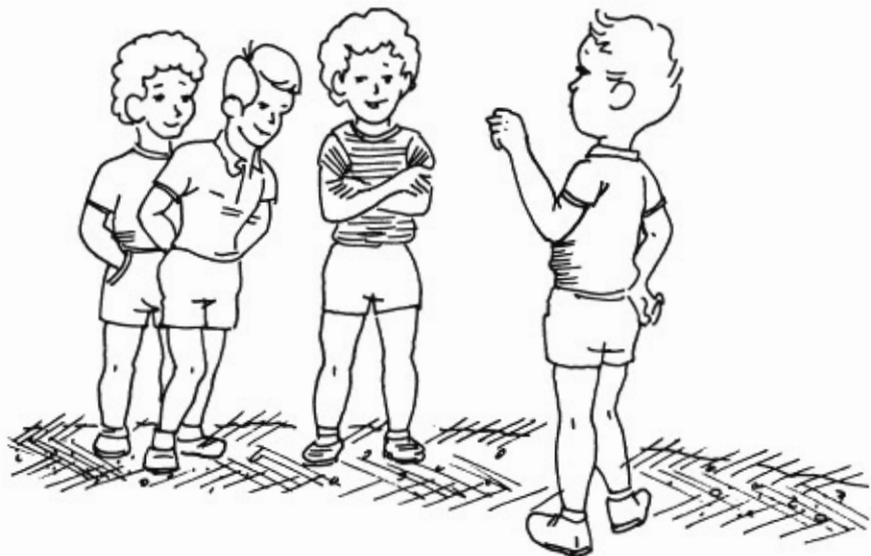
Corresponde ahora el turno al "**Angel Malo**", quien se acerca a tocar la puerta y entabla un diálogo semejante:

Grupo: - ¿ Quién es ?

Angel Malo: - El Angel Malo con la espada de fuego.

Grupo: - ¿ Qué quiere ?
Etc., etc.

De esta manera continúa el juego con el siguiente turno para el **Angel Bueno** y así sucesivamente, hasta que vayan todos los niños con alguno de los dos ángeles. Gana el "**Angel**" que al final se lleve más jugadores consigo.



MIRON MIRON

Participantes: mínimo 10 jugadores

Edades: a partir de 6 años

Descripción del juego

Dos niños se toman de ambas manos que levantadas forman un "túnel" o "puente". Cada uno de ellos elige el nombre de una fruta o una flor.

Los demás niños forman una fila agarrados de la cintura del compañero, a manera de "tren", caminan alrededor del dúo, estableciendo el siguiente diálogo cantado:

*Dúo: Mirón, mirón, mirón
¿ de dónde viene tanta gente ?*

*Grupo: Mirón, mirón, mirón
de San Pedro y San Vicente*

*Dúo: Mirón, mirón, mirón
¿ qué vienen a buscar ?*

En ese momento, la fila de niños se ubica delante de los que forman el puente con las manos, a fin de pasar por debajo. Continúa el diálogo:

*Dúo: Mirón, mirón, mirón
¿ qué si nos dejan pasar ?*

*Grupo: Mirón, mirón, mirón
el puente está descompuesto*

*Dúo: Mirón, mirón, mirón
mándelo a componer*

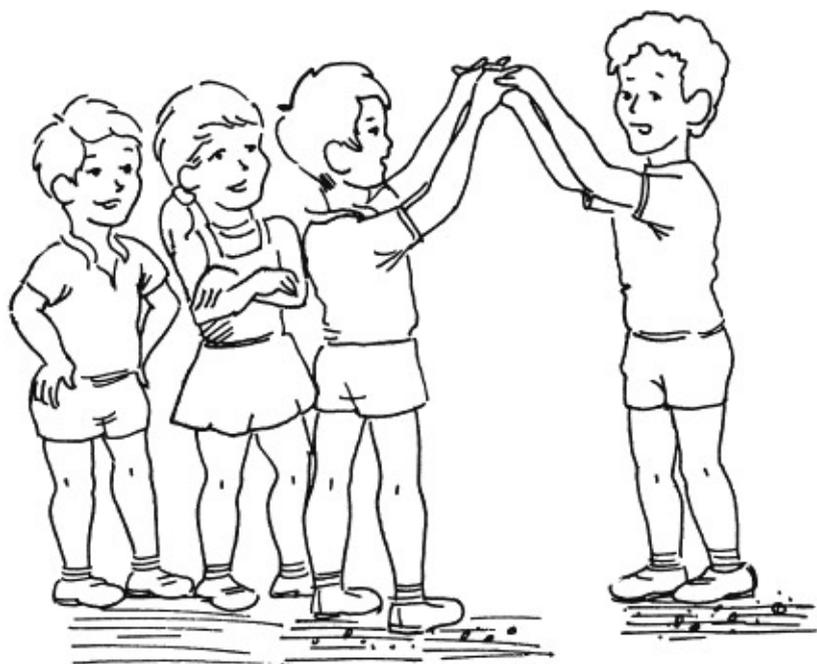
*Grupo: Mirón, mirón, mirón
¿ con qué plata y con qué dinero ?*

*Dúo: Mirón, mirón, mirón
con cascaritas de huevo
Que pase el rey
que ha de pasar
que el hijo del conde
se ha de quedar,
con sus ojitos de mosquito
con sus orejas de torreja.*

Mientras los dos niños cantan este último fragmento, los demás, formados en tren, pasan bajo los brazos del dúo. El último niño en pasar es atrapado por el dúo, lo mecen un poco y le preguntan: - **¿ Qué quiere naranja o plña?** (por ejemplo, según el nombre que hayan elegido los niños).

De acuerdo a la respuesta del jugador atrapado, éste se coloca detrás del niño correspondiente. Así continúa el juego hasta que pase el último niño bajo el "puente". De tal manera, quedan formados dos bandos, cada uno detrás de uno de los niños del dúo. Estos continúan agarrados de las manos y los compañeros de cada bando jalan con fuerza tomados de la cintura.

El grupo que se reviente o caiga pierde el juego.



EL SOL Y LA LUNA

Participantes: mínimo 8 niñas

Edades: 8 años adelante

Descripción del juego

Las participantes forman una fila, en la cual cada una coloca las manos sobre los hombros de la que está delante.

Frente a la fila, se ubican dos jugadoras que convienen secretamente en que una será el **Sol** y la otra la **Luna**. Estas dos niñas se colocan de manera que, tomadas de las manos y con los brazos alzados, forman un arco. Bajo el mismo, pasa la fila, mientras establecen el siguiente diálogo:

Sol y Luna: *A limón, a limón,
que se ha roto la fuente.*

Grupo: *A limón, a limón,
mándela a componer.*

Sol y Luna: *A limón, a limón,
no tenemos dinero.*

Grupo: *A limón, a limón,
mandad a hacer dinero.*

Sol y Luna: *A limón, a limón,
¿de qué se hace el dinero ?*

Grupo: *A limón, a limón,
con cáscaras de huevo.*

Sol y Luna: *A limón, a limón,
nosotras no tenemos.*

Grupo: *A limón, a limón,
nosotras os daremos.*

Todas: *Que pasen las señoritas
cuidado con las de atrás,
que tienen las orejitas
lo mismo que un alcatraz.*

Al ir pasando la última niña de la fila, las dos que forman el arco, bajan los brazos y la aprisionan. En voz baja le preguntan:

- ¿Qué prefiere, Sol o Luna?

De acuerdo a la respuesta de la jugadora, ésta se coloca detrás de una de las dos niñas (**Sol** o **Luna**), tomándola por la cintura.

El juego se reanuda de la misma forma, hasta que todas las participantes hayan pasado debajo del arco y formen fila detrás de **Sol** o **Luna**. Estas dos niñas se agarran fuertemente de las manos y detrás de ellas, cada niña se toma de la cintura de su compañera.

A una señal, ambos bandos tiran con fuerza hacia sí. El ganador será el bando que logre "romper" la fila contraria.

Nota

Como puede apreciarse, este juego, por sus características, constituye una variante de "Mirón, Mirón".

LA RED

Participantes: mínimo 15

Edades: 7 años en adelante

Descripción del juego.

Los jugadores se dividen en dos grupos. Se coloca un bando frente a otro, separados por lo que acuerdan es el "río".

De un lado, los jugadores se cogen de las manos formando lo que será la "red". Del otro lado, los "peces" no forman ninguna cadena, sino que "nadan" libremente.

A una señal del conductor del juego, la red es "echada al agua", es decir, sus dos extremos se unen para conformar un círculo dentro del río. A su vez, los "peces" se arrojan al río al mismo tiempo.

El "pez" tiene derecho a pasar por debajo de los brazos que conforman la "red" mientras ésta no se cierre; pero no puede romper la cadena una vez que el círculo sea formado.

Todo "pez" que sea encerrado dentro de la "red" pasa a formar parte de la misma, con lo cual ésta se agranda cada vez más.

El juego se repite de la misma manera hasta que todos los peces sean capturados.

**JUEGOS DE CARRERAS Y
PERSECUSION, QUE
FAVORECEN EL
DESARROLLO FISICO**

EL PANAL

Participantes: mínimo 5

Edades: 6 años en adelante

Descripción del juego.

Los niños, de pie, forman un círculo. Luego se juntan todos hacia el centro simulando un panal, al tiempo que imitan el ruido de las avispas.

Otro niño, elegido con anterioridad, se acerca al "panal" y le lanza un objeto. Las "avispas" se alborotan y corren tras el niño hasta alcanzarlo y "picarlo".



EL CLAVITO

Participantes: mínimo 5

Edades: 8 - 9 años

Materiales: un pañuelo

Descripción del juego.

Entre los participantes, se elige uno de los niños, generalmente el más veloz, para que inicie el juego.

Este niño lleva en su mano un pañuelo retorcido con nudos en la punta.

Los demás jugadores se colocan en fila uno detrás del otro.

El niño que inicia el juego se acerca al primero de la fila y le pregunta:

-¿ En dónde está el clavito ?

El otro contesta:

-Detrás está quedito.

A estas palabras, el que pide el clavito corre hacia la cola de la fila a buscarlo.

A su vez, el "clavito" (último niño de la fila) al verlo con el pañuelo anudado, corre antes de que llegue a la cabeza de la fila.

El niño "pide clavos" lo persigue tratando de pegarle con el pañuelo anudado, antes de que llegue a la cabeza de la fila.

Si el "clavito" es tocado con el pañuelo, pasa entonces a ocupar el lugar del niño que pide el clavito. Este último niño a su vez, se coloca a la cabeza de la fila.

De esta manera continúa el juego.

El propósito de éste consiste en no dejarse tocar con el pañuelo, para no ocupar el lugar del "pide clavos".

Regla

No se le permite al "clavito" despegarse de la fila antes de que termine el corto diálogo que se desarrolla entre el niño que pide el clavito y el primero de la fila.



CUARTEL INGLES

Participantes: mínimo 6

Edades: a partir de los 8 años

Descripción del juego

Los jugadores se forman en dos bandos. Se hace una rifa para saber a qué bando le corresponde iniciar el juego.

Ambos grupos se forman en hilera frente a frente a unos 25 metros de distancia, marcando delante de cada hilera una raya en el suelo que indica el límite de "casa".

Un niño del bando que inicia el juego, visita la casa de los contrarios, que lo esperan tras la línea con un brazo extendido y la palma abierta hacia arriba.

El visitante debe golpear la mano de uno de los niños y correr de inmediato hacia su respectiva casa perseguido por el niño cuya mano acaba de golpear.

Si es atrapado antes de ponerse a salvo tras la línea de su casa, pasará a engrosar las filas del bando contrario.

De seguido, toca el turno de continuar el juego al bando contrario, de la misma forma.

Los jugadores de cada bando deben permanecer detrás de la línea que marca su casa. Si alguno de los participantes pone un pie fuera de la raya, el visitante puede tomarlo de la mano e intentar sacarlo del bando. Los demás compañeros lo podrán auxiliar y hasta hacer que el visitante ingrese a su grupo.

De tal manera continúa el juego hasta que uno de los bandos pierda a todos sus integrantes.

Regla

Los jugadores de un bando, por ninguna razón deben traspasar completamente la raya de su casa antes de ser tocados por el visitante. Si lo hacen, serán descalificados y pasará al otro bando.

SERENO

Participantes: 10 o más, siempre que sea número par
Edades: 12 a 14 años

Descripción del juego

Los niños se forman en dos bandos y cada grupo nombra a su capitán para rifarse entre sí.

Se traza con un palo, un círculo en el suelo que será la "casa". En el círculo deben haber todos los integrantes de un bando.

Luego de la rifa de los capitanes, el equipo ganador se retira a esconderse y el otro se queda cuidando la casa por unos minutos y luego van a buscar a los demás.

Si los que salen a buscar logran coger a algún jugador del otro bando, le tocan la cabeza diciéndole:

Uno, dos, tres, punto

Si no logran tocarle la cabeza, escapa y llega a la "casa" (círculo) sin que lo "quemem", gana un punto a favor de su equipo.

En caso de que todos los del equipo puedan llegar a "casa" sin ser "quemados" gana la partida este equipo, que seguidamente le tocará cuidar la casa, mientras los otros se esconden.

Si no logra entrar ninguno a la casa, gana entonces la partida el equipo que la cuida.

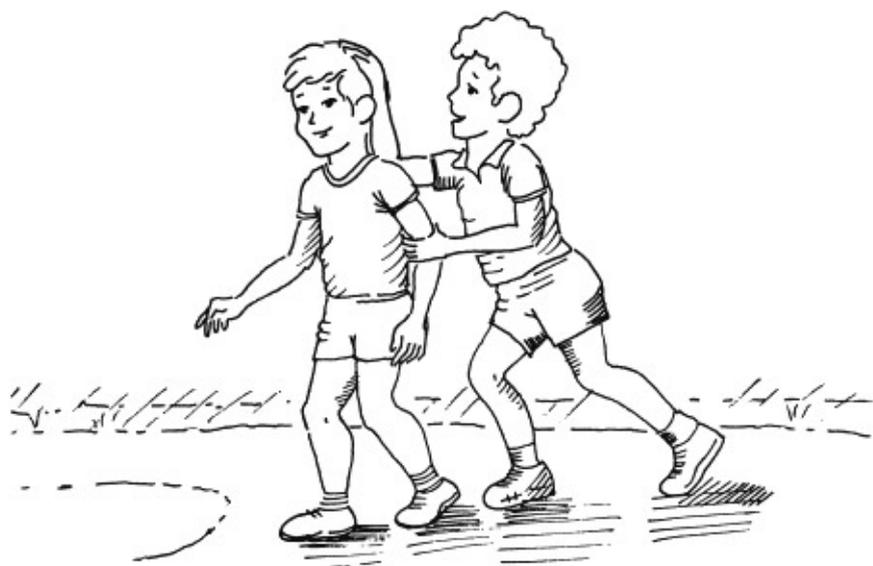
De otra manera, se cuentan los puntos que cada equipo obtuvo en una partida, para determinar al ganador del juego.

Regla

No se permite a los jugadores que cuidan la "casa", quedarse en la misma. Deben salir a buscar a los del equipo contrario, para que así tengan oportunidad de entrar.

Nota

Este juego es muy semejante al popular juego de "escondido". Según la informante del mismo, se jugaba en las noches de verano en Las Playitas de Puntarenas.



EL GATO DOBLE

Participantes: mínimo 5
Edades: a partir de 7 años

Descripción del juego.

Inicialmente, dos niños forman el "gato doble" tomados de la mano.

De esa manera, ambos niños corren detrás de los jugadores tratando de atrapar alguno.

El jugador atrapado, se convierte en "gato doble" y para ello debe elegir un compañero.

Los niños que hicieron anteriormente el papel de "gato doble", se incorporan al juego por separado.

Regla

Los niños que hacen de "gato doble" no deberán soltarse de la mano mientras persiguen a un jugador.



JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Participantes: 5 como mínimo

Edades: a partir de 5 años

Descripción del juego

Los niños formados en círculo, bailan sueltos a la vez que cantan a coro esta tonada:

*Juguemos en el bosque
ahora que el lobo no está,
que si el lobo aparece
pronto nos comerá.*

Un niño que hace el papel de lobo, permanece a cierta distancia tras una pared, árbol, etc. Cada vez que terminan de cantar la tonada, los participantes se acercan a preguntar al "lobo":

- **¿ Lobo estás ?**

Este contesta:

- **Estoy poniéndome los pantalones.**

Los niños regresan a su lugar a bailar y cantar la tonadilla.

Regresan a preguntar: - **¿ Lobo estás ?**

Este contesta:

- **Estoy poniéndome la camisa.**

Y así sucesivamente con las diferentes prendas del atuendo (zapatos, cinturón, corbata, sombrero). Al decir a los demás que se pone la última prenda, luego de la respectiva pregunta, el "**lobo**" contesta "**sí**" y corre tras los niños. Al que logre atrapar le corresponderá entonces hacer el papel de lobo y así continúa el juego.

THE DOG (EL PERRO)

Participantes: mínimo 5

Edades: 8 años

Descripción del juego

Uno de los participantes hace el papel de mamá (perro) y establece el siguiente diálogo con el grupo:

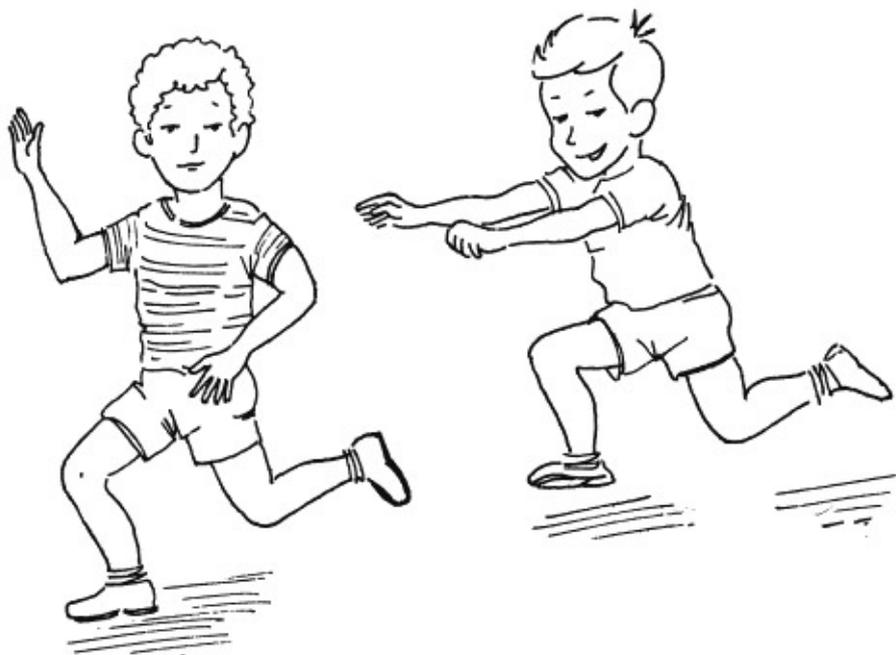
Niño:	<i>Children, Children</i>	<i>Niños, niños</i>
(o niña)		
Grupo:	<i>Yes, mamma</i>	<i>Sí, mamá</i>
Niño:	<i>Where have you been to</i>	<i>¿Dónde andaban?</i>
Grupo:	<i>Grand papa</i>	<i>Donde abuelo</i>
Niño:	<i>What has he given you?</i>	<i>¿Qué les ha dado?</i>
Grupo:	<i>Bread and cheese</i>	<i>Pan y queso</i>
Niño:	<i>Where is my share?</i>	<i>¿Dónde está mi parte?</i>
Grupo:	<i>Up in the air</i>	<i>Arriba en el aire</i>
Niño:	<i>How can I reach it?</i>	<i>¿Cómo la puedo alcanzar?</i>
Grupo:	<i>Climb on a broken chair.</i>	<i>Trétese en una silla rota.</i>
Niño:	<i>Suppose I fall?</i>	<i>¿Y si me caigo</i>
Grupo:	<i>I do not care.</i>	<i>No me importa.</i>
Niño:	<i>Who taught you that manner?</i>	<i>¿Quién te enseñó esas maneras?</i>
Grupo:	<i>The dog.</i>	<i>El perro.</i>
Niño:	<i>Who is the dog?</i>	<i>¿Quién es el perro?</i>
Grupo:	<i>You.</i>	<i>Usted.</i>

Al llegar a este punto, los jugadores corren y el niño(a) los persigue. A quién logre atrapar primero le tocará hacer el papel de mamá (perro) en el siguiente turno.

De esta manera continúa el juego hasta que los participantes deciden terminar.

Nota

Se presenta el texto en inglés (con su respectiva traducción), ya que este juego fue recogido entre la población de origen afrocaribeño, en la provincia de Limón.



LA SEÑORA DE LOS CHIQUITOS

Participantes: mínimo 6

Edades: 8 años

Descripción del juego.

Las protagonistas principales de este juego son dos niñas. Una de ellas elige un lugar que será su casa de habitación. La otra, hace el papel de la madre de un grupo de niños de ambos sexos, y entabla el siguiente diálogo con la primera:

Madre con sus hijos:

Señora, ¿me cuida estos chiquitos para ir a misa?

Mujer en su casa:

No, porque va y se los lleva el río, o los muerde el perro, o los araña el gato, o los asusta el sapo.

Madre:

No; usted me los cuida con caldito de frijol o con sopitas de leche.

Mujer:

Bueno, pues déjelos, ¿y el paño para ir a misa?

Madre:

Por ahí lo consigo de camino.

En cuanto se va la madre, la mujer o señora esconde a todos los niños. Cuando la madre regresa, pregunta:

¿Y los chiquitos?!

Mujer:

Ve lo que le dije, se los llevó el río.

Madre:

Ahora me los tiene que pagar con algo.

Mujer:

¿Cómo qué quiere?

Madre:

¿Tiene limones?

Mujer:

No hay.

Madre:

¿Tiene mangos?

Mujer:

No hay.

La madre continúa preguntando por otras frutas y finalmente pregunta:

¿Tiene naranjas?

Mujer:

Sí, pero cuidado me apalea el palo.

La madre simula, con un palo, golpear el árbol. Entonces la dueña del naranjo anima a los perros: ¡**cu, cu, cu!**!. Salen todos los niños que estaban escondidos, imitando a los perros y "ladrando" detrás de la madre. Cuando la logran alcanzar, ella se arrodilla y cada niño ("perro") se acerca y le da un pequeño empujón. De esta manera finaliza el juego.



EL RATON Y EL GATO

Participantes: mínimo 7

Edades: 7 años

Descripción del juego

El grupo de niños forman ronda y se toman de las manos. Dentro del círculo se coloca un niño que hace el papel de "ratón" y fuera de la ronda se ubica otro niño que será el "gato". El "ratón" y el "gato" inician el siguiente diálogo:

Gato: *¿ Ratoncito, ratoncito qué estás haciendo en mi casita ?*

Ratón: *Comiendo pan y queso.*

Gato: *¿ Con qué permiso ?*

Ratón: *Con el mío.*

Gato: *¡ A qué te cojo !*

Ratón: *¡ A qué no !*

Gato: *¡ A que sí !*

Ratón: *¡ A que no !*

Después de este desafío el "gato" intentará cazar al "ratón", el cual será ayudado por todos los niños de la ronda, los que a su vez dificultarán las entradas y salidas que hace el gato en la persecución del ratón. El juego acaba cuando el gato consigue atrapar al ratón.



¿ QUE OFICIO TRAEN ?

Participantes: mínimo 6

Edades: 7 años

Descripción del juego.

Se colocan dos filas de niños con igual número de participantes, frente a frente, a una distancia de cinco metros.

Los niños de la **fila A** convienen en un oficio y se dirigen a la **fila B**, quedando a un metro y medio de distancia para iniciar el siguiente diálogo:

Fila A: *Aquí venimos.*

Fila B: *¿ De dónde vienen ?*

Fila A: *De Nueva York (por ejemplo).*

Fila B: *¿ Qué oficio traen ?*

Fila A: *Ya lo verán ... (empiezan a hacer ademanes y señas para indicar el oficio o trabajo)*

Los niños de la **fila B** dicen nombres de oficios tratando de adivinar; cuando aciertan, los niños de la **fila A** responden "**Sí**" y salen corriendo hacia sus puestos, porque los niños de la **fila B** los persiguen y si logran agarrar a un jugador éste pasa inmediatamente a su grupo.

Los jugadores vuelven a sus puestos y ahora los de la **fila B** se ponen de acuerdo en otro oficio y se dirigen a la **fila A** repitiendo la misma dinámica del juego. Así continúa hasta que uno de los dos grupos se quede sin jugadores, dando por concluido el juego.

DOÑA ANA

Participantes: mínimo 6 niñas

Edades: 7 años

Descripción del juego.

Em este juego una niña hará el papel de **Doña Ana**, la cual se acuesta haciendo que está enferma, mientras otra niña la cuida e informa de su estado de salud.

Las demás niñas hacen una rueda y danzan mientras cantan esta estrofa:

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

Cada vez que terminan de cantar la estrofa las niñas preguntan:

¿ **Cómo está Doña Ana ?**

La niña que la cuida responde a la pregunta según lo que se le ocurra:

*Está durmiendo
Se está levantando
Se está bañando
Anda en misa
Está comiendo
Le duele la cabeza
Está con calentura*

*Está grave
Está agonizando*

Quando oyen decir que "**ya se murló**", todas las niñas salen corriendo porque la "muerta" las persigue y a la que logra capturar le corresponde hacer el papel de Doña Ana al iniciarse nuevamente el juego.

EL JUEGO DEL MILANO

Participantes: mínimo 5

Edades: 8 años

Descripción del juego

Un niño que hace el papel del "**milano**" se coloca en un rincón que será su guarida, simulando estar muerto.

Otro niño lo vigila y contesta las preguntas que formula la ronda.

El resto de los niños forman una ronda tomados de las manos; comienzan a girar mientras cantan:

*Vamos a la huerta
del tontoronjil
veremos al milano
comiendo perejil, jil, jil, jil.*

Luego la ronda se detiene y dirigiéndose al niño que vigila al milano le dice:

"Marquita la de atrás"

El niño contesta:

¿ **Qué manda mi amor ?**

La ronda responde:

Mirá a ver si el milano está vivo o muerto

El niño responde:

Está muerto !

El juego continúa así por varias veces hasta que en una ocasión el niño contesta:

¡ Está vivo !

De inmediato el milano responde:

*"A correr a correr
Como el viento bolillo
a correr que sí no te pillo".*

El milano corre y alcanza a quien ha corrido menos que él para llevarlo prisionero a su guarida.

De igual manera se reinicia el juego hasta que los niños decidan terminar.

CARRERA DE CANGUROS

Participantes: mínimo 10 (siempre que sea número par)

Edades: 8 años

Materiales: 2 bolas pequeñas

Descripción del juego

Los jugadores se dividen en dos equipos con igual número de miembros. Forman dos filas y frente a cada una se coloca una pelota.

A una señal determinada, el primer jugador de cada fila toma el balón rápidamente, lo pasa por encima de su cabeza para entregarlo al de atrás y así sucesivamente hasta llegar al último de la fila. Este lo coloca entre sus rodillas y avanza dando saltos con las manos a la cintura (si la pelota se le cae, la levanta y la vuelve a poner entre sus rodillas), hasta llegar al inicio de su fila. Se coloca y repite la acción de pasar la bola sobre su cabeza al de atrás. Así continúa el juego y gana el equipo que finalice primero, es decir, que todos sus jugadores hayan participado exitosamente.



PUNTO AL TARRO

Participantes: mínimo 10 jugadores (siempre que sea número par)

Edades: 8 años en adelante

Descripción del juego

Del grupo de niños(as) participantes, dos líderes escogen (o se rifan) a sus favoritos para formar dos bandos. Luego efectúan una rifa para designar al bando que será dueño de la "casa", una zona que se marca en el suelo o se designa, la cual será el punto de llegada para poder vencer.

Los del bando que perdió el derecho a "casa", corren a esconderse, mientras que el jefe del otro bando cuenta hasta un número determinado (sin mirar, lo mismo que sus compañeros) que permita a los adversarios esconderse, tal como sucede en el popular juego de "escondido".

Los de "casa" se dan a la tarea de buscar a quienes están ocultos, mientras que éstos, intentan llegar sin ser vistos a la "casa", donde gritan:

"Punto al tarro, uno, dos, tres".

Dicho lo anterior es suficiente para no ser "quemado" (tocado) por los del bando de "casa" y así ganar un punto su equipo.

Pero si uno de los de "casa" grita lo mismo y señala el lugar donde está oculto un contrario, es un punto para su equipo.

De esta manera continúa el juego hasta que uno de los bandos acumule el puntaje acordado (de acuerdo al número de jugadores).

Nota

Para realizar este juego se necesita un lugar amplio y adecuado para el escondite de los participantes.

LA VENDEDORA DE FLORES

Participantes: mínimo 9

Edades: A partir de los 6 años

Descripción del Juego

Los participantes forman dos bandos con igual número de jugadores. Se colocan en hilera frente al otro, mediando una distancia de 10 metros aproximadamente.

Cada jugador elige el nombre de una flor (los mismos en cada bando). Una niña menciona una flor, y de inmediato los dos niños que llevan su nombre corren a tocarla para regresar también corriendo a su sitio. La "flor" que primero llega a su sitio gana un punto para su bando o equipo.

Gana el bando que, una vez nombradas todas las flores por parte de la vendedora, sume más puntos a su favor.

LA MUERTE

Participantes: mínimo 4

Edades: 6 años

Descripción del juego

Los niños forman una rueda. Uno de ellos hace el papel de "**muerte**" y se ubica cerca de la pared, la cual toca antes de "entrar". Se establece el siguiente diálogo con el grupo:

Grupo: *Tun, tun, tocan la puerta,
tun, tun, la vuelven a tocar.
Tun, tun, ¿será la muerte que nos viene
a llevar?
Muerte pasá, pasá adentro,
te queremos preguntar,
¿en qué fecha, y en qué mes,
nos venís a llevar?*

Muerte: *Yo no vengo a darles cuenta,
ni en qué fecha ni en qué mes.
Jesucristo me ha mandado
a que me los lleve de una vez.*

Después de esto, la "muerte" entra a la rueda y persigue a los niños, hasta que captura a alguno. Se reanuda el juego de la misma manera hasta que la "muerte" se haya "llevado" a todos los jugadores.

VENADITO, VENADITO

Participantes: mínimo 5

Edades: 7 años

Descripción del juego

Un niño hace las veces de venadito. Los demás, tomados de las manos y en hilera, llaman:

-Venadito, venadito.

Al acercarse, todos los niños como lanzando un puntapié, le dicen al venadito:

-¡ Ufa !

Esto mismo lo repiten tres o cuatro veces más, hasta que forman una ronda en la que atrapan al venadito. Se produce entonces el diálogo siguiente:

Ronda-	¿ Cómo te metistes ahí ?
Venadito:	Por la puerta.
Ronda-	¿ Cómo te plensas salir ?
Venadito:-	Por las puertas.
Ronda:-	Cierro las puertas.
Venadito:	Rompo las puertas.
Ronda-	¡Le echo los perros!

El venado trata de romper la ronda hasta que lo consigue. Entonces todos los niños, como si fueran perros, corren tras el venado hasta que lo cogen.

YA VIENE EL MALO

Participantes: mínimo 5

Edades: 7 - 8 años

Descripción del juego

Los niños se agrupan en un lugar. Uno de ellos se coloca a cierta distancia y será el "vigía". Otro se ubica a suficiente distancia y será el "Malo", que avanza lentamente hacia el grupo.

El grupo solicita al vigía que les diga por dónde viene el Malo. El les contesta que está a mucha distancia.

Vuelven a preguntar los niños para saber dónde está el Malo y el vigía contesta que está a un kilómetro de distancia. Esta vez el grupo hace alguna expresión de asombro o de miedo.

Se hace nuevamente la pregunta al vigía para saber por dónde viene el Malo y esta vez responde que se halla a 500 metros. El grupo se aterroriza ...

Así continúan preguntando hasta que llega el Malo; entonces los niños corren en todas direcciones para que no los capture y se los lleve el Malo.



CARRERA DE ZAPATOS

Participantes: mínimo 5

Edades: 7 años en adelante

Materiales: los zapatos de los participantes

Descripción del juego

Los jugadores se quitan sus zapatos y los amontonan en un lugar, bien revueltos. A unos 6 metros de distancia, se señala la línea de salida.

Detrás de ésta se ubican los jugadores listos a la señal de inicio del juego.

A una determinada señal del conductor (palmada, silbido, grito, etc.), los niños corren hacia el montón de zapatos y se apresuran a buscar su respectivo par.

El primer jugador que se ponga correctamente sus zapatos y regrese a la línea de salida, será el ganador del juego.

CARRERA CON PIEDRAS

Participantes: mínimo 2

Edades: 6 años en adelante

Materiales: 5 o más piedras por jugador

Descripción del juego

Los jugadores se sitúan en la línea de salida. Delante de cada uno se traza en el suelo un "pasillo" o carril de un metro de ancho aproximadamente y del largo que los niños decidan.

A lo largo de este carril se coloca cada 2 metros (o cada 5 metros para los mayores) una piedra pequeña (al menos cinco piedrecillas por carril).

Resulta ganador el jugador que primero logre recoger y alinear todas las piedras de su carril en la línea de partida.

EL PARQUE DE LOS SALTAMONTES

Participantes: mínimo 10, máximo 20

Edades: 7 años

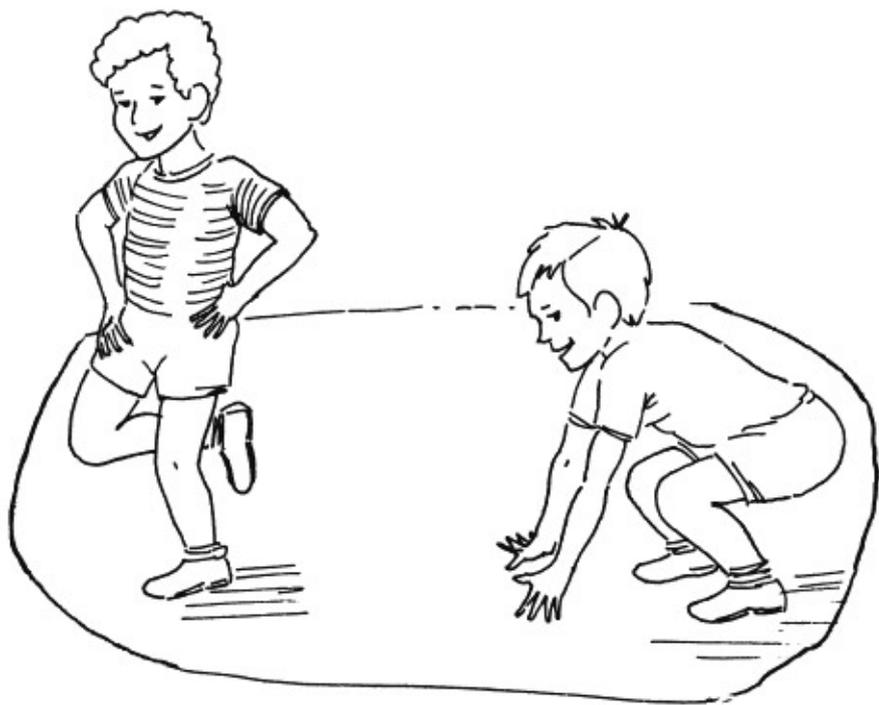
Descripción del juego

Los participantes trazan un gran círculo en el suelo, el cual será un "parque". Dentro del mismo deberán saltar en una sola pierna -"pata coja"- los jugadores, quienes harán el papel de "**saltamontes**".

Un niño o niña -elegido previamente-, hace el papel de "**rana**" y debe saltar de cuclillas persiguiendo a los "**saltamontes**". Estos no pueden salir del "parque" (círculo) y el que es atrapado por la "**rana**" se convierte de inmediato en una de ellas. De esta manera continúa el juego hasta que todos los niños pasen a ser "ranas".

Regla

El "**saltamontes**" que salga del círculo o que no salte en una pierna queda descalificado. Igualmente no se permite a la "**rana**" dejar su posición de cuclillas para ir más de prisa.



LA GALLINA CON POLLOS

Participantes: mínimo 5

Edades: 7 años

Descripción del juego

Los jugadores forman fila cogidos de la cintura del compañero. A la cabeza de la misma se coloca el niño(a) más grande del grupo, quien hará el papel de la "**gallina**". Los demás representan los "**pollos**".

Otro niño, que hace el papel de "**gavilán**", se acerca a la fila y hace un pequeño agujero en el suelo. La "**gallina**" pregunta:

- **¿Para qué es el hoyito ?**

El "gavilán" contesta:

- **Para enterrar un pollito.**

La "gallina" dice:

- **¡A que no!**

Se inicia así la batalla del gavilán por quitarle un "pollito" a la "gallina". Esta los defiende con tesón y los niños ("pollos") se esconden tras ella. El "pollito" que se suelta de la cadena es capturado por el "gavilán".



