

# Juegos y Deportes tradicionales de nuestra Comunidad

Manuel Jesús Veleda Vallelado

**JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE NUESTRA COMUNIDAD**

<b>1. PRESENTACIÓN</b> .....	2
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	3
<b>3. CONTENIDOS</b> .....	3
<b>4. METODOLOGÍA</b> .....	3
<b>5. EVALUACIÓN</b> .....	4
<b>6. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS</b> .....	4
<b>7. JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES</b> .....	5
7.1. Juegos de los primeros años .....	6
7.2. Echar suertes o sortear .....	6
7.3. Juegos de corro .....	9
7.4. Juegos de correr y coger .....	11
7.5. Juegos de correr y saltar .....	12
7.6. Juegos varios con/sin objetos .....	15
<b>8. JUEGOS TRADICIONALES DE ADULTOS (CON SUS MODALIDADES AUTÓCTONAS)</b> .....	16
<b>9. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	36

## 1. PRESENTACIÓN

El área de Educación Física se orienta hacia el desarrollo de las capacidades y habilidades instrumentales que perfeccionan y aumentan las posibilidades de movimiento de los alumnos, hacia la profundización en el conocimiento de la conducta motriz como organización significativa del comportamiento humano y hacia la asunción de actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz.

La enseñanza de la Educación Física ha de promover y facilitar que cada alumno llegue a comprender su propio cuerpo y sus posibilidades y a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas de modo que, en el futuro, pueda escoger las más convenientes para su desarrollo personal.

Este trabajo pretende ser una guía sobre los juegos y deportes tradicionales de nuestra Comunidad, y en ella se incluyen recursos bibliográficos y otros. El desarrollo de los juegos y deportes tradicionales se presenta con una breve introducción histórica, modo y objetivo del juego y aplicaciones didácticas. Se trata de una información que ha sido cuidadosamente seleccionada.

Los juegos reseñados son adecuados para los niños de Educación Infantil y Primaria, pudiéndose adaptar fácilmente a la edad y características específicas de cada grupo.

Cada maestro deberá adaptar esta propuesta, completándola, modificándola y variándola, en función de las características e intereses de los propios niños, en función de sus conocimientos y de las circunstancias y tradiciones específicas del contexto en el que se ubique el centro.

Los juegos populares y tradicionales son un contenido más que se trata en el área de Educación Física, en las etapas de Educación Infantil y Primaria. Concretamente:

En Educación Infantil:

- Medio físico y social: bloque 2, "la vida y sociedad". Se señala el contenido "Costumbres, folclore y otras manifestaciones culturales de la comunidad a la que se pertenece".
- Identidad y autonomía personal: bloque 2, "juego y movimiento".
- Comunicación: bloque 1, "lenguaje oral" (textos orales de tradición cultural -canciones, romanzas, cuentos...-).

En Educación Primaria, en el bloque 5, "Los juegos":

- Recopilación de informaciones sobre juegos populares y tradicionales y práctica de los mismos.
- Juegos y deportes tradicionales. En ellos, la función primordial es tener un acervo común de juegos que forman parte de su patrimonio cultural castellano y leonés.

## 2. OBJETIVOS

1. Establecer situaciones de respeto, colaboración y aceptación de reglas entre el alumnado.
2. Tomar conciencia de la importancia que adquiere la acción individual y colectiva en el reciclaje de materiales de desecho.
3. Desarrollar la autonomía, toma de decisiones y de iniciativas por parte del alumnado, tanto en las situaciones de enseñanza-aprendizaje como en su vida cotidiana.

## 3. CONTENIDOS

### Conceptos

- Juegos tradicionales
- Reglas de los juegos tradicionales.
- Roles dentro del juego tradicional.
- Nociones de los esquemas posturales: de pie, cuclillas, pies separados.
- Orientación espacio/temporal.

### Procedimientos

- Utilización de material alternativo en la confección de los elementos necesarios para el desarrollo del juego.
- Práctica y desarrollo de los juegos populares de manera espontánea y fuera del ámbito escolar.
- Participación activa en las actividades propuestas.
- Apreciación de distancias.
- Adquisición de habilidades motrices básicas: apoyar, girar, voltear, saltar.

### Actitudes

- Aceptación de las normas de los juegos tradicionales.
- Asimilación del juego como elemento de disfrute.
- Respeto a los compañeros y a los materiales de juego.
- Valorar la importancia de los juegos populares en nuestra cultura.
- Participación activa en el juego.
- Percepción del yo como potencialmente creador de la realidad cultural.

## 4. METODOLOGÍA

En la presentación de una sesión se presentará el desarrollo de la misma, ofreciendo alternativas y sin dar respuestas finales. Se utilizarán diversas estrategias en razón a las actividades que se quieran desarrollar con respecto al grupo, al espacio...

Es conveniente que la metodología sea flexible (las actividades deben adaptarse al ritmo de cada alumno), activa (debe girar en torno al alumno), participativa, lúdica y creativa.

La práctica de estos juegos puede realizarse mediante la técnica de **circuitos**, es decir, dividiendo la clase en grupos. Cada grupo practicará una modalidad distinta que cambiará con el tiempo. Es importante, al principio, asentar tiempos, marcadores y equipos.

## 5. EVALUACIÓN

Inicial y de proceso: se hará una evaluación inicial sobre las capacidades expresivas y comunicación del alumnado, así como su vivencia y experimentación.

Evaluación final: en relación con los objetivos propuestos en la unidad didáctica.

## 6. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

En primer lugar conviene definir lo que entendemos por juego y clases de juegos. Hay multitud de definiciones como por ejemplo las escritas por Caillois, Huizinga, etc. Desde mi punto de vista, se puede definir el juego como: "Actividad física o intelectual, normalmente sometida a unas reglas o normas con una nota característica, que es la sencillez de medios, y que constituye uno de los fenómenos sociales más extendidos a través de los siglos".

Se habla de **juegos tradicionales, rurales, populares y autóctonos**. A continuación se ofrecen algunas de sus características más relevantes para tratar de diferenciarlos:

### Juegos tradicionales

- Se conservan en los pueblos por transmisión de padres a hijos.
- Se le atribuía al juego de los adultos de las clases tradicionalmente consideradas como cultas o aristocráticas.
- No se encuentran excesivamente reglados, existe el mutuo acuerdo entre los jugadores.
- Se pueden clasificar en juegos infantiles y de adultos.

### Juegos rurales

- Está definido en un espacio muy concreto y en ellos funcionan las apuestas.
- Suelen realizarse a continuación del trabajo cotidiano.

### Juegos populares

- Son el primer nivel de una serie de costumbres que existen en todos los pueblos y culturas.
- Se aplicaba a los juegos del pueblo llano.

### Deportes populares

- Proceden de la evolución de los juegos tradicionales, con unas normas muy estrictas establecidas por las federaciones deportivas.

### Juegos autóctonos<sup>1</sup>

- La consideración de "autéctono" no es del todo rigurosa, ya que implica originalidad de invención, exclusiva de hallazgo. En sentido estricto, habría que decir que la génesis está en las culturas clásicas.

La clasificación que se va a desarrollar en este material es la siguiente:

- **JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES.**
- **JUEGOS TRADICIONALES DE ADULTO, con modalidades autóctonas:** bolo leonés, bolo maragato, bolo berciano, bolo burgalés, pasabolo, bolo palentino, bolo ribereño, etc. En nuestra Comunidad se juegan multitud de juegos tradicionales de adultos que son considerados **deportes tradicionales** (con sus modalidades autóctonas), ya que tienen un reglamento y están supervisados por una Federación.

## 7. JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES

Clasificar los juegos infantiles es tarea difícil, dependiendo del autor hay una clasificación diferente. Unificando criterios podemos establecer la siguiente:

**Juegos de los primeros años:** fórmulas, retahílas y canciones.

- Cinco lobitos, Las tortitas; Aserrín, aserrán.

**Echar Suertes o Sortear** (ritual infantil):

- Con material: Cara o cruz, Esconder un objeto...
- Sin material: Echar pies, Pase misí, Pares o nones...
- Rifés: En un café, Una, dole...

Hay multitud de variedades en el ritual infantil de echar suertes que pueden llevarse a cabo con o sin material, como son: La Morra, Daca la china, Echa la china, Pajitas o palos, Los lanzamientos (la raya), El palo, Los chinos, Castro hecho y derecho, Piedra, tijera, papel, Los alfileres, A dedos, La pared, etc.

**Juegos de Corro:**

- Al corro la patata, Tengo una muñeca, El patio de mi casa.

**Juegos de Correr y Coger:**

- El escondite, El pañuelo, La cadena, El rescate, Cortahilos, Las cuatro esquinas, Pies en alto, Alza la maya, Civiles y ladrones.

**Juegos de Correr y Saltar:**

- La pídola, El salto o raya, A la una anda la mula, El espolique, Pico, zorro, zaina, Luz, Boxeo, La coscojita, Infernáculo o Rayuela, etc.

**Juegos de Cuerda o Comba:**

- Soga-látigo; Pon, pon el cartero; Una, dos y tres, pluma, tintero y papel.

<sup>1</sup>Del fr. "autochtone", tom. del lat. y éste del gr. comp. (αὐτόχθων) en éste con auto-v- y la raíz del "Khton" (tierra) indígena, Nativo. Nacido en el país de que se trata.

**Juegos varios con/sin objetos diversos:**

- Veo, veo, El diábolo, El aro, Los zancos, Silbatos, Chirumba, Canicas, Peonza o Trompa, Tabas, Las Chapas, Alfileres, Piñata, Honda, Carreras de sacos, Tiradores, etc.

Como se puede comprobar, hay multitud de juegos. A modo de ejemplo, se muestra un juego que representa una modalidad determinada, lo cual no significa que sea el más representativo.

**7.1. JUEGOS DE LOS PRIMEROS AÑOS**

El juego se inicia en la cuna con canciones que se han transmitido de generación en generación:

*Cinco lobitos  
tiene la loba;  
cinco lobitos  
detrás de la escoba.*

Cuando el niño empezaba a descubrir sus dedos, sus abuelas, madres, tías, etc. le cantaban con el solo fin de hacerle reír al repasar sus deditos (percepción visual, táctil, gestual).

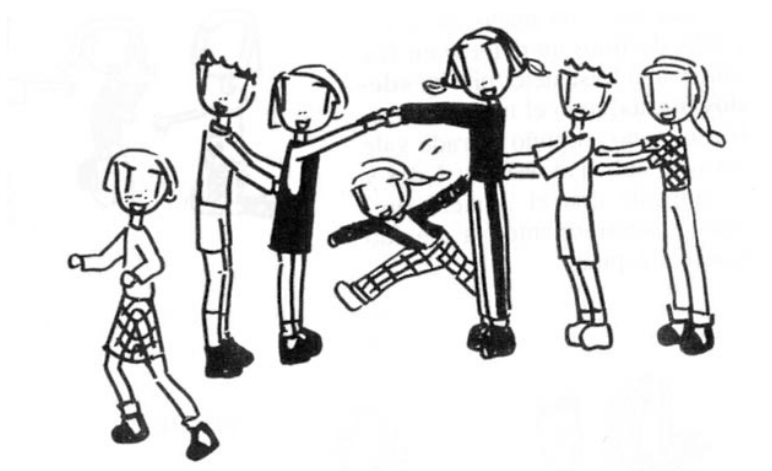
*Este encontró un huevo  
éste le ayudó,  
éste fue por leña,  
éste lo frió  
y éste por ser pequeñito  
se lo comió.*

**7.2. ECHAR SUERTES O SORTEAR**

En etapas posteriores de la evolución del niño, surge en todo juego la necesidad de definir a qué se juega, quiénes son los jugadores, cuál de los dos bandos es el primero en elegir o jugar, el sitio en que deben colocarse, quién es "madre"... Para ello, se utilizan rituales de echar suertes o sortear, los cuales ya fueron empleados por nuestros abuelos, padres, hermanos, y que hasta el momento pocas variaciones han tenido.

Algunas formas de echar suertes o sortear son conocidas por los niños; otras, han sido rescatadas de los libros o bien de la memoria de mayores o generaciones pasadas. En esta propuesta se explican algunas de ellas, y otras, pueden encontrarse en el apartado Bibliografía.

## PASE MISÍ



Etapa : Infantil /1º ciclo de Primaria  
Jugadores : más de 10 y menos de 20  
Espacio: aula, patio, polideportivo...  
Material: tiza para marcar una línea en el suelo

### Objetivos

1. Aprender la canción y secuenciar el ritmo.
2. Realizar ejercicios de tracción y fuerza (en Primaria se puede sustituir por el juego de sogatira).

### Desarrollo

Se eligen dos capitanes (uno plátano y otro fresa, por ejemplo), se colocan uno enfrente de otro, cogidos por las manos y con los brazos levantados formando un arco. Los demás forman una hilera y cogidos de la cintura, pasan por debajo del arco cantando:

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

Cuando todos dicen "se quedarán" los capitanes bajan los brazos; uno de los componentes de la fila será atrapado y le preguntarán al oído "¿plátano o fresa?". Dependiendo de lo que conteste se irá colocando detrás de uno de los capitanes, cogiéndolo por la cintura. Así continua el juego hasta que todos los jugadores se han decidido por la opción "plátano-fresa".



Se habrán formado dos equipos y cada uno tirará en sentido contrario hasta que uno de los dos equipos logre arrastrar al otro hacia un sitio determinado o pasar una línea.

### PIEDRA, TIJERA, PAPEL

Etapa : Infantil y Primaria

Jugadores: mínimo 2

Espacio: aula, patio, polideportivo...

Material : ninguno

#### Objetivos

Desarrollar coordinación gestual, concentración y rapidez de reflejos.

#### Desarrollo

Se juega por parejas, pero lo puede hacer toda la clase al tiempo. Podemos decir de antemano un número concreto y ver quién llega primero a ese número lo antes posible.

Los dos jugadores, se miran frente a frente escondiendo en la espalda el puño cerrado y al mismo tiempo dicen "un, dos, tres... piedra, tijera y papel". Seguidamente muestran sus manos, sin cambiar la posición inicial.

Hay tres figuras determinadas:

- Piedra : puño cerrado.
- Papel : mano plana.
- Tijera : los dedos corazón o medio y el índice, los demás recogidos.

Hay normas ya establecidas de antemano, como son:

- El papel gana a la piedra porque la envuelve.
- La tijera corta siempre al papel.
- La piedra gana a la tijera porque la rompe.

Cuando dos alumnos sacan la misma posición, se tiene que volver a repetir.

### RIFES (cancioncillas, retahílas)

Son otra forma de iniciar el juego que, a veces, se acompañan de ritmo musical y poético. Por ejemplo:

#### EN UN CAFÉ

En un café rifaron un pez,  
al que le toque el número diez,  
un, dos, tres...diez.



**POPEYE**

*A Popeye le gusta el vino.*

*A Popeye le gusta el pan.*

*A Popeye le gusta todo*

*Menos ir a trabajar.*

Con una música apropiada y tarareada por los niños, se van eliminando aquéllos a los que les corresponda la palabra *diez*, en el rife del café, o la última sílaba "jar", de la canción de Popeye, respectivamente.

Otros ejemplos:

*Una, dole,  
tela, catole,  
quila quilete,  
estaba la reina en su gabinete,  
vino Gil,  
Apagó el candil,  
candil candilón  
Civil y Ladrón.*

*Mi papá  
(tenía) un cajón  
lleno de (clavos)  
dime, niña (se dice un número)  
cuántos son.*

**Aplicaciones didácticas**

Tanto en Infantil como en Primaria se trata de que conozcan el mayor número posible de rifes. Para ello, pueden recopilar en su cuaderno otras que no figuran aquí y que pueden localizar empleando Internet. Además, el uso de las nuevas tecnologías les permitirá intercambiar información con alumnos de otros centros de la Comunidad.

**7.3. JUEGOS DE CORRO****EL PATIO DE MI CASA**

Etapas: Infantil y Primaria

Jugadores: grupo de 10 a 15 alumnos, o toda la clase dividida en 2 corros

Espacio: patio, polideportivo... en general, lugares en los que no haya columnas, paredes, etc.

Material: ninguno

**Objetivos**

1. Aprender la canción y secuenciar el ritmo.
2. Realizar ejercicios de traslación y de coordinación de movimientos adelante-atrás.



## Desarrollo

Agarrados de las manos se dan vueltas al tiempo que se canta la canción; hay que hacer movimientos acordes como agacharse, saltar, etc.

*El patio de mi casa  
es particular  
cuando llueve se moja  
como los demás.  
Agáchate (se agachan todos)  
y vuélvete a agachar (otra vez)  
que las agachaditas  
no saben bailar.  
¡Hache, I, Jota, Ka  
Ele, Elle, Eme, O!  
Que si tú no me quieres  
otro amante me querrá.  
¡Hache, I, Jota, Ka  
Ele, Elle, Eme, O!  
Que si tú no me quieres  
otro amante me querrá.  
Chocolate, (sin separarse, todos hacia el centro)  
molinillo, (sin separarse, todos hacia atrás)  
corre,corre, que te pillo.  
A estirar  
A estirar (se estiran todo lo posible, pero sin soltarse)  
que el demonio  
va a pasar.*

## Aplicaciones didácticas

Lo fundamental son los gestos, cantos y diálogos. Los niños aprenden de memoria todos estos cantos, siendo los verdaderos protagonistas del juego.

Dentro de las aplicaciones podemos sugerir que el niño distinga las figuras geométricas que describe en cada juego del corro, que memorice otras canciones, que dibuje lo que es para él el corro, que traiga de casa alguna canción que hayan cantado sus abuelos cuando iban al colegio, que contraste la letra y la música según las localidades, etc. Incluso, utilizando las nuevas tecnologías, el maestro puede grabar y visionar los juegos para determinar a qué alumnos les falta coordinación, lateralidad... y proponer ejercicios para su corrección.

## 7.4. JUEGOS DE CORRER Y COGER

### EL ESCONDITE



Etapa: Primaria

Jugadores: gran grupo

Espacio: patio, lugares donde haya columnas, paredes, etc.

Material: ninguno

#### Objetivos

Realizar carreras, saltos y ejercicios de coordinación, equilibrio, atención y orientación.

#### Desarrollo

Mediante un juego de echar suertes se elige "el que queda". Éste, mientras sus compañeros se esconden, se tapa los ojos con las manos, cuenta en voz alta hasta "treinta y una y aceituna" y remata con la siguiente estrofa:

*Ronda, ronda  
quien no se haya escondido  
que se esconda  
que el tiempo ha tenido  
de haberse escondido*

El que "la queda" se sitúa cerca de la "casa" (lugar en el que debe tocar para decir el nombre del compañero que ha visto) y andando sigilosamente, avanza mirando a todos los lados. En cualquier momento puede salir un compañero corriendo hacia la "casa"; el que "la queda" debe tocarla y decir su nombre antes que él y así quedará preso.

Si algún compañero llega a "casa" y dice "por mí y todos mis compañeros", salva a todos los que estén presos; si dice la frase " un, dos, tres, por mí", sólo se salvará él.

En este juego puede utilizarse el engaño y hacer “renuncio”. Consiste en confundir al que queda (por ejemplo, cambiándose prendas los jugadores) para que señale un nombre incorrecto. Si es así, se indica “renuncio” e inmediatamente comienza otra vez el juego.

### Aplicaciones didácticas

Las aplicaciones del escondite pueden ser varias. Entre otras, la orientación, la elaboración de planos del centro (aulas, patios, zonas verdes, calles colindantes al centro, etc.), la localización de determinados objetos, la representación espacio-temporal, esquemática, con iconos, etc.

## 7.5. JUEGOS DE CORRER Y SALTAR

### LA PÍDOLA

Etapa: Primaria y Secundaria

Jugadores: de 8 a 10

Espacio: patio, polideportivo, gimnasio... en general, grandes superficies.

Material: ninguno

#### Objetivos

Realizar carreras, saltos y ejercicios de coordinación, fuerza, equilibrio, atención, gesto motor y orientación espacio-temporal.

#### Desarrollo

Si buscamos una definición en el DRAE de pídola encontraremos: “juego de muchachos que consiste en saltar por encima del encorvado”. Las principales modalidades son: “salto o raya”, “a la una anda la mula”, “pico, zorro, zaina”, “churro, media manga, manga entera”, “el espolique”, “punzón, tijerillas y ojo buey”, etc.

La **pídola**, **píndola** o **dola** es un juego de habilidad, salto y fuerza que consiste en saltar desde una raya por encima de un compañero que se encuentra agachado (muchas veces se le llama **burro**), apoyando solamente las manos y ejecutando todas las acciones con frases o retahílas.

Quizá el más conocido en Castilla y León sea la modalidad de “a la una anda la mula”. Es otra de las muchas formas de apoyo momentáneo; cuando se salta, se repite el verso, haciendo lo que éste indica al ritmo y de la forma que marca el primero de la fila (normalmente denominado **madre**).

Los poemas empleados en este juego tienen la misma temática y estructura, diferenciándose únicamente en el número de versos que los componen: el de doce versos suele ser el más empleado, pero también existe de diez, catorce, dieciséis y veintiún versos.



*A la una anda la mula* (salto del primero, madre)  
*A las dos, le dio la cox* (saltan golpeando ligeramente con el pie en el trasero del que "se pone de burro").  
*A las tres, los saltitos de San Andrés: uno, dos y tres* (se dan tres saltitos, o bien antes de saltar se dan tres palmadas en la espalda, diciendo los tres números).  
*A las cuatro, brinco y salto* (se da un brinco antes de saltar, se cae con las piernas abiertas)  
*A las cinco, el mayor brinco* (el salto más grande)  
*A las seis, la vieja machaca ajos machácalos bien, que son para comer, machácalos mal que son para cenar* (se imita machacar el ajo sobre el que se pone de burro)  
*A las siete, pongo mi caperucete* (se pone encima de la espalda del que se pone de burro un pañuelo, un cinturón, etc.)  
*A las ocho, lo recojo* (se retira lo puesto)  
*A las nueve, alza la bota y bebe* (al saltar se simula esta acción)  
*A las diez, otra vez* (la misma acción, pero como si bebiera dos veces)  
*A las once llamo al conde* (se da una palmada)  
*A las doce, me responde* (se dan dos palmadas)

Después de dicho esto por el último saltador, denominado hijo, todos echan a correr en cualquier dirección ya que son perseguidos por el que se pone de burro. Cuando consiga dar alcance y tocar a uno de ellos, éste será el que se ponga de burro y comenzará de nuevo el juego.

### Aplicaciones didácticas

Estos juegos eran casi exclusivos de chicos, pues predomina la fuerza. Hoy día juegan chicos y chicas y, en ocasiones, se puede sustituir el burro por el potro, caballo y plinto que existen, generalmente arrinconados, en la mayoría de los gimnasios y polideportivos.

## LA RAYUELA-INFERNÁCULO

Etapa: Primaria  
 Jugadores: de 5 a 7  
 Espacio: patio, polideportivo, gimnasio...  
 en general, grandes superficies  
 Material: tiza y piedra

### Objetivos

Desarrollar coordinación, motricidad, destreza oculopédica y equilibrio estático y dinámico.



## Historia

Uno de los juegos en los que no intervenía tanto la fuerza, sino más bien la coordinación, la habilidad, la puntería, la apreciación de distancias... era "La coscojita, Infernáculo o Rayuela". Este juego era más practicado por niñas y es conocido en algunas localidades como "El avión".

Uno de los diagramas más antiguos que se conoce de este juego puede contemplarse en el trazado del foro de Roma; las superficies pavimentadas eran ideales para este juego donde los soldados enseñaban a los niños los territorios conquistados.

## Desarrollo

El DRAE define La rayuela como "juego de muchachos que consiste en sacar de varias divisiones realizadas en el suelo, un tejo que se da con el pie, llevando el otro en el aire y cuidando de no pisar las rayas y de que el tejo no se detenga en ellas".

El juego consiste en lo siguiente:

- Se marca una figura, elegida previamente, con un trozo de yeso o una tiza. Se suelen dibujar figuras rectangulares, cuadrados, círculos, días de la semana, etc.
- Nos colocamos delante de la figura que hayamos trazado en el suelo. Se lanza con la mano la piedra o losa a la primera casilla, entrando siempre con la pata coja. El pie saca la piedra y la pasa a la segunda casilla, y así sucesivamente.

Dicho así parece muy sencillo, pero a la hora de lanzar hay que tener mucho pulso y práctica, ya que se debe calcular el impacto de la losa o piedra para que no quede encima de alguna de las rayas.

## Aplicaciones didácticas

Este juego puede practicarse en Infantil pues es una forma de reafirmar la lateralidad, aprender a lanzar un objeto, distinguir los números escritos, apreciar los colores (podemos dibujar las figuras con distintos colores)...

En Primaria podemos dibujar un Infernáculo-Rayuela fijo en cualquier parte del patio con pinturas acrílicas. Dependiendo del curso podemos complicar su forma y las normas del juego. Además, una propuesta puede ser que los alumnos pregunten a sus abuelos, padres... cómo jugaban; con toda seguridad las normas varían en cada localidad e, incluso, algunos tendrán una pequeña cancioncilla o retahíla.

## 7.6. JUEGOS VARIOS CON/SIN OBJETOS

### PEÓN, PEONZA, TROMPO, PERINOLA



Etapa: Primaria

Jugadores : de 5 a 7

Espacio: patios (preferentemente sin asfaltar), calles, etc.

Material: peonza y cuerda

#### Objetivos

1. Desarrollar motricidad, destreza óculomanual, coordinación y equilibrio estático y dinámico.
2. Apreciar distancias.

#### Historia

Los egipcios decoraban las peonzas con vistosos colores. En la biblioteca de Alejandría ya se describe como un juguete muy antiguo; los griegos las conocían con los nombres de strobilon, strombon o bembix; y los latinos, con el nombre de turbo o turben. Se cree que la peonza perforada de arriba abajo atravesada por un eje es originaria de China.

#### Desarrollo

En primer lugar, hay que diferenciar claramente sus correspondientes definiciones:

- Peón: juguete de madera, de figura cónica y terminada en una púa de hierro, a la cual se arrolla una cuerda para lanzarlo y hacerlo bailar.
- Peonza: juguete de madera, semejante al peón, pero sin punta de hierro, y que se hace bailar azotándolo con un látigo.
- Trompa: trompo grande que tiene dentro otros pequeños, los cuales, saliendo de él impetuosamente al tiempo de ser arrojado para que baile, andan todos a un tiempo.
- Trompo grande, hueco, con una abertura lateral para que zumbe; tiene una punta larga de madera, en la cual se enrosca el hilo. Se le hace bailar con ayuda de una manecilla agujereada en un extremo.
- Perinola: peonza pequeña que baila cuando se le hace girar rápidamente con dos dedos un manguillo que tiene en la parte superior. Tiene cuatro lados y en ellos se dibujan cuatro letras, T, S, N, P, que significan todo, saca, nada, pon, respectivamente.



El juego en sí es el mismo o muy parecido en las diferentes localidades. El peón/peonza trompo suele tener forma de pera, lleva una punta de hierro llamado pico, rejón, púa, etc. y para hacerle bailar se necesita una cuerda delgada de guita o cáñamo. Al final de la cuerda se coloca una moneda (antes de 10 cts., luego de 25 ptas, y hoy día de 5 cts. de euro) o una rodaja de cartón (soleta) para hacer más fuerza al tirar la peonza.

El principal objetivo es bailar la peonza. Se puede complicar haciendo un círculo, lanzarla para que ella misma pueda salir, intentar golpear otras que no han bailado, sacar chapas de bebidas, etc. Hay multitud de combinaciones dependiendo de la localidad.

Hace muchos años el juego de la peonza era únicamente un juego varonil, sin embargo, hoy es un juego que practican chicos y chicas.

### **Aplicaciones didácticas**

Se pueden realizar ejercicios de motricidad fina con los más pequeños, haciéndoles enrollar la cuerda en la peonza. A través de este juego, pueden también aprender a lanzar un objeto fijo y ver así los distintos tipos de lanzamiento.

Pueden llevar distintos tipos de peón/peonzas/trompos y ver analogías y diferencias entre ellos; pintarlos con colores primarios, secundarios, fríos, calientes y explicar qué es el disco de Newton (cuando gira la peonza pintada se ve de color blanco); analizar los movimientos de rotación y traslación comparando el juguete con la tierra; etc.

Sería interesante, si hay posibilidades, que acuda alguna persona mayor para lanzar la peonza e, incluso, hacer una competición entre los niños del centro y los adultos.

## **8. JUEGOS TRADICIONALES DE ADULTOS (con sus modalidades autóctonas)**

- Bolos (bolo leonés, bolo maragato, bolo berciano, bolo riañés, pasabolos, mazas, pasabolo tablón, tres tablonos, bolo burgalés, bolo ribereño, juego llano, media bola o del ahorcado, bolo romano y bolos femeninos, un total de 25 modalidades en Castilla y León).
- Billar Romano.
- Calva.
- Carreras de cintas.
- Corte de troncos.
- Cucañas terrestres.
- El Herrón-herradura.
- La Llave.
- Lanzamiento de barra.
- Lucha de la Cruz.
- Lucha Leonesa.
- Monterilla.
- Morrillo o Chana.

- Pelota.
- Rana.
- Soga tira
- Tanga, tuta, tarusa.
- Tiro de honda.

De ellos, algunos son considerados Deportes Tradicionales de nuestra Comunidad dado que tienen un reglamento y están supervisados por una Federación. Se describen a continuación algunos de ellos.

### EL BILLAR ROMANO (Zamora)



#### Historia y descripción

Probablemente todos hemos jugado al billar o hemos visto distintas clases de billares, pero ¿quién ha visto o ha jugado al billar romano? Quizá solo los habitantes de Zamora de donde casi es juego propio, aunque ahora se empieza a difundir en toda la Comunidad.

Su origen se remonta a la época de los romanos, que lo utilizaban como medida de concentración y estudio previo a los combates. Con él ponían a prueba el sentido de la estrategia, el cálculo de la distancia, la potencia en las tiradas y la disciplina.

Se considera como un antecesor del juego de la petanca pero con el espacio de juego delimitado.

El campo del billar romano es una figura octogonal. Sus lados más largos se denominan **tabla larga**, los laterales **dozes**, y donde se intercalan los cajetines (o lugar de descanso de las bolas), **frentes**. Este juego se practica sobre arena tamizada o tierra apelmazada para que las bolas puedan desplazarse perfectamente.

### Objetivos

1. Mejorar la coordinación óculo-manual.
2. Aprender distancias y trayectorias.
3. Trabajar la lateralidad, la manipulación y el lanzamiento-puntería.

### Elementos del juego

- Arena tamizada o tierra apelmazada
- 4 bolas blancas de madera
- 4 bolas negras de madera
- 1 bola roja o de otro color ("bili") de menor tamaño.
- Un junco

### Desarrollo

El juego es simple pero difícil, y puede hacerse sobre tierra o cualquier superficie lisa, en el exterior o interior de las aulas.

Se basa en acercar lo máximo posible las bolas al "bili" o de separar las del rival; o por el contrario, acercar el "bili" a las bolas o separarlo de las del contrario.

Se forman dos equipos. Uno juega con cuatro bolas blancas y el otro, con cuatro bolas negras, en ambos casos bolas de madera (la tonalidad es diferente dependiendo de si se usa negrillo, olmo, etc).

Para empezar, se marca un semicírculo en el campo de juego que se denomina "pate"(cerca de los frentes); aquí se apoya un pie que ya no se puede mover y se lanza el "bili". Alternativamente, cada jugador va lanzando dos bolas al bili para intentar desplazar la bola del contrincante o acercarla a la de su compañero.)

Para realizar el lanzamiento debe tenerse en cuenta:

- La dirección hacia donde deseamos lanzar la bola.
- La distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde se encuentra el bili o, las bolas blancas o negras.
- La fuerza necesaria para lanzar las bolas.

Al terminar el lanzamiento de las ocho bolas (blancas y negras) se mide cual está más cerca del bili. Para medir la distancia entre el bili y las bolas se emplea un metro-patrón, **el junco** (puede cogerse al lado de cualquier ribera de río). Con él se mide la distancia entre el bili y las bolas. Anotará más puntos el equipo que tenga más bolas cerca del bili, tantos puntos como bolas tenga próximas.

Cada equipo puede ganar un máximo de 4 puntos. Gana el juego la pareja que llegue antes a 18 puntos.

### Aplicaciones didácticas

Se puede aplicar en las etapas de Infantil, Primaria y Secundaria, variando el grado de dificultad.

En Infantil, se puede fijar un espacio pequeño, grande o delimitado por cuerdas; podremos emplear pelotas de tenis de distintos colores, balones de plástico... Todo ello nos servirá para que los alumnos aprendan los colores, a contar, a estimar pesos y distancias, etc.

En Primaria, podemos delimitar el espacio del billar romano con formas más clásicas como cuadrados, rectángulos (tumbando bancos suecos) y octógonos (en tercer ciclo), lo cual servirá para conocer distintas figuras geométricas. En el lanzamiento se podrán emplear pelotas de tenis, de plástico, de *foam*, incluso, podremos explicar qué son las carambolas (jugadas ensayadas para desplazar a las bolas del contrario).

Para hacer las medidas puede sustituirse el junco por tallos de espigas, ramas de un árbol o una cuerda.

Para contar los tantos podemos perforar 18 agujeros en una tabla o cartulina y pintar la mitad en blanco y la otra mitad en negro, señalando con una pintura o lápiz la puntuación asignada. Ganará el que consiga antes los 18 puntos.

Si tenemos posibilidad de acudir a un tornero, nos podrá explicar qué clase(s) de madera(s) se emplea(n) en la zona y cual resiste mejor los golpes.

Para ver este juego como hace 100 años nos podemos trasladar a Casa Marcos (Zamora), donde se encuentra el billar romano más antiguo de Castilla y León.

### LA RANA (Ávila)



### Historia y descripción

La rana es un juego de habilidad y puntería egipcia del que queda constancia en varios papiros del Museo de El Cairo con el nombre de Hab-am-han.

Los egipcios, griegos y romanos ya jugaban a algunas variedades del juego de la rana, "juego del tonel". Colocaban a una altura elevada un ánfora vacía; a continuación, intentaban introducir por su boca unas piedras y el que no acertara pagaba el vino.

Después se añadieron más dificultades al juego; se lanzaban piedras a un tonel con agujeros, a los cuales se les había asignado una puntuación determinada. El jugador que más puntos hiciera ganaba la partida.

En la década de los años cincuenta y sesenta era muy normal jugar a la entrada de los bares y tascas. El perdedor pagaba el porrón, el vino o las cortezas.

### Objetivos

1. Mejorar la coordinación óculo-manual.
2. Apreciar distancias y trayectorias.
3. Trabajar la, lateralidad, la manipulación y el lanzamiento- puntería.

### Elementos del juego

- Mesa de Rana.
- 10 fichas o discos de hierro (petacos/petancos)

La mesa de rana, preferentemente de madera a fin de evitar ruidos, tiene 9 agujeros, algunos de ellos con obstáculos. Se compone de:

- Rana en el centro de la mesa.- 50 puntos.
- Molino en la parte anterior de la mesa.- 25 puntos.
- Dos puentes en los laterales del frontal.- 10 puntos.
- Cinco agujeros sin obstáculos.- 5 puntos.

Los petacos/petancos son unas piezas redondas y metálicas de 60 gramos de peso.

### Desarrollo

Se puede jugar individualmente o por equipos de dos y cinco jugadores.

Cada jugador lanzará diez petacos/petancos o discos por tirada. Las partidas se jugarán a diez tiradas, lo que hace un total de 100 lanzamientos en la partida.

Para realizar un lanzamiento debe tenerse en cuenta:

- La dirección hacia donde deseamos lanzar el petaco/petanco.
- La distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde se encuentra la mesa de rana.
- La fuerza necesaria para introducir el petaco/petanco en alguno de los agujeros de la mesa.
- Cada jugador tiene su propio estilo, es decir, el lanzamiento puede hacerse con los pies juntos, el pie izquierdo adelantado...
- Nadie se debe colocar cerca de la mesa para evitar ser golpeado.

### Aplicaciones didácticas

Este juego se puede desarrollar en las etapas de Infantil, Primaria y Secundaria, y puede practicarse tanto en el interior como en el exterior. No es necesario tener una mesa de rana homologada o reglamentaria, se puede construir con materiales de desecho o reciclables.

En Infantil se puede coger una cartulina o cartón, dibujar una rana grande con la boca abierta e intentar lanzar diferentes objetos (pelotas de goma, globos hinchados...) y a diferentes distancias. Con ello se puede ver la dificultad de vencer la resistencia del aire, la influencia del peso del objeto, etc.

En Primaria, cada clase puede hacer su propia mesa de rana. En un cartón se dibujan nueve círculos de la misma medida, se recortan y en su lugar se introduce el envase de un yogurt. Según la posición, desempeñará el papel de rana, molino, puentes o agujeros normales. Se pinta el fondo del yogurt de distintos colores y cada color indicará una puntuación que habremos asignado nosotros.

Otra posibilidad consiste en dibujar en el suelo (con tiza, cinta aislante, etc.) un cuadrado de 1 metro de lado. Se dibujan nueve círculos, cada uno de 10 cm de diámetro, coloreados de distinta forma dependiendo de la figura a la que representen (verde: rana; amarillo: molino; rojo: puentes y azul los demás círculos) y con unas puntuaciones asignadas.

Para construir los petacos/petancos servirán chapas o tapones de botellas. Para dirigirlos bien se pueden lastrar con plastilina.

También se pueden coger piedras pequeñas, bellotas, nueces, alubias o cualquier otro objeto apropiado de la localidad o del entorno y barnizarlo.

### LA TANGA (Burgos)



#### Historia

Hay multitud de denominaciones para este juego, pero quizá la más conocida sea la de **Tanga**. También se conoce como **tuta** (Burgos), **tarusa** (León), **tanguilla** (Soria), **tángano** (Salamanca), **tango** (Ávila), etc.

Si analizamos la palabra tanga, no cabe duda de que procede del verbo latino "tango" que significa tocar. Es fácil observar que para ganar es necesario tocar previamente la tanga.

Su origen se remonta a la civilización romana aunque hay indicios de la cultura egipcia y griega. Tuvo su mayor apogeo durante La Edad Moderna; Gaspar Melchor de Jovellanos en su libro *Espectáculos y diversiones públicas*, hace referencia a su existencia con abundantes testimonios como juegos de pelota, tejuelo, dados, etc.

### Objetivos

1. Mejorar la coordinación óculo-manual.
2. Aprender distancias y trayectorias.
3. Trabajar la lateralidad, la manipulación y el lanzamiento-puntería.

### Elementos del juego

- Tanga: cuerpo de madera de una sola pieza, generalmente de madera muy dura (encina, roble u olmo), formada por dos troncos de cono unidos por su base menor.
- Tostón: disco metálico, de hierro, terminando su circunferencia en bisel redondeado.
- Chapa: pieza que se coloca encima de la tanga.
- Flexómetro: se utiliza para medir en caso de duda la distancia entre la chapa, la tanga y el tostón.

### Desarrollo

El juego consiste en lanzar el tostón para intentar golpear y derribar la tanga, dejando la chapa más cerca del tostón que de la tanga. Normalmente se juega sobre tierra batida para que se desplace el tostón homogéneamente.

El equipo podrá estar formado como mínimo por dos jugadores (hombres, mujeres o mixto).

Hay distintas formas de lanzar los tostones y cada jugador tiene su técnica. Básicamente son dos: parado y movimiento. El número de tiradas se establece en 16. Cada jugador dispone de dos tostones por tirada, es decir, el equipo lanzará 64 tostones.

Para realizar un lanzamiento debe tenerse en cuenta:

- La dirección hacia donde deseamos lanzar el tostón.
- La distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde se encuentra la tanga.
- La fuerza necesaria para alcanzar y derribar la tanga.

Los criterios de puntuación no son fáciles de entender por el alumnado por lo que no se detallan en este punto. No obstante, aparecen en el apartado Bibliografía de estos materiales por si algún profesor tiene interés en ceñirse a la reglamentación.



### Aplicaciones didácticas

En primer lugar, observar el material reglamentario, tocarlo, estimar su peso, analizar las características de la madera con la que está construido, etc. puede ser la primera toma de contacto con el juego.

En segundo lugar, es conveniente al principio realizar sesiones de lanzamiento-precisión. Por ejemplo, dibujaremos un círculo en el cual colocaremos un bote vacío de tamaño grande, al que trataremos de golpear con pelotas de tenis o de goma. Si observamos que acertamos fácilmente, podemos sustituir el bote por otros objetos más pequeños como botes de suavizante, yogures, etc.

En Infantil, colocaremos una papelera y mandaremos a los alumnos lanzar pelotas con la mano derecha y después con la izquierda, así potenciaremos la lateralidad. En Primaria, podremos utilizar el palo de una escoba o un bote de pelotas de tenis. Para lanzar pueden utilizarse piedras de río, tapas de botes (lastradas de plastilina), etc.

La chapa que se coloca en la parte superior de la tanga se puede sustituir por un trozo de cartulina, de plástico, etc. pero si queremos hacer el juego más atractivo, especialmente para los más pequeños, podemos sustituir el plástico por un chicle o un caramelo, que resultará ser el premio para quien derribe la tanga.

Jugando por equipos se fijará previamente el número de tiradas que han de efectuar y cada vez que se derribe la tanga, anotarán un punto.

### EL BOLO LEONÉS (León)



#### Historia

El origen de los bolos es incierto o al menos difícil de conocer. Algunos afamados investigadores dicen que su procedencia puede ser de origen germánico; otros, indican que de origen egipcio e incluso algunos le atribuyen origen céltico o precéltico.

A través de "La Odisea" se reseña que en Grecia se practicaban los bolos; los romanos jugaban y lo denominaban "bochas"; y en la Edad Media, se jugaba en los claustros de los conventos y catedrales.

En España tenemos constancia del juego de bolos en enero de 1384 en un documento, *archivo de comptos navarro*, que describe que Carlos II compra bolos ("birllas").



Este juego arraigó tan hondo en los siglos XIV y XV que Carlos III tuvo que editar las Pragmáticas Reales, en las que prohibía jugar a multitud de juegos como pelota, dados, cartas y bolos... pues la gente no acudía a sus trabajos.

En el siglo XVI Martín Lutero fue el que implantó y unificó las características de este juego, como son:

- El uso de bolas de agarradera.
- El uso de un tablón de deslizamiento.
- El uso de nueve bolos.

### Objetivos

1. Mejorar la coordinación óculo-manual.
2. Aprender distancias y trayectorias.
3. Trabajar la lateralidad, la manipulación y el lanzamiento- puntería.

### Elementos del juego

- Bolera: campo de tierra en el que se desarrolla el juego.  
Toda bolera se compone de la zona de recepción o aterrizaje de las bolas, que contiene el castro. Éste es un cuadrado de 1.40 cm de lado, donde se "pinan" o colocan nueve bolos mayores, apoyados sobre su base y formando tres filas de tres bolos cada una.  
En los costados del castro, derecha o izquierda, se coloca el "miche" o bolo más pequeño, de 30 cm de alto. Los elementos que juegan son "bolos " y "bolas".
- Bolos: son de madera de chopo, haya o palera, torneados de forma troncocónica y de 55 cm de altura.
- Bolas: son de madera de encina, de forma semiesférica, achatadas o rebajadas en su borde y con un peso de 800 gramos.
- Mano y rayas: son los elementos que no juegan. La "mano" es el lugar donde ha de colocarse el jugador para realizar la tirada. Las "rayas" son las líneas dibujadas en el suelo para señalar las condiciones necesarias y valorar la cuenta de tantos.

### Desarrollo

El bolo leonés, diferenciado de otras modalidades por sus peculiares características, tiene como objetivo final conseguir el mayor número de "bolos" o "tantos". Este juego quizá sea la modalidad más difícil de jugar y puntuar de las 25 distintas que tenemos en Castilla y León debido a las características de su bola cachá, a su técnica de lanzamiento "sobre el pulgar" o "a la mano", sus puntuaciones, etc.

Se puede jugar individualmente o por equipos de dos o más jugadores.

Para realizar un lanzamiento debe tenerse en cuenta:

- La dirección hacia donde deseamos lanzar la bola.
- La distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde se encuentra el castro.
- La fuerza necesaria para lanzar la bola dentro o próxima al castro.
- Nadie se debe colocar cerca del castro para evitar ser golpeado.

El lanzamiento de la bola puede realizarse de diferentes maneras:

- Próxima al suelo, bola "rastrera".
- Botándola con anterioridad al castro y que rebote en los costados o interior del castro, bola "rentera".
- Bola alta y "pingona" de mayor belleza aunque no siempre efectiva.

Situado el jugador en la mano de tirada, se abren las piernas en forma de compás, formando un ángulo de 45 grados aproximadamente, siempre en una postura cómoda, teniendo en cuenta que para lanzar hacia la derecha del castro se adelanta la pierna izquierda y para lanzar hacia la izquierda se adelanta la pierna derecha.

Este juego se puede practicar tanto en el interior como en el exterior, en grandes superficies o en lugares más pequeños. Se puede marcar la figura del castro, con tiza, cinta aislante, pinturas acrílicas, etc. y siempre tendremos nuestra bolera para jugar.

### **Aplicaciones didácticas**

Este juego puede desarrollarse en las etapas de Infantil y Primaria previa adaptación. En Infantil, colocaremos en hilera a unos cuantos alumnos haciendo la función de bolos. Sus compañeros lanzarán pelotas de plástico, goma o espuma a la distancia que se considere adecuada. Si el balón toca a algún compañero, éste se dejará caer o se sentará.

En Primaria podemos aplicar esto y situar a nueve alumnos en la figura correcta del castro. Intentaremos corregir la técnica de lanzamiento, lanzar con el brazo contrario al que lo hacemos cotidianamente (para ver la dificultad de dirigir un objeto), practicar la agrupación mixta de equipos, etc.

Para hacer más real el juego podemos construir los bolos con botellas de plástico lastradas con arena, envases de leche... Los coloreamos y les asignamos una puntuación en función del color.

Para el lanzamiento emplearemos bolas de papel con plastilina en su interior forradas de papel de aluminio, pelotas de tenis, pelotas de goma de distintos colores, etc. Ganará quien derribe más botellas lanzado la pelota por el suelo, o al contrario, lanzando por el aire, etc.

## LA MONTERILLA (Palencia)



### Historia

No tiene un origen concreto, aunque lo más probable es que sea una derivación de todos aquellos juegos en los que se pretende una aproximación al objeto, como es la calva, tanga, bolos, etc.

La monterilla es un juego tradicional que, sin saber el motivo concreto, ha desaparecido. Hace cien años era un juego practicado por la inmensa mayoría de pastores para probar su habilidad, puntería y destreza.

Este juego se practicaba solamente en tierras palentinas, en las localidades de Amayuelas y San Cebrian de Campos. Aunque se practicaba durante todo el año, la época más propicia era durante el mes de septiembre, cuando los campos no estaban sembrados y el ganado se podía dejar sin grandes cuidados por los sembrados cercanos; durante el invierno se practicaba en los grandes corrales.

Generalmente se practicaba sobre hierba, aunque en algunas ocasiones se haya practicado sobre tierra.

### Objetivos

1. Mejorar la coordinación óculo-manual.
2. Apreciar distancias y trayectorias.
3. Trabajar la lateralidad, la manipulación y el lanzamiento-puntería.

### Elementos del juego

- Montera o boina.
- Cachava.

## Desarrollo

Se puede jugar individualmente y por equipos de dos, tres o cuatro jugadores.

Se trata de lanzar la cachava e intentar colocarla lo más cerca posible de la montera. A primera vista parece simple como la gran mayoría de los juegos tradicionales, sin embargo, requiere una habilidad especial para lanzar la cachava y dirigirla hacia un punto concreto. Es una técnica muy parecida a la del boomerang pero sin regreso.

Las dimensiones y pesos de la cachava no están reglamentados; cada uno la construye con la rama más apropiada (dureza, peso, resistencia...) y adecuada a su estatura y peso.

Al empezar el juego se colocan dos monteras boca abajo, frente a frente, separadas 30 metros. El jugador lanza detrás de una para tirar a la otra; si algún jugador es capaz de colocar la cachava encima de la montera, se da el valor de 2 puntos. Si ninguno logra monterilla, la cachava más próxima de la montera es la ganadora, vale un punto. El equipo que antes llegue a 15,18 o 21 puntos gana la partida (el tanteo se fija antes de comenzar la partida).

Para realizar un lanzamiento debe tenerse en cuenta:

- La cachava debe cogerse por el extremo inferior, teniendo en cuenta que la parte curva de la empuñadura debe estar dirigida hacia atrás.
- La dirección hacia donde deseamos lanzar la cachava. Calcular la distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde se encuentra la monterilla.
- La fuerza necesaria para lanzar la cachava.
- La dirección hacia donde deseamos lanzar la cachava.
- Nadie se debe colocar en la zona de lanzamiento para evitar ser golpeado.

## Aplicaciones didácticas

Antes de iniciar el juego es conveniente llevar una cachava y con ella realizar charlas sobre cómo se hace una cachava, tipos de madera que pueden utilizarse, época del año en que se puede cortar una rama, árboles de la localidad, etc.

La montera es fácil de sustituir; puede utilizarse un recorte de tela, cartulina de color vivo, etc.

La cachava se puede sustituir por picas, palos de fregona, aros, pelotas, cuerdas lastradas con peso, etc. Si queremos hacer una cachava artesanal puede cogerse una rama en la época de la poda (las ramas están tiernas o flexibles); se curva en la parte superior y se sujeta con unas cuerdas dejándolas unas semanas para que no vuelva a su posición de origen. La curvatura puede también conseguirse poniendo la parte superior de la rama al fuego y atándola.

Al principio con el objetivo de acertar y reforzar, con nuestros alumnos su estímulo-aprendizaje, podemos:

- Variar el peso y tamaño de los objetos lanzados.
- Variar la posición inicial de lanzamiento.

## LA CALVA (Salamanca)



### Historia

Dependiendo de las localidades de Castilla y León se la denomina "cuerno", "morillo", "camba", "ahíta", "maceta", "morro"... aunque la denominación más común es la de "calva".

El origen de este juego está en los ratos de ocio y en las apuestas que hacían los pastores. Solían clavar un asta de macho cabrío o res en el suelo a la que le lanzaban piedras para tocarla. Se puede afirmar, pues, que la calva es un deporte de indiscutible raíces íberas.

Los pastores mismos recogían los cantos rodados en las orillas de los ríos, los pulían y los convertían en cilindros de bases redondeadas, de peso y dimensiones acordes a sus gustos y posibilidades.

### Objetivos

1. Mejorar la coordinación óculo-manual.
2. Aprender distancias y trayectorias.
3. Trabajar la lateralidad, la manipulación y el lanzamiento-puntería.

### Elementos del juego

- Calva: cuerpo de madera, normalmente encina, de una sola pieza en forma de ángulo, con una abertura comprendida entre 130° y 160°. El lado que va apoyado sobre el suelo se denomina **zapata** y el lado superior **alzada**.
- Marro: pieza que hay que lanzar hacia la calva. Puede ser de piedra o hierro, cilíndrica u ovalada. Sus características, cuando lo emplean adultos, son: peso mínimo 1500 gramos; longitud 25 cm. Máximo; diámetro 5 cm mínimo.

### Desarrollo

El equipo se compone de cuatro jugadores (tres titulares y un suplente), formado por hombres, mujeres o ambos.

El número total de tiradas es de 90 lanzamientos, 30 por cada participante.

Para realizar un lanzamiento debe tenerse en cuenta:

- La dirección hacia donde deseamos lanzar el marro.
- La distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde se encuentra la calva.
- La fuerza necesaria para impactar la calva.

El que golpee, impacte o se aproxime más a la calva anota un punto para su equipo.

*“Porque el intrépido charro  
juega tan bien a la calva  
que no hay en tierra de Alba  
quien no respete su marro”.*

Este juego debe practicarse sobre tierra o arena ya que el golpe del marro sobre pistas... puede estropear el suelo.

### **Aplicaciones didácticas**

A la hora de practicar este juego, podemos construir sus elementos con materiales para reciclar.

Para elaborar la calva, podemos coger goma-espuma, recortar su forma, unir con pegamento o cola blanca y colorearla. Si se vive en un pueblo se puede sustituir la calva por un trozo de sarmiento de la viña, un cuerno de cabra, vaca o toro como se hacía antiguamente, incluso, si en el pueblo hay carpintería o fragua, se puede plantear al tornero hacer una calva y observar todos los pasos de su elaboración.

Podemos colocar una tabla pintada de color llamativo (rojo, azul, etc.) sobre un objeto (piedra, ladrillo, etc.), de forma que quede inclinada.

El marro se puede construir con cartulinas formando un tubo hueco de unos 15 centímetros. Se rellena con serrín o arena hasta conseguir un peso adecuado y se tapa la parte superior con un trozo de cartulina y cinta adhesiva. En vez de construir el marro puede utilizarse algún bote de indiacas, de pelotas de tenis, de silicona, etc.

En Primaria el marro puede hacerse de unos 500 gramos y se debe lanzar a unos 6 metros de distancia, practicando al principio con distancias más cortas. Se puede organizar una liga en el centro por clases.

## **LA PELOTA (Segovia)**

### **Historia**

Sin lugar a dudas, el juego tradicional que más admiración levanta entre las gentes de los medios rurales es la pelota.



Su historia se remonta hasta los murales de la tumba de Beni-Hassan (3000 a.C.). Algunos investigadores atribuyen este invento a los lacedemonios. La realidad es que tanto griegos como romanos practicaron juegos y deportes con distintas modalidades de pelota.

Probablemente la primera pelota no era elástica (el caucho vino a Europa desde América hacia el siglo XVIII) pero en cualquier caso **la primera herramienta fue la mano desnuda**. Inicialmente no se jugaba arrojando la pelota contra un frontis, ya que la pelota no rebotaba, de forma que el inicio del juego era el lanzamiento de la pelota de la mano de un contrincante hacia la mano del otro.

Sirva como anécdota que el rey Alfonso X El Sabio en su obra *Las Siete Partidas* recuerda que el castigo para todo aquel que se detuviera en la calle para ver a los jugadores de pelota o hablar con ellos, sería de tres años de sanción.

El primer libro sobre juegos de pelota fue *Trattato del Gioco della Palla*, escrito en 1555 por Antonio Scaino, que nos muestra sus reglas, herramientas, terreno de juego, etc.

La primera modalidad es la de: **pelota mano**. En algún momento se lanzó la pelota (de escaso rebotar hasta la llegada del caucho, finales del s. XVIII) contra una pared y nació el frontis o pared principal del **frontón**. Para lanzar más fuerte o más lejos la pelota surgió una herramienta, un trozo de madera lisa que pronto evolucionó hacia la moderna **pala**, constituyéndose así la segunda modalidad, **pelota pala**. Esta pala fue disminuyendo de tamaño (pala corta, paleta, paleta goma...) y adopta, según sus características, diversas pelotas.

En un momento dado, como protección, se comienza a utilizar un guante de donde tenemos la modalidad de **guante**. Posteriormente, se incorporó al guante una tabla curva de madera, ancha y corta.

Más recientemente el guante se sustituyó por una cesta de mimbre, corta y alargada, con mayor curva. Nació la **cesta**, la **cesta punta** y el **remonte**. Recientemente, se adaptó una raqueta de tenis (de menor tamaño y con su su red floja) y surgió la modalidad del **frontenis**.

### Objetivos

1. Mejorar la coordinación óculo-manual.
2. Aprender distancias y trayectorias.
3. Trabajar la lateralidad, la manipulación y el lanzamiento-puntería.



### Elementos del juego

- Pelota: está compuesta por un núcleo de goma o bola trenzada en tiras, que suele llevar en su interior una bola o canica de distinto material recubierta por una capa de lana y revestida de cuero en forma de dos ochos que se cierran sobre sí mismos. El diámetro oscila entre los 46 y los 62 mm, con un peso de 52 a 107 gramos, dependiendo de la especialidad y categoría del juego. La pelota es dura y produce un bote seco. Por ello, los pelotari protegen sus manos.
- Las instalaciones son varias; claramente la cesta punta y la pelota mano, por citar dos ejemplos, requieren diferentes instalaciones. Hay pues, diversos tipos de frontones.

El Frontón consta de **cancha, contracancha y zona de público**. La cancha es el piso de la misma, es de forma rectangular y en ella hay unas líneas pintadas o señaladas con flejes (chapas) que se denominan "escases" (sirven para indicar cuándo la bola es válida o nula). Sobre la cancha se elevan tres parámetros verticales denominados frontis, pared izquierda y rebote. Para facilitar el desarrollo y la visión del juego, se dispone un espacio libre y sin obstáculo alguno a lo largo de la cancha, denominado contracancha, y es el lugar donde se sitúan los jueces. el que se eleva frente al pelotari, denominado frontis; el de la izquierda del jugador, pared izquierda, y el que se ofrece a su espalda, rebote.

La zona del público es el lugar destinado a los espectadores.

Existen frontones de varios tipos: con **un solo muro** (pared), evidentemente, donde se golpea la pelota; con **dos muros**, el frontis y el lateral izquierdo (el frontón tendrá pues planta de L); con **tres muros** (frontón con planta de U; el lado libre queda para el público).

### Desarrollo

Se puede jugar individualmente o por parejas.

Para realizar un lanzamiento debe tenerse en cuenta:

- La dirección hacia donde deseamos lanzar la pelota.
- La distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde se encuentra la pared del frontón.
- La fuerza necesaria para lanzar la pelota.

### Aplicaciones didácticas

Es interesante que cada uno elabore su propia cesta punta con material reciclable, como es un envase de suavizante. Es necesario un envase de 4 ó 5 litros de capacidad. Se le corta la parte inferior con un cúter y se marca la parte lateral con un rotulador. Finalmente, se corta con una tijera la parte marcada y se repasa el corte con una lija, para igualar ambas caras.



Si se tiene oportunidad, es interesante visitar un frontón y observar que es un juego de fuerza, coordinación óculo-manual, resistencia y flexibilidad.

### LA HERRADURA (Soria)



#### Historia

Se piensa que es un juego que practican los vaqueros americanos. Sin embargo, ya le practicaban nuestros abuelos y generaciones pasadas denominándole "juego del herrón" y, posteriormente, "juego de la herradura".

Su origen puede radicar en los ejercicios de lanzamiento de disco que practicaban los griegos y romanos. Ya en el siglo XVI se practicaba como uno de los juegos más populares, tal como describe Fray Antonio de Guevara en su obra didáctica *Menosprecio de corte y alabanza de aldea*, donde dice: "Juegan a la tarde al herrón, tocan en la plaza el tamboril, bailan las mozas so el álamo".

Fue un juego muy practicado por los campesinos. La fragua, lugar a donde los campesinos acudían a cambiar las herraduras de los animales de tiro, se convirtió en el sitio apropiado para desafiar y demostrar la puntería ante los aldeanos.

#### Objetivos

1. Mejorar la coordinación óculo-manual.
2. Apreciar distancias y trayectorias.
3. Trabajar la lateralidad, la manipulación y el lanzamiento-puntería.

### Elementos del juego

- Herradura: su mismo nombre nos indica la forma, su peso puede oscilar entre 350 y 550 gramos y la distancia entre extremos es de 6 a 9 centímetros, aproximadamente.
- Barra: al principio fue un simple palo, hincado en el suelo. Hoy día se ha sustituido por una barra metálica de 75 centímetros, quizá para que aguanten más los impactos de la herradura o para que se oiga el sonido metálico de la herradura (la madera amortiguaba el sonido o tintineo metálico).
- Badil: es una barra maciza de 50 centímetros que se suele llamar brazo y lleva 2 marcas o puntos uno a 50 cm, y otro a 25 cm. Inicialmente se jugaba sin badil y después se agregó.

### Desarrollo

Se puede jugar Individualmente o en equipo.

Para realizar un lanzamiento se debe tener en cuenta:

- El lanzamiento se ha de efectuar con una sola mano.
- La herradura se debe lanzar horizontalmente (girando, dando vueltas o no).
- La distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde se encuentra la barra.
- La fuerza necesaria para introducir la herradura en la barra.
- Nadie se debe colocar cerca de la barra

### Aplicaciones didácticas

Hoy día las herraduras son casi piezas de museo. Si hay posibilidad, sería interesante llevar una herradura para que los alumnos la manipulen y observen.

Con objeto de adaptar el juego al aula, podemos colocar una papelera, una caja de cartón... Posteriormente, lastraremos con plastilina el interior y lanzaremos pelotas con la mano izquierda y derecha, observando la dificultad en el lanzamiento y mejorando la lateralidad.

El siguiente paso es colocar una pica y lanzar aros de distintos tamaños. Podemos construir los aros nosotros mismos con cuerdas, ramas de árboles, alambre de distintos colores... El paso final es conseguir una herradura, y podemos lograrlo en alguna ferretería.

## LA BARRA CASTELLANA (Valladolid)

### Historia

La práctica del lanzamiento de la barra en las culturas griega y romana aparece reflejada en los que encontramos textos como "y en la antigüedad lo practicaban los soldados griegos y romanos, sirviéndose de él, como ejercicio gimnástico. Tenían el "vectis" (palanca) que era de hierro, y la lengüeta de madera con una punta o regatón de hierro en uno de los extremos".



Con las invasiones de los bárbaros y la caída del Imperio Romano desaparecieron casi por completo los deportes atléticos y se retornó a los entrenamientos físicos para la guerra -deportes de combate como las justas y los torneos- y a la práctica de la caza. Todas estas actividades estaban reservadas para la aristocracia mientras que el pueblo llano solamente podía practicar algunas modalidades de pelota. Es aquí cuando empiezan a surgir los distintos tipos de lanzamientos.

D. Miguel de Cervantes, en su obra "El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha" en el capítulo XIX, 2ª parte dice "... Basilio, que no tenía tantos bienes de fortuna como de naturaleza; pues si vas a decir la verdad sin envidia, él es el más ágil mancebo que conocemos, **gran tirador de barra**, luchador extremado y gran jugador de pelota; corre como un gamo, salta más que una cabra, y birla los bolos por encantamiento".

Se vislumbra que el origen de la barra se remonta al trabajo en la cantera, aproximadamente en el siglo XV. En las canteras se utilizaban barras para preparar agujeros en los que introducir pólvora y romper y desgajar las piedras. En algunas localidades se sustituye el lanzamiento de barra, por una reja de un arado romano.

### Objetivos

1. Mejorar la coordinación óculo-manual.
2. Aprender distancias y trayectorias.
3. Trabajar la lateralidad, la manipulación y el lanzamiento-puntería.

### Elementos del juego

- Barra: debe estar construida de hierro homogéneo, sin salientes, de forma cilíndrica en toda su longitud, a excepción de la punta, que tendrá forma de pirámide hexagonal. El otro extremo de la barra será romo.

La longitud de la barra será de 75 centímetros y la altura de la pirámide es 12 centímetros; la parte cilíndrica opuesta a la punta hexagonal tendrá una rosca con un tornillo con el fin de poder lastrar la barra. También podrá ser maciza pero nunca con un peso inferior a 5 Kilogramos.

- Pate: es el lugar de lanzamiento y es un cuadrado de un metro de lado, aproximadamente, normalmente empotrado en la tierra.

### **Desarrollo**

Se puede jugar individualmente o en equipos de dos o tres jugadores.

Para realizar un lanzamiento debe tenerse en cuenta:

- La dirección hacia donde deseamos lanzar la barra o material alternativo.
- La distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde deseamos lanzar la barra.
- La fuerza necesaria para lanzar la barra dentro de la zona de lanzamiento.
- Nadie se debe colocar en la zona de lanzamiento.

Las normas son las siguientes:

- El tirador de barra no debe pasar o pisar con los pies la raya marcada en el suelo y establecida de antemano.
- Se considera lanzamiento válido cuando la barra lanzada cae de punta.
- Todos los jugadores deben lanzar con la misma barra.
- La medición de la longitud se efectúa con una cuerda, pasos o la misma barra.
- No se permitirá el uso de ningún contrapeso en la mano contraria con la que se ejecuta el tiro.

### **Aplicaciones didácticas**

Para comenzar el desarrollo de este juego en el aula el material más idóneo para realizar el lanzamiento debe ser algo que el alumno tenga en sus clases como puede ser una pelota de tenis, pelotas lastradas, etc. Posteriormente lo sustituiremos por botes de pelotas de tenis, bádminton, palos de escoba, madera, picas, tubos de cartón de 1 metro de lado lastrados, etc.

Después de manejar estos objetos podemos intentar adaptar alguna barra a nuestro espacio y peso.

Al principio con el objetivo de acertar y reforzar, con nuestros alumnos su estímulo-aprendizaje, podemos:

- Variar el peso y tamaño de los objetos lanzados.
- Variar la posición inicial de lanzamiento.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- ANDRÉS MARTÍN, F. *Juegos y Deportes Auctótonos*. Excma. Diputación de Salamanca. 1987.
- BRAVO C. *Una, dola, tela, catola*. El libro del folklore Infantil. Miñón.
- CARO R. *Días Geniales o Lúdicos*. Clásicos Castellanos. Espasa- Calpe. S.A. Madrid, 1978.
- FRAY VALENTÍN DE LA CRUZ. *Juegos Populares*. Caja de Ahorros Municipal. Burgos, 1993.
- LLORCA F. *Lo que cantan los niños*. Prometeo. Valencia.
- MEC. Secretaría de Estado de Educación. Área de Educación Física. Cajas Rojas.
- VELEDA VALLELADO, M.J. *Deportes Autóctonos de Castilla y León*. Reglamentos. Caja España.1998.
- VELEDA VALLELADO, M.J. *Juegos Infantiles Tradicionales*. Excma. Provincial de Valladolid. 1999.
- VELEDA VALLELADO, M.J. Revista La ciudad y el deporte. Ayuntamiento de Valladolid. Fundación Municipal de Deportes. Nº: 10 - 30.
- SENSAT R. *Temas de in-fan-cia*. Centro de Publicaciones del MEC y A.M. 1998.
- Juegos de ayer para niños de hoy*. Rústica hilo. S.L. Grupo Corvera de Asturias.
- Cancionero Infantil. Antología. Temas de España-Velograf. Madrid, 1963.
- Para jugar como jugábamos. Excma. Diputación de Salamanca.1991.
- Reglamentos de Deportes Autóctonos y Juegos Populares. Excma. Diputación Provincial de León. 1998.