



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

JUEGOS MOTORES TRADICIONALES PARA DAR ESQUINAZO AL COVID-19

NICOLÁS GARROTE ESCRIBANO

Área de Educación Física

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Madrid, marzo de 2020

Documento
extraído de este
libro del autor
(agotada la
edición)

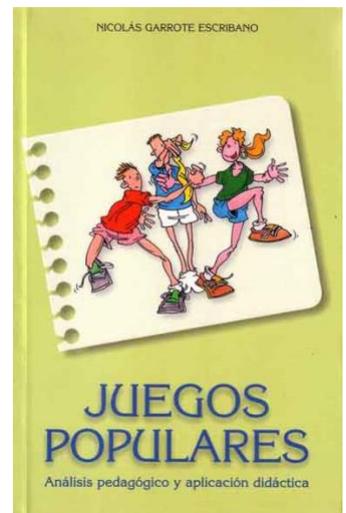


TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
PRESENTACIÓN	4
PANEL DE CAPACIDADES HUMANAS Y SUS CATEGORÍAS	5
EL PREJUEGO: SORTEAR, UN RITUAL NECESARIO	6
LOS JUEGOS	8
1. Alturitas	9
2. El amo del frontón	10
3. Las anillas	11
4. La batalla del cojo	12
5. La botella borracha	13
6. El calentamanos	14
7. La campana	15
8. El cazapiés	16
9. Comba individual y grupal	17
10. Comba invitada	18
11. El enredo	19
12. El espejo	20
13. La goma	21
14. El molinillo	22
15. Las palmas	23
16. Pelea de gallos	24
17. El pulso	25
18. El salto del caballo	26
19. La sombra	27
20. El truque, rayuela o infernáculo	28
21. Uno contra tres	29
22. Voltrear el tronco	30
23. El zorro, la gallina y los polluelos	31

Dibujos: *Javier Gómez*

En este documento se utiliza el género masculino, género “no marcado”, según la Real Academia Española. El género no marcado se emplea para designar tanto a mujeres como a varones.

ÍNDICE DE SELECCIÓN

A pesar de que este trabajo ya es una selección de juegos que son accesibles para su práctica en casa, no todos los hogares son iguales. Me gustaría facilitar la selección de los juegos a aquellas familias que quieran practicarlos, o al profesorado de Educación Física que quiera programar la asignatura telemática para su práctica en el hogar en estos momentos de COVID-19. Para ello, clasifico los juegos en cuatro categorías para que cada adulto pueda elegir el juego que más se ajuste a las condiciones de su hogar.

	Espacio reducido		Espacio más amplio	
Sin material	Prejuegos sin material	pág.7	El molinillo	pág. 22
	Prejuegos con material	pág. 6 y 7		
	La batalla del cojo	pág. 12		
	La botella borracha	pág. 13		
	El calentamanos	pág. 14		
	El enredo	pág. 19		
	El espejo	pág. 20		
	Las palmas	pág. 23		
	Pelea de gallos	pág. 24		
	El pulso	pág. 25		
	El salto del caballo (adaptado)	pág. 26		
	La sombra	pág. 27		
	Voltear el tronco	pág. 30		
Con material	Las anillas	pág. 11	El amo del frontón	pág. 9
	Comba individual	pág. 17	Alturitas	pág. 10
	La goma	pág. 21	El cazapiés	pág. 16
	El truque, rayuela o infernáculo	pág. 28	Comba grupal	pág. 17
			Comba invitada	pág. 18
		El salto del caballo	pág. 26	

INTRODUCCIÓN

PRESENTACIÓN

Los juegos de este documento son los tradicionales, es decir, los que nacieron hace miles de años y se han transmitido de generación en generación sin distinción de naciones o razas. Por ejemplo, el “truque”, también conocido como “rayuela”, es universal; en cualquier parte del mundo, al margen de la cultura, los niños de 6-10 años marcarán o pintarán un damero en el suelo, en forma de cuadrado, avión, muñeca, etc., y saltarán a pies juntos y a pata coja ganando casillas.

La mayoría de los juegos propuestos en este documento son para niños a partir de 6 años, más o menos, pero un adulto con un poco de sentido común puede adaptarlos para los de 3-6, y más en la situación que nos ocupa. Los hermanos mayores tendrán que ceder y bajar de su pedestal para ajustar su acción motora a las capacidades de sus hermanos pequeños, ya que lo contrario es imposible. Los juegos tradicionales son como los bailes de corro de las romerías, adaptables si se quiere, aunque algunos tengan que bajar su nivel de competencia. El juego del “corro chirimbolo” es un buen ejemplo de cómo se puede adaptar para niños de tres años, cantándolo despacito y proponiendo pocas partes del cuerpo, o cantándolo muy deprisa y con muchas partes corporales para niños más mayores.

Una sugerencia. El PANEL DE CAPACIDADES HUMANAS Y SUS CATEGORÍAS, que se muestra en la siguiente página, puede servir para que, de vez en cuando, al final de cada juego o de sus sucesivas repeticiones a lo largo de esta cuarentena, cada cual a título individual o como familia pudiera detenerse a analizar cuántas de esas categorías están presentes en el juego realizado, e incluso, cómo al repetirlo o vivirlo varias veces, las categorías adquieren mayor significado, importancia o dimensión tanto personal como colectiva.

PANEL DE CAPACIDADES HUMANAS Y SUS CATEGORÍAS

<p style="text-align: center;">CAPACIDAD MOTORA</p> <p>A. CUALIDADES FÍSICAS O CONDICIONALES Fuerza. Resistencia. Flexibilidad. Velocidad</p> <p>B. KINESTESIA Esquema corporal. Coordinación segmentaria. Relajación. Equilibrio</p> <p>C. COORDINACIÓN GENERAL Desplazamientos: reptación, gateo, marcha, carrera. Salto. Tropa. Giros</p> <p>D. COORDINACIÓN VISOMOTORA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación oculomanual o visomanual Manipulación. Lanzamiento. Recepción. Bote. Golpeo. Destreza fina (pinza digital) • Coordinación oculopédica Pateo. Control. Conducción <p style="text-align: center;">CAPACIDAD AFECTIVA</p> <p>Aceptarse, vivenciar, admirar, apreciar, autoafirmarse, desinhibirse, disfrutar, elogiar, estimular, habituarse, sosearse, valorar.</p> <p style="text-align: center;">CAPACIDAD COMUNICATIVA</p> <p>Bailar, Cantar, comunicación facial, comunicación gestual, dialogar, escuchar, hablar, informar, leer, pintar, preguntar, escribir, relatar</p>	<p style="text-align: center;">CAPACIDAD COGNITIVA</p> <p>Conocer (implica ser capaz de recodar y memorizar información): definir, enumerar, describir, identificar, indicar, nombrar, citar, ordenar, encontrar, enunciar, decir, duplicar, listar, recopilar, reproducir.</p> <p>Comprender (implica interpretar, combinar, comparar y relacionar entre sí la información): explicar, asociar, contrastar, comparar, diferenciar, predecir, interpretar, cambiar, distinguir, clasificar, reconocer, deducir, defender, describir.</p> <p>Aplicar (implica utilizar la información, así como habilidades, para afrontar nuevas situaciones o problemas): Aplicar, demostrar, desarrollar, encontrar, experimentar, elegir, interpretar, practicar, utilizar, programar, organizar, adaptar, bosquejar, transferir</p> <p>Analizar (implica identificar patrones, significados ocultos, implicaciones subyacentes, las partes de un todo para llegar a conclusiones de causa-efecto): analizar, calcular, categorizar, clasificar, comparar, conectar, contrastar, criticar, cuestionar, debatir, deducir, desglosar, determinar, diferenciar, discriminar, distinguir,</p> <p>Sintetizar (implica utilizar lo aprendido para la creación de nuevas ideas, generalización a partir de los datos dados, relación de áreas de disciplinas diversas): combinar, componer, diseñar, integrar, planificar, inventar, originar, preparar, proponer, reconstruir, generar, revisar, argumentar, categorizar, revisar, compilar, construir,</p> <p>Evaluar (implica comparar y discriminar entre ideas para posicionarse a favor o en contra, juzgar el valor, la relevancia, adecuación y subjetividad del conocimiento): argumentar, comparar, concluir, contrastar, convencer, corregir, criticar, decidir, defender, justificar, juzgar, adjuntar, apreciar, determinar, discriminar, elegir, estimar, evaluar, interpretar, predecir, resolver, resumir, validar.</p> <p>Crear (implica aplicar la información para producir nuevas ideas, creaciones, proyectos, procesos, etc.): crear, elaborar, inventar, generar, producir, categorizar, modificar, diseñar, planificar, revisar, actualizar, construir, programar.</p> <p style="text-align: center;">CAPACIDAD SOCIAL</p> <p>Aceptar, aceptar-respetar, asumir roles, colaborar, compartir, cooperar, competir, confrontarse, convivir, cumplir, integrarse, intercambiar, oponerse, participar, relacionarse, responsabilizarse, tolerar.</p>
--	--

EL PREJUEGO: SORTEAR, UN RITUAL NECESARIO

1) ¿A qué jugamos?

2) Fijamos reglas

3) El sorteo, juego previo o prejuego:

a) *Con material:*

i) Echar pajas o la cerilla coja

Un niño toma en una mano tantas pajitas o palitos como jugadores intervengan, siendo una un poco más larga (o más corta) que las demás y las coloca de forma que su mano oculte los extremos diferentes, pareciendo que todas son de la misma medida. Cada uno elige la que quiere y el que se lleva la más larga (o la más corta), es el que se la queda.

ii) Cara o cruz

Esta brevísima fórmula es muy antigua. Suele emplearse principalmente cuando hay que sortear dos espacios para jugar. Consiste en tirar una moneda al aire o una piedra plana con marcas diferenciadas en cada lado, a la vez que se escoge cara o cruz. El que acierta es el que elige campo.

iii) A raya o la raya salvadora

Se dibuja una raya en el suelo y desde la distancia acordada se tira a ella una piedra, canica, ..., estableciéndose el orden de menor a mayor proximidad a la raya del objeto lanzado.

iv) Echar china o la moneda escondida

Para echar china los niños dicen: "primer, segun, tercer, ...". El primero coge una china y oculta sus manos a la espalda para pasarla de una a otra sin que se vea; una vez decida en qué mano la deja, mostrará las mismas con los puños al segundo, quien debe señalar la mano que no contiene la china para salvarla.

v) Los chinos

Cada jugador tiene tres cerillas, monedas, piedras, ..., esconderá sus manos a la espalda y sacará una con el puño donde tendrá: una, dos, tres o ninguna cerilla. Cada jugador habrá de adivinar cuántas cerillas suman entre todos; quien adivine o más cerca se quede, la salva.

vi) A dados

Lanzando unos dados, el que saque el número más alto la salva; o por contra, el que saque el número más bajo la queda.

vii) La carta más alta

Al igual que ocurría antes con los dados, se puede hacer igualmente con las cartas; poniendo el mazo de cartas boca abajo, cada uno irá levantando y volviendo a colocar las cartas en el mazo. Quien saque la más alta se salva, o quien saque la más baja se la queda.

viii) El palo mágico

Con el palo de una escoba o similar, dos jugadores lo cogen por un extremo y sucesivamente van agarrando el palo de abajo arriba (las manos deben tocarse), cuando se llegue al final del palo, que es el centro, el jugador que no pueda meter la mano en el hueco que queda será quien la ligue.

ix) Adivinación loca o papelitos

Se hacen trocitos de papel de unos 5x5cm, tantos como jugadores, y en uno de ellos se dibuja una cruz; se introducen, plegados, en un recipiente o bolsa opacos y se remueven; todos los jugadores sacan un papel, y quien saque el que tienen la cruz será quien la quede.

b) Sin material: acciones variadas

i) A pies u oro-plata

Dos jugadores se colocan a cierta distancia y se irán acercando uno al otro en línea recta, pie a pie, y alternativamente; el tacón del pie que avanza quedará pegado a la punta del que permanece quieto. Llegará un momento en el que uno de los dos jugadores pise al otro, entonces dirá: "monta", y probará si su pie entra perpendicularmente entre el del otro jugador y el propio que está quieto; si eso ocurre dirá: "cabe". Si monta y cabe, se gana, pero si solo se monta, se debe empezar otra vez.

ii) A dedos o echar a dedos o la morra

Varios jugadores ocultan las manos a la espalda, a la señal todos deben mostrar una mano a la vez que dicen un número; en esa mano podrán tener extendidos uno, dos, tres o cuatro dedos. Quien acierte o más cerca quede de la suma total de los dedos mostrados por todos los jugadores será quien la salve o quien quede más alejado, será quien la quede.

iii) A pares o nones

Es parecido al anterior pero solo entre dos jugadores; lo que hay que adivinar no es el número de dedos, sino si ese número será par o non.

c) Sin material: cancioncillas o retahílas

La técnica básica de todas las canciones es la misma: uno será quien enuncie la letra y vaya señalando con el dedo a cada participante, también a sí mismo, al son de las consignas de la canción.

Una, dola	En un café	El pez	El pato	Una mosca puñetera
Una, dola, tela, catola, quina, quinete, estaba la reina en su gabinete. Vino Gil, apagó el candil. Candil, candilón, cuenta las veinte que las veinte son.	En un café se rifa un pez al que le toque el número diez. Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez.	En un café rifaron un pez; al que le toque el número tres. Un, dos y tres.	En un café rifaron un pato; uno, dos, tres y cuatro.	Una mosca puñetera se cagó en la carretera. Pin, pan, fuera.
Pinto, pinto	Luna, lunera	Pío, pío, pajarito	En la plaza mayor	
Pinto, pinto, gorgorito; ¿dónde vas tú tan bonito? A la acera de mi abuela. Pin, pon, fuera.	Luna, lunera cascabelera, tú te vas, tú te vienes, tú te sales por donde quieras.	Pío, pío, pajarito, ¿dónde vas tú tan bonito? A la sala de la espera. Pin, pon, fuera.	En la Plaza Mayor rifaron un gato, al que le toque el número cuatro; uno, dos, tres y cuatro	

LOS JUEGOS

1. Alturitas

ORGANIZACIÓN. Uno se la liga

REALIZACIÓN. El que se la liga intenta pillar a los demás que lo evitarán subiéndose a un alto.

REFLEXIÓN

¿Candor? Sí. Quizá sea este término el mejor calificativo para este juego infantil que a los padres nos suele provocar una sonrisa de baba. Cuando observamos a los niños en el parque vemos cómo la personalidad de cada uno de ellos, generalmente de diversas edades, se manifiesta tal cual. Unos, casi atropelladamente, evolucionan raudos y veloces; otros, con más tino y reflexión, esperan a actuar; y los más pequeños se dejan llevar.

En esta situación es donde mejor queda reflejado el principio pedagógico de que cada cual vive la situación educativa a su nivel de desarrollo. La comprensión de las nociones -abstractas- que rigen la evolución de los desplazamientos en el espacio y el tiempo no será la misma en los niños de cuatro que en los de siete. La capacidad física para subirse a los altos determinará la mayor o menor altura y dificultad de estos. Los fuertes lazos de amistad entre algunos de los miembros del grupo protagonizarán muchas de las evoluciones de estos y serán indicadores relevantes del clima social del juego. Pero en cualquier caso siempre estaremos contemplando un juego fresco y elemental, evocador de la armonía sustancial entre el niño y la tierra.

Jugado por muchachos y jóvenes y en un espacio apropiado (campo de fútbol o similar) podría convertirse en una situación de mayor demanda física, con transferencia para deportes de resistencia, velocidad, etc.; y si le organizamos en un ambiente pleno de posibilidades motrices (suspensiones, trepas, -además de los saltos-, etc.) adquirirá una extraordinaria dimensión motora.

Con los mayores (3ª edad) se me antoja un juego un tanto delicado, más que nada, por el factor de frenada y arranque. No obstante, también ellos disfrutan reencontrándose con su infancia.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

2. El amo del frontón

MATERIAL. Pelota de goma espuma tamaño tenis.

ORGANIZACIÓN. El espacio de juego (frontón) lo sustituimos por una pared despejada o el cristal del ventanal de la terraza. Normalmente se juega por parejas.

REALIZACIÓN. Se juega a "pelota mano".

REFLEXIÓN

Hay momentos en la vida en los que a uno le urge confrontarse. Y ¡qué plataforma tan espléndida nos brinda el juego! ¡Qué diferente es la lucha fuera del escenario mágico del juego! La emoción lúdica de jugar (edad infantil 3-6) o de ganar-perder (6 años en adelante) es como un trasunto a las entrañas de nuestra mismidad; y quien se niega a ello, tarde o temprano, lo echará de menos. No se trata, pues, tanto de sobreponerme a los demás como de anclarme en mí mismo; pero para ello necesito de un otro con tanta capacidad dialogante como la mía; necesito de un humano que esté a mi nivel y que me cuestione desde lo hondo y me ayude en mi proceso de liberación, de enclaustramiento paternal del que quiero despegarme. "El amo del frontón" puede convertirse en "quiero ser el amo de mí mismo".

A los ocho años el niño comienza a objetivar la realidad, es decir, comienza un proceso de separación entre él y lo otro. Siente deseos irrefrenables de conocer todo lo que tiene a su alrededor, y, además, necesita que se lo reconozcan, de ahí que el refuerzo social sea tan importante en esta etapa.

Jugar al frontón sí, pero quiero saber cómo lo hago, qué lugar ocupo en mi entorno; necesito descubrirme perdiendo, ganando o empatando. Hoy no ha podido ser; mañana...quizá.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

3. Las anillas

MATERIAL. Una botella grande llena de agua, una estaca que se pueda clavar en el suelo, o bien algún hierro fijo, o ...; aros, anillas de metal, ..., de al menos 10-15cm de diámetro, aunque sus dimensiones dependerán de las del pivote.

ORGANIZACIÓN. Se traza una línea y a cinco metros se coloca un palo fijo en el suelo; los jugadores están detrás de la línea con sus respectivas anillas y determinan el orden de lanzamiento y al número de tantos que se juega.

REALIZACIÓN. Por medio de lanzamientos desde detrás de la línea, hay que intentar que las anillas se cuelen por el palo.

REFLEXIÓN

Más simple no puede ser, pero podemos dotarlo de dificultad extrema. La comprensión del juego no tiene secretos; las reglas son mínimas: jugar a puntos o a jugadas, individual o por parejas. El análisis es sencillo: medir -con la vista- la distancia desde la línea al pivote y decidir qué tipo de trayectoria y qué fuerza voy a imprimir a la anilla.

Me coloco. Me equilibro. Me relajo. Me concentro en todo mi cuerpo intentando dejar libre mi brazo ejecutor. Observo el pivote. Ordeno a mi brazo el movimiento y la tensión muscular apropiados acordes con la previsión (ideación del movimiento) que he programado.

Lanzo, y...¡casi! Demasiado fuerte. Tengo que lanzar más suave (re hago mi esquema motor respecto a la fuerza de impulso, pues la trayectoria la he evaluado como positiva).

Me vuelvo a colocar. Sacudo todos mis músculos como queriendo expulsar todas las energías negativas o superfluas que vayan a distorsionarme. No respiro. Un poco más suave y... ¡vaya!, me he quedado corto. ¿Quizá debiera haber adelantado la otra pierna? A la próxima lo pruebo.

Esther, mi hermana, ¡a la primera! ¡Ufff!

Las anillas van desde los grandes aros hasta las pequeñas anillas de 10cm de diámetro. Los pivotes, desde los típicos conos de las carreteras hasta los diminutos tipo chito. Las distancias, desde... hasta....Que podamos llegar, conjugando precisión y fuerza, esa es la regla básica de organización del juego.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

4. La batalla del cojo

MATERIAL.

ORGANIZACIÓN. Se delimita el espacio jugable. Todos a patacoja.

REALIZACIÓN. Todos contra todos se empujarán intentando desequilibrarse y perder la postura de "patacoja". También se pierde saliendo de los límites del terreno de juego. Las normas de este juego tienen que acomodarse a los objetivos que se persigan y a las circunstancias del momento.

REFLEXIÓN

La edad es una variable muy determinante, ya que los participantes tienen que haber adquirido el patrón motor de la patacoja, que ocurre en torno a los cinco años. Es una actividad física muy exigente desde el punto de vista del control postural y de la fuerza de las piernas, lo que repercute, de manera natural, en la resistencia. Toda actividad de salto continuado desarrolla la potencia de piernas y la resistencia, sin olvidarnos de la mineralización ósea.

Es un juego de "todos contra todos", muy interesante, socialmente, en las clases de Educación Física, y que, jugado en familia, con tanta diversidad de edades y condiciones físicas de cada uno de los participantes, puede resultar muy divertido y revelador. ¿Puede un niño de seis años desequilibrar a una madre de sesenta? Por fuerza (masa) no, pero ¿y por agilidad/rapidez de reacción? ¿Vale que los hijos pequeños ataquen al padre a la vez? El hermano de quince, segundo en la jerarquía, ¿va a meterse contra su hermano mayor de veinte?

Si el espacio de juego es reducido y acotado se concede ventaja a los jugadores grandes; por el contrario, el espacio amplio permite mucha movilidad, por lo que los pequeños y ágiles tienen alguna opción de victoria.

¿Qué ocurre cuando un jugador apoya las dos piernas, es decir, no está en patacoja? ¿Cuántas pérdidas son necesarias para encargarse de fregar los platos? ¿Se juega a tiempo o a pérdidas de equilibrio? ¿El que gana tiene derecho al último trozo del bizcocho? ¿¿...??



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

5. La botella borracha

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Una serie de jugadores forman un círculo dentro del cual se coloca el elegido como “botella borracha”.

REALIZACIÓN. A la señal los distintos jugadores del círculo deben ir moviendo la botella, empujándola unos contra otros, y evitando que esta se caiga al suelo. La botella debe adoptar una posición totalmente rígida con pies juntos y brazos pegados a los costados o cruzados al pecho, y estar a merced del manejo de sus compañeros. Debe comportarse como un poste. En familia, la colocación de los jugadores del corro debe adoptar la siguiente norma: todos los jugadores deben tener la cabeza a la misma altura, por lo que los padres deberán ponerse de rodillas si los menores son pequeñitos.

REFLEXIÓN

Mis alumnos de la Facultad de Educación sostienen que la principal característica de este juego es la confianza en los demás. Y a mí, al principio, me sorprendió, pero en el transcurrir de los años creo que les he podido comprender.

Evidentemente es muy distinto que los componentes de este juego sean un equipo juvenil de jugadores de balonmano, p.e., a un grupo mixto de personas, más bien sedentarias. Los primeros zarandearán la botella y la harán girar como un molinillo o un tiovivo, incluso con ritmo y cadencia, y la botella saldrá mareada, pero feliz. Para el segundo grupo lo más importante es que la botella no se caiga al suelo, ya que no solo no se fían de sus fuerzas, sino que ni siquiera las conocen, y ni el del centro ni los del círculo se fían de nadie; en esta situación la botella no hace de tal, sino que mueve los pies, no se tensa, se defiende con las manos, etc. Nada funciona, al menos al principio.

Entre un grupo y el otro están todos los casos posibles y sus emocionantes y azarosas situaciones. Grupos de varones de 11 años: a jugar sin más. Grupos mixtos de adolescentes: sudores fríos, reticencias, risas flojas, oportunidad para..., me arriesgo, ¡ni loca me pongo en el centro! Yo primero, etc.

Como muestra la ilustración, se puede hacer con tres personas; pero el número ideal es el de seis.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

6. El calentamanos

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Por parejas, uno enfrente del otro y con los brazos extendidos hacia delante: el "A" con las palmas hacia arriba y el "B" con las palmas hacia abajo y encima de las del "A". Se determina quién empieza.

REALIZACIÓN. El "A" intentará tocar el dorso de la/s mano/s del "B" dándole un pequeño golpe. El "B" intenta impedirse retirando las manos. Cada vez que el "A" pierda, se cambian los roles.

REFLEXIÓN

¡Cómo se reía mi tío cuando, siendo yo niño, nunca conseguía pillarle! Él tenía treinta años y yo seis. Era lógico desde el punto de vista neuromotor. Pero yo no lo entendía y me enfurecía, porque al contrario él me esquivaba con una facilidad que me desconcertaba. Claro que pasados tres años ya no me ganaba con tanta facilidad. Y pasados otros tres estábamos de igual a igual.

La comprensión de la situación: elemento sorpresa, astucia, esperar el momento apropiado y acción rápida y sin titubeos.

Concentración máxima, atención múltiple (vista y tacto), autoafirmación (confrontación de iguales), manejo de mensajes corporales y verbales.

Incluso podría ser utilizado como prejuego.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

7. La campana

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Por parejas, espalda contra espalda y con los brazos entrelazados.

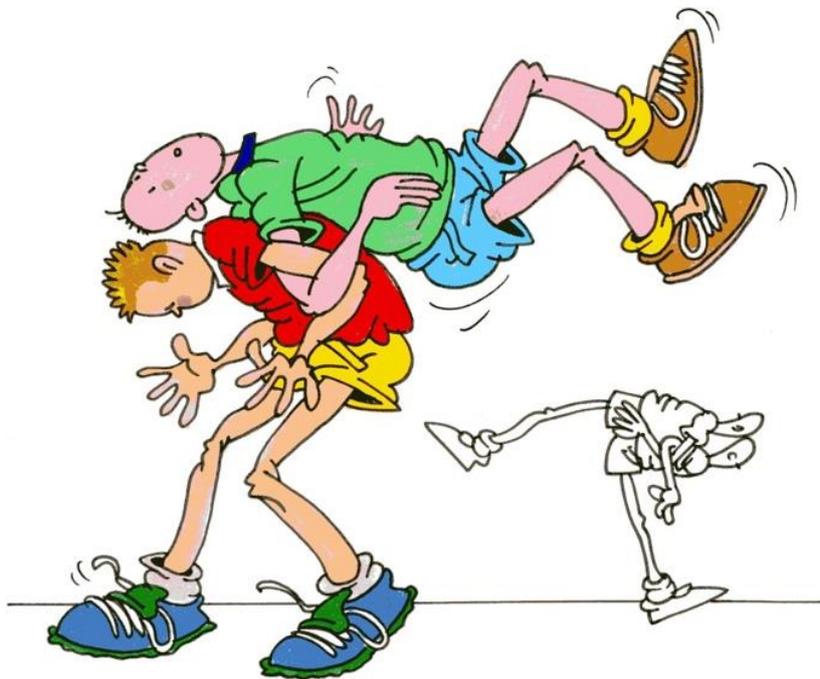
REALIZACIÓN. El "A", flexionando el tronco, tracciona del "B" que queda tumbado en decúbito supino (boca arriba) encima de él; y viceversa. Puesto que la tendencia natural es que el peso del B vaya hacia abajo, el A debe meterse bien debajo del B, de tal manera que la zona glútea (las nalgas) del A se coloque, antes de la tracción, un poquito por debajo de la del B.

REFLEXIÓN

Es condición básica de todo juego de transporte que los dos jugadores estén equilibrados en cuanto al peso; pero en este juego y de manera particular, como es evidente, también en cuanto al tamaño.

Es un juego o actividad motriz que empieza a realizarse bien en torno a la adolescencia. Si la fuerza de todo el cuerpo en general es importante, no lo es menos la confianza, pues quien está seguro de sí mismo suele confiar en los demás.

Es muy alentador conseguir realizar la acción motora varias veces seguidas sin descomponerse. Algunas parejas lo han logrado incluso a ritmo de metrónomo. Realizado de esta guisa, la resistencia empezaría a estar muy presente.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

8. El cazapiés

MATERIAL. Un objeto, una escoba o cuerda en cuyo extremo se ata un peso blando que bien puede ser una pelota o varios nudos de la propia cuerda.

ORGANIZACIÓN. Los participantes forman un corro si el número es mayor de cuatro, y si es menor, se colocan en fila (uno al lado de otro), y se determina quién la liga, que se colocará en el centro del corro o enfrente de la fila a la distancia tal que el objeto pueda pasar por debajo de los pies de los participantes.

REALIZACIÓN. El cazapiés hará pasar el objeto por debajo de los pies de los jugadores evitando que este les toque, para lo cual tendrán que saltar. El que sea dado, pasará a ser cazapiés. El objeto irá a ras de suelo, aunque si los participantes tienen ocho años o más, se elevará su altura, aunque nunca más arriba de las rodillas.

REFLEXIÓN

Cuando la organización es de corro, lo que ocurre es que el que hace de cazapiés puede llegar a marearse, porque puede dar muchas vueltas sin que el objeto toque a alguno de los jugadores. Pero en la situación que nos ocupa, la estructura del juego será de fila, por lo que el cazapiés, un poco agachado o en cuclillas, irá moviendo el palo a izquierda y derecha de la fila.

Acompasar el salto al momento en el que el objeto va a pasar por debajo de los pies, es decir, saltar en el momento oportuno, es coordinar la acción del salto a la percepción de la velocidad y la trayectoria del objeto, lo cual implica un grado de maduración motora y cognitiva que no suele darse antes de los seis-siete años. Este tipo de habilidad motriz requiere de la misma maduración neuromuscular que el inicio de la comba en forma de actividad llamada "la barca".



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

9. Comba individual y grupal

MATERIAL. Una comba por individuo y una larga por grupo. Hay combas de muchos tipos, pero para empezar son aconsejable las de fibra o esparto, de un centímetro de diámetro, que pesen, es decir, no livianas. Una vez que se domina el juego, uno puede elegir otras combas de plástico, muy livianas, con las que se consigue ir a mucha velocidad.

ORGANIZACIÓN. Cada individuo o grupo con una comba.

REALIZACIÓN:

Nivel inicial: LA BARCA. Fase de iniciación en torno a los cuatro-cinco años. Dos adultos agarran la comba por los dos extremos y la balancean a ras de suelo a velocidad lenta. El niño la salta como puede.

Comba individual.

Comba grupal

Existen muchas cancioncillas para la comba grupal. Internet está llena de ellas.

REFLEXIÓN

Espléndido juego desde lo neuromotor. Exigente en lo físico. Festivo, fresco, estimulante. Colectivo, acogedor, integrador de edades, sexos, culturas y musical.

Resulta tan accesible y relevante a los ocho como a los 25. Ha salvado con nota el ataque de los juegos alternativos, de la televisión y la cibernética. Y hasta se le dedican combas especiales.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

10. Comba invitada

MATERIAL. Una comba por persona.

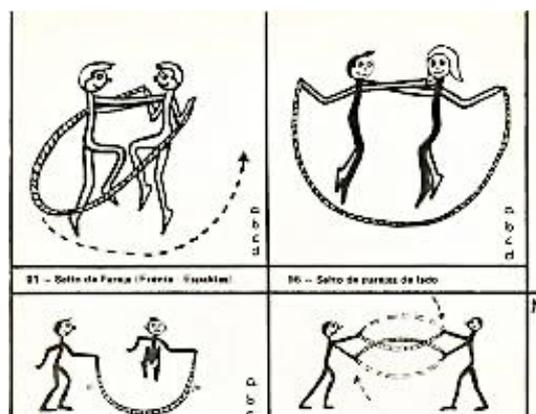
ORGANIZACIÓN. Por parejas con una comba.

REALIZACIÓN. "A", con la comba, canta una de las retahílas invitando a que "B" entre en la comba a saltar juntos.

TE CONVIDO	PAPÁ, MAMÁ	EL CARTERO
-Te convido.	-Papá, mamá, Pepito me quiere pegar.	-Cuando venga el cartero, ¿qué cartas traerá?
-¿A qué?	-¿Por qué?	¿Si será de mi amigo
-A un café.	-Por na.	o de quién será?
-A ¿qué hora?	-Por algo será.	-Tan, tan.
-A las tres.	-Por una cosa que no vale na.	-¿Quién es?
Una, dos y tres.	-Por un pimiento, por un tomate, por una onza de chocolate.	-El cartero.
-Entra, rosa, flor de mariposa.		-¿Trae cartas?
Salta, clavel, color de moscatel.		-No.
		-Pues hasta luego.

REFLEXIÓN

Para la situación que vivimos es una variante muy interesante. La única advertencia que yo sugeriría es que hay que tener una comba lo suficientemente larga como para que admita, con holgura, el cuerpo y el salto de dos personas.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

11. El enredo

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. En grupos de tres o cuatro personas y a una distancia que permita a cada miembro tocar las diferentes partes del cuerpo de cualquiera de los otros.

REALIZACIÓN. Partiendo de la posición de en pie, sentado o tumbado, lo único que hay que hacer es seguir las consignas que se den sin abandonar las diferentes posiciones que se vayan consiguiendo.

Con **jugadores de siete años en adelante** (edad de la lateralización asentada y del conocimiento topográfico de las partes del cuerpo), las consignas pueden ser: “tocar el pie derecho de Judit con la mano izquierda”, “tocar la cabeza de papá con la mano derecha”, etc.

Con **niños en edad infantil** no se deben mentar los conceptos de izquierda y derecha. Hay que utilizar otras estrategias, como: mano pegatina (con una pegatina en el dorso de la mano) a pie de Pablo sin pegatina, etc.

Advertencia sobre la **lateralidad**. Hace tiempo que entró en España un virus dañino llamado “cuanto antes mejor”, que intenta matar el proceso natural del crecimiento infantil. Este virus se anula con dos conductas psicológicas que se llaman: “las cosas a su tiempo” y “no por mucho madrugar amanece más temprano”.

El desarrollo de la lateralización (dominio de un miembro sobre el otro) y el conocimiento topográfico de las partes del cuerpo (esta es mi mano derecha, y este es mi pie izquierdo) son dos procesos de maduración biológica individual, por lo que, es perjudicial intentar adelantarlos con actividades, ya que se somete al niño a un estrés contraproducente e innecesario.

REFLEXIÓN

Las cualidades físicas de fuerza, resistencia y flexibilidad están muy presentes



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

12. El espejo

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Por parejas

REALIZACIÓN. "A" realizará todo tipo de gestos que serán imitados por "B" como si se tratase de un espejo. Cambio de roles.

REFLEXIÓN

Son variadas las posiciones de partida para desarrollar todas las posibilidades de este juego. Lo más frecuente es la de uno enfrente de otro, pero también hay que proponer la de uno al lado de otro y uno detrás de otro. Además, hay que trabajar en posiciones de: en pie, sentados y tumbados.

A medida que se adquiere experiencia en este juego se comprueba que el "A" debe hacer el tránsito de una posición a otra a ritmo lento, pues no se trata de pillar al otro, sino de que el otro sea capaz de aguantar mi posición.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

13. La goma

MATERIAL. Una goma de unos 6 m.

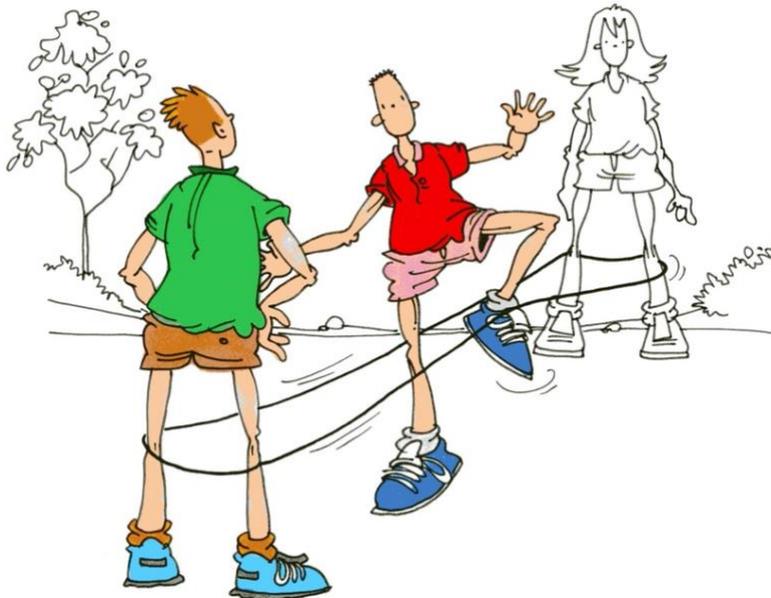
ORGANIZACIÓN. Por grupos de dos a cuatro.

REALIZACIÓN. Se trata de pasar la goma de las mil y una maneras que la inventiva infantil es capaz de descubrir. Al igual que en la comba, el repertorio de canciones es bastante amplio. El espacio de juego es pequeño, lo que es una enorme ventaja para su realización en la casa.

REFLEXIÓN

¿Qué me viene a la memoria como lo más impactante de este juego en la etapa de la Educación Primaria? Quizá la cara lela de los chicos viendo a sus compañeras discurrir alegremente por la, para ellos, intrincada tela de araña que suponen las dos gomas. Pero para el momento que nos ocupa, redescubrir o reincorporar el juego de la goma a la actividad familiar, puede ser muy fecundo.

Como punto de partida para su inicio es más accesible que la comba, ya que no exige tanta coordinación motora. Un niño de tres años puede jugar simplemente pasando las gomas de un lado a otro. De ahí hasta las diabluras coordinativas y rítmicas, y a velocidad de vértigo va un mundo de práctica, vivencia y competencia.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

14. El molinillo

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Por parejas, con los cuatro pies en la misma línea e intercalados y agarrados **por las muñecas:** mano derecha con mano derecha y mano izquierda con mano izquierda.

REALIZACIÓN. A la señal empiezan a girar a la mayor velocidad posible sin descomponer la figura. Cambio de sentido para no marearse demasiado.

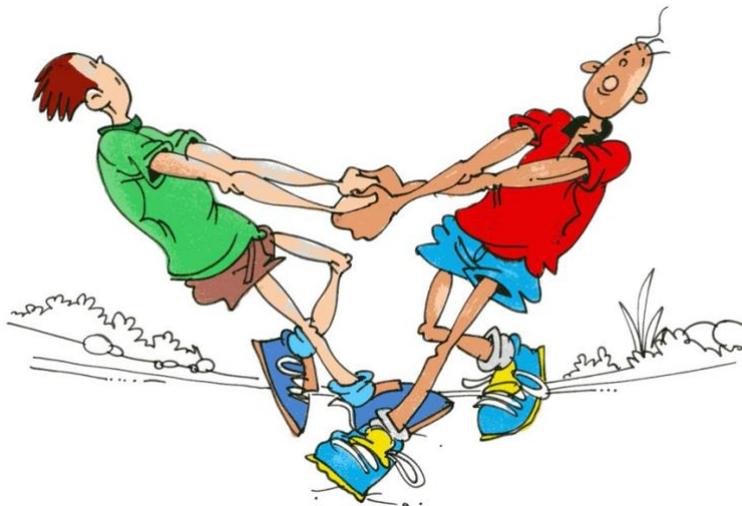
REFLEXIÓN

¿Quién no recuerda a los niños de tres-cinco años dando vueltas sobre sí mismos (giros en el eje axial), con una sonrisa de oreja a oreja y con cara de pillos, y no parar hasta caer mareados en el suelo? De alguna manera hay que estimular el sistema vestibular ¿no?

Yo creo que esa satisfacción es la que se vive en "El molinillo", acentuada por el aumento de complejidad al entrar en juego un factor tan importante como es la pareja.

Si queremos que el giro esté equilibrado, propondremos parejas del mismo tamaño; de lo contrario nos encontraremos con que al cabo de unas vueltas el de menos peso se encontrará rodando por el suelo o volando, como si fuera el martillo de un atleta de lanzamiento de martillo.

Advierto a los papás que en cuento el niño pequeño se aperciba de esta opción, la de volar, querrá vivirla una y docenas de veces, pues, ¿a quién no le gusta volar protegido por el lazo de seguridad emocional que te ofrece tu papá? Claro que para que esto ocurra, el salón de casa tiene que permitirlo, obviamente.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

15. Las palmas

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Por parejas; uno enfrente del otro.

REALIZACIÓN. Al ritmo de una canción, las palmas del "A" y del "B" van encontrándose en diferentes posiciones.

En la calle 24	Chocolate	A lo loco	Un marinero
En la calle - lle veinticuatro - tro se ha cometido - do un asesinato - to. Una vieja - ja mato un gato - to con la punta - ta del zapato - to. Pobre vieja - ja pobre gato - to pobre punta - ta del zapato - to.	Choco, choco, la, la choco, choco, te, te choco, la, choco, te ¡cho-co-la-te!	A lo loco-co, a lo loco-co una vieja se ha caído de una moto-to. A la chacha-cha a la chacha-cha se ha caído y se ha hecho una brecha-cha	Un marinero que se fue a la mari mari mar para ver lo que podía veri veri ver y lo único que pudo veri veri ver fue el fondo de la mari mari mar
Don Federico			Una paloma
Don Federico perdió su cartera, para casarse con una costurera; la costurera perdió su dedal, para casarse con un general; el general perdió su espada, para casarse con una bella dama; la bella dama perdió su abanico, para casarse con don Federico.	Don Federico perdió su ojo para casarse con un piojo; el piojo perdió sus patas, para casarse con una garrapata; la garrapata perdió su cola, para casarse con una pepsi-cola; la pepsi-cola perdió su burbuja, para casarse con una mala bruja; la mala bruja perdió su gatito, para casarse con Don Federico.	Don Federico le dijo: que NO y la mala bruja se desmayó; al día siguiente le dijo: que SÍ y la mala bruja se puso a reír <p style="text-align: center;">Enlace a video https://www.youtube.com/watch?v=a0J5UOGbN8</p>	Una paloma, punto y coma que venía de Marte, punto y aparte se cayó de un nido, punto y seguido. Era un animal, punto final era una lombriz punto feliz.

REFLEXIÓN

La riqueza neuromotora que esta actividad encierra es realmente notable. Se trata de coordinar una secuencia de movimientos a un ritmo determinado marcado por la cancioncilla. La estadística nos muestra que las niñas están mucho más presentes que los niños en esta actividad lúdica. Pero por esta misma razón, los niños deben animarse a realizarla, ya que es un reto muy educativo.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

16. Pelea de gallos

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Por parejas, en cuclillas, uno enfrente del otro.

REALIZACIÓN. A la señal cada cual intentará desequilibrar al otro haciendo que pierda la postura. No vale agarrar ninguna de las partes del cuerpo del contrario, solo empujar con la mano abierta.

REFLEXIÓN

Aunque la exigencia física (la fuerza) marca su desarrollo, no podemos olvidar la capacidad cognitiva (astucia) que conlleva la acción de amagar. El objetivo es mantener el equilibrio y hacer que el oponente lo pierda. Y no solo es cuestión de fuerza en las piernas y en los músculos de la cadera que mantienen el tronco firme, sino de la movilidad de las articulaciones cadera, rodilla y tobillo. El uso de la fuerza del contrario, para provocar su desequilibrio, tiene tanta o más relevancia que el empleo directo de la fuerza contra él.

Dos minutos de jugo pueden valer para que al día siguiente aparezcan las famosas agujetas en la parte anterior del muslo, especialmente en los papás, pero ¡ha merecido la pena! ¿no?



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

17. El pulso

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Por parejas, uno enfrente del otro, dándose la mano (o la izquierda o la derecha), un pie adelantado y otro retrasado y en semiflexión de piernas, intentando tener el máximo equilibrio. Los pies de delante de los contendientes están juntos, tocándose por la zona exterior.

REALIZACIÓN. A la señal cada uno intentará hacer perder el equilibrio al otro obligándole a que mueva el pie de delante. El pie retrasado puede moverse a discreción.

REFLEXIÓN

Me encanta este juego por una cosa, es por ver la sorpresa de algunos fortachones cuando pierden contra alguien más pequeño y menos fuerte que él; han descubierto que en este juego la fuerza quizá no sea el principal factor de logro. En concreto la envergadura y la flexibilidad juegan un papel muy importante.

Pero, evidentemente, no solo estos factores motores entran en lid en este juego; la capacidad cognitiva, como siempre, es la que inclina el fiel de la balanza hacia el éxito o hacia el fracaso. El listo sabe que más que la fuerza bruta lo que debe es aprovecharse de las acciones del contrario para desequilibrarle.

Aunque el juego tiene muy delimitado su propósito, siempre se pueden encontrar variantes que alimenten el pensamiento divergente tanto de los jugadores como de los educadores. Así que, ¡ánimo!



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

18. El salto del caballo

MATERIAL. Un damero en el suelo, en una alfombra, etc.

ORGANIZACIÓN. Se sortea el orden de salto de los jugadores.

REALIZACIÓN. Cada jugador completará el recorrido teniendo que saltar de una casilla a otra siguiendo el orden numérico establecido, que lo marcará el nivel competencial de los participantes, por lo que lo primero que hay que hacer es testarlo, es decir, cuántos tipos de salto son capaces de hacer los participantes. Estos son: a pies juntos (impulso con las dos piernas a la vez; no que los pies estén pegados); a patacoja con una o ambas piernas, y zancada (impulso con una pierna y caída con la otra).

Una posible secuencia de acciones motoras podría ser esta:

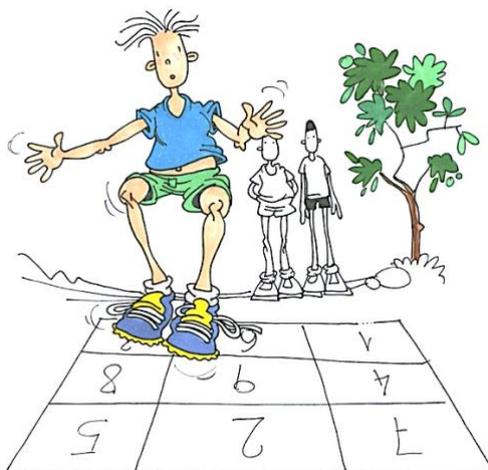
1. A pies juntos
2. A pies juntos y sin poder moverse dentro de la casilla.
3. A pata coja con la pierna dominante (la buena).
4. A pata coja con la pierna "buena" y sin poder moverse dentro de la casilla.
5. A pata coja con la pierna "mala".

A pata coja con pierna "mala" y sin poderse mover dentro de la casilla.

6. Todo jugador jugará hasta que falle, bien por no realizar adecuadamente la secuencia de saltos o por pisar las líneas; si un jugador es capaz de terminar todas las secuencias, podrá adueñarse de una casilla, en la cual hará lo que quiera y hará hacer lo que quiera a los demás.

REFLEXIÓN

Es un juego interesantísimo respecto a la potencia de piernas, coordinación general y equilibrio. La base del juego reside propiamente en el control de la conjunción de dos esquemas motores, el giro axial más el salto. Y el trabajo intelectual consiste en elaborar, anticipadamente, la siguiente acción; es decir, no solo consiste en poder saltar del dos al tres sino cómo caigo en el tres para poder acertar en el cuatro y quedarme en posición para ir al cinco, y así sucesivamente.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

19. La sombra

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Por parejas. Se sortea quién empieza como "sombra"

REALIZACIÓN. A la señal, quien hace de "sombra", que se colocará al lado o detrás, imitará los movimientos y sonidos corporales que haga el otro.

REFLEXIÓN

Aunque pudiera parecer una simple variante del "espejo", creo que supera con creces la órbita conceptual de este, ahondando en el campo de la expresión corporal y sin más restricciones que las limitaciones expresivas de los protagonistas.

La imaginación e inventiva de los protagonistas convierten este juego en una actividad sumamente abierta. Cada cual puede plasmar todo su caudal expresivo corporal, produciendo verdaderos momentos de auténtica belleza plástica.

Pero hay un detalle que le añade un valor educativo mayor y es que el miembro activo no puede olvidarse de su "sombra"; tiene que contar con ella; tiene que acomodarse a su nivel vivencial e imitativo. Y, viceversa, claro.

Evidentemente esto no se consigue en el primer día.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

20. El truque, rayuela o infernáculo

MATERIAL. Trozo de madera de 5x5x2cm o similar. En el juego tradicional, a este elemento se le conoce como “tejo”, ya que es un trocito de teja. Los juegos tradicionales han nacido en la tierra, no en pistas de cemento ni en pisos de tarima o moqueta, por lo que este juego entraña dificultad para jugarse en casa.

ORGANIZACIÓN. Se juega de manera individual, y generalmente juegan dos jugadores. La forma más sencilla de conseguir el terreno de juego es la de pintar un damero de dos columnas de cinco casillas de unos 50cm de lado y numeradas. Pero hay tantos tipos de damero como imaginación de los niños.

REALIZACIÓN.

Nivel inicial. Consiste en ir y volver, saltando las casillas sin pisar las rayas que las delimitan, a patacoja o pies juntos (impulsan los dos pies a la vez). Puesto que el patrón del patacoja (habilidad motriz) con la pierna dominante se adquiere en torno a los cinco años, la edad lógica de este juego es a partir de los seis años.

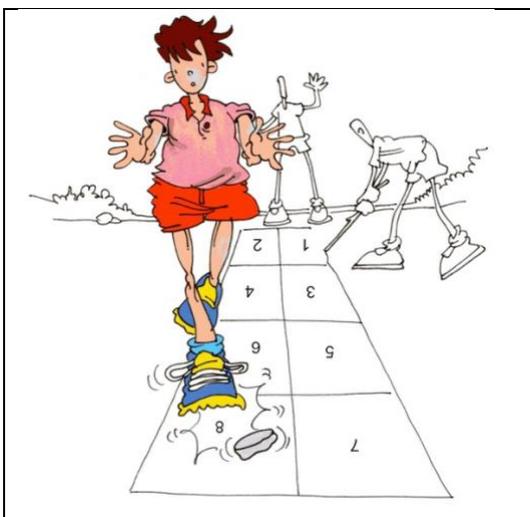
Nivel medio. Igual que el anterior, pero cada vez que uno de los jugadores realice correctamente el recorrido, se anotará una casilla como propia, marcándola con una señal, que su oponente no podrá usar, es decir, tendrá que franquear. El propietario de su o sus casillas podrá utilizarlas como lugar de descanso o paso. Este nivel suele coincidir con los ocho años.

Nivel avanzado. Igual que el anterior, pero conduciendo el tejo con el pie de la patacoja. Se coloca el tejo en la primera casilla y se le golpea con el pie, de casilla en casilla, hasta terminar el recorrido de ida y vuelta. El jugador pierde si el tejo se queda parado encima de alguna de las rayas del damero, pasando el turno al otro jugador. Cuando alguno de los jugadores haya logrado terminar con éxito un recorrido, ocurrirá lo mismo que en el nivel medio, es decir, se apropiará de una casilla a elección.

REFLEXIÓN

La acción motora de este juego encierra en sí todo un tratado de psicología del desarrollo. El niño juega por jugar. La finalidad del juego no es la de aprender, sino la de jugar. Y para jugar, hay que poder jugar a lo que se juega. Y este juego encierra en sí la posibilidad de ir acompañando al niño en su desarrollo motor al permitirle una propuesta de situaciones cada vez más difíciles.

La acción motora de este juego es de altísima coordinación oculopédica, de control postural, de fuerza-resistencia de la pierna del patacoja. Es un juego que pone en su lugar a cada individuo. Hay juegos en los que la acción motora de unos esconde o palía los errores o debilidades de los compañeros, o viceversa; pero en este juego, uno está ante su damero sin más ayuda que la de su desarrollo motor y la de su condición física.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

21. Uno contra tres

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. El grupo ideal es de cuatro, tres agarrados de las manos formando un corro y uno libre.

REALIZACIÓN. Se trata de que el libre toque a uno de los tres previamente fijado. El grupo de tres elige a uno y se lo comunica al libre, momento en el empieza el juego. El libre a intentar tocar y el grupo de tres a moverse para evitar que toquen al elegido.

La estrategia de juego se asimila en seguida, aunque depende de la edad de los participantes. El giro del grupo es de rotación, sobre su eje, no de traslación del salón a la cocina y de esta al dormitorio o a la terraza.

REFLEXIÓN

Cuando han pasado todos los miembros del grupo por todos los puestos: ¡uf!, ¡qué paliza!. Juego de intensidad máxima; no solo de intensidad física, sino también emocional.

"Uno" es muy hábil y escurridizo; hay muchos agujeros por donde introducir la mano; ataca con decisión y fuerza. La respuesta tiene que ser en la misma línea. No hay ni un segundo de respiro.

"Tres" se agarran con firmeza; hay que impedir a toda costa que se toque al "retaguardia". La "vanguardia" responde con valentía a los embates de "uno"; una y otra vez son repelidos los denodados empeños de "uno" por lograr su objetivo. Unas veces abriéndose y otras cerrándose, "tres" responden sin desmayo a las mil argucias y ataques de "uno".

Pero, en la tercera rotación, quizá por cansancio, quizá por una décima de segundo de despiste, "uno" ha conseguido tocar a su objetivo. Todos se echan al suelo intentando recuperar el aliento.

La lucha ha merecido la pena; la emoción, al límite; la cooperación, perfecta; y la alegría, el disfrute, el cansancio y la confrontación, y... Mañana, más.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

22. Voltear el tronco

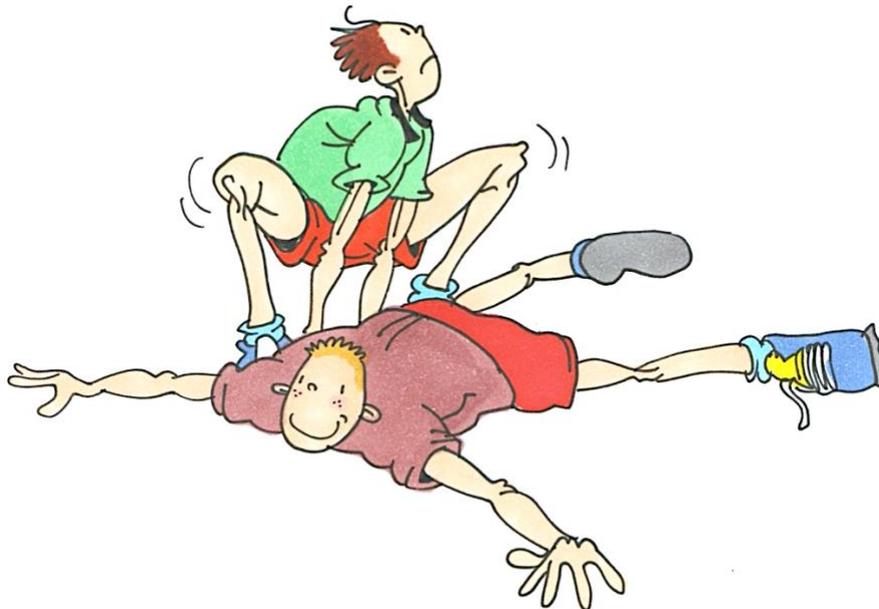
MATERIAL

ORGANIZACIÓN. Uno de los jugadores se coloca tumbado en el suelo boca abajo (tendido prono) a modo de tronco, y su contrincante al lado. El que las piernas y los brazos estén juntos y pegados al costado o abiertos va a depender de los jugadores. Entre dos oponentes de parecido tamaño, la posición de la ilustración es la ideal; pero entre padres e hijos pequeños, la colocación de partida hay que supeditarla a la situación.

REALIZACIÓN. A la señal, quien no está tumbado intentará dar la vuelta al tronco, esto es, ponerlo boca arriba, algo que se consigue cuando el tronco toca el suelo con alguna parte de su espalda.

REFLEXIÓN

Cuando se juega a edades ente los 11 y los 18, uno descubre que es costoso dar la vuelta al tronco, más de lo que uno hubiera podido imaginar. Es importante que los contrincantes tengan un parecido tamaño físico, lo cual no va a ser la tónica de este juego en la situación de la pandemia. Pero aquí va a entrar la estrategia familiar para que todos sus miembros puedan disfrutar del juego. ¡Que un niño de cuatro consiga voltear a su mamá, puede ser algo mágico! ¿no creéis?



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

23. El zorro, la gallina y los polluelos

MATERIAL

ORGANIZACIÓN. El número ideal de jugadores es el de cuatro: un zorro, una gallina y dos polluelos. Los polluelos con la gallina al frente se colocan en hilera agarrados por la cintura, mientras que el zorro se sitúa de frente de la gallina a unos metros.

REALIZACIÓN. A la señal, el zorro intentará tocar al último polluelo, algo que debe impedir la gallina abriendo bien los brazos y sin que los polluelos se suelten. Si el zorro lo consigue, se cambian los roles. Ni la gallina ni el zorro pueden agarrarse mutuamente.

REFLEXIÓN

Este juego todo lo que hemos dicho del "Uno contra tres" más el cambio de roles, -más variados y sugerentes- y el contacto físico, de cuerpo a cuerpo, necesario y exigente; rotundo. Estos dos aspectos convierten a este juego en más rico que el ya referido y, más parecido a "La pescadilla se muerde la cola".

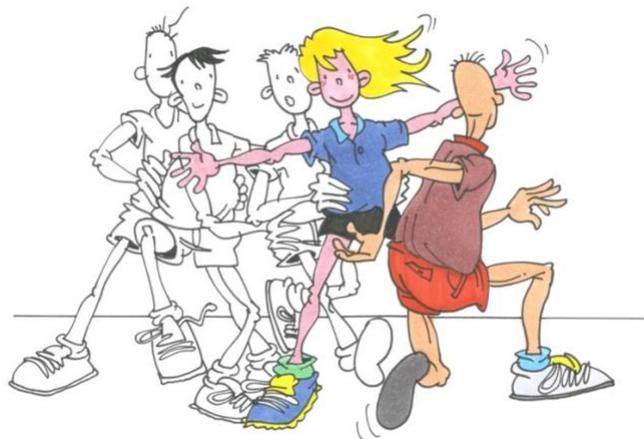
Cada uno de los cuatro papeles tiene personalidad propia, comportamiento específico y actitud diferente. La "gallina" es protectora. El "zorro" es persistente y sagaz. El "polluelo de cola" debe estar muy vivo. El/los "polluelo/os del medio", pegados a la madre, sin casi querer ver lo que pasa.

Es bonito, muy bonito ver cómo niños que nunca se dejan ver, socialmente hablando, en este juego se transforman en la "gallina" más protectora, más atenta, más defensora de su prole que pensarse pudiera. A veces, ni ellos mismos se lo creen. Pero les encanta haberlo descubierto.

Y en el polo opuesto se encuentran, a veces, "zorros" ingenuos, lentos, dominados por la gallina y prontos al desánimo; pero el "zorro" tiene que ser pura iniciativa, actividad frenética, astucia; nunca puede ir a remolque de la gallina.

Con "gallina y dos polluelos" el "zorro" lo tiene muy crudo, casi imposible. Con un "polluelo" más, la cosa se va equilibrando. Con cuatro "polluelos", el fiel de la balanza se inclina hacia el platillo del "zorro".

Ustedes tienen la palabra.



[Evaluación de las capacidades presentes en el juego. Ir a Panel de capacidades.](#)

[Ir a índice de selección](#)

Además de ser disciplinado con las normas de las autoridades sanitarias, este documento es mi humilde aportación a la comunidad.

Deseo que todos salgamos más humanos de esta prueba que supone la pandemia del COVID-19



2019/12/30_Nicolás Garrote Escribano

Inicio