



C.E.I.P. CAMPOSOTO



Juegos Tradicionales Españoles

Traditional Spanish Games



HAPPY CHILDREN, HAPPY WORLD WITH TRADITIONAL GAMES



Nº 1 JUEGO DEL TOCADÉ

Este juego desarrolla la psicomotricidad y coordinación, ya que hay que saltar y desplazarse con un sólo pie, además de tener puntería.

MATERIALES:

Tiza o similar (piedra caliza, objeto picudo...) y piedra.

NÚMERO DE JUGADORES:

Preferiblemente un grupo pequeño, ya que los demás jugadores deben esperar su turno.

DESARROLLO Y REGLAS DEL JUEGO:

Se pinta en el suelo un rectángulo dividido en 6 casillas, ya sea con tiza o similar) en el suelo. El primer jugador -jugadora, (lo más usual es echar los turnos a suerte o con alguna retahíla popular de la zona), tirará la piedra a modo de ficha sobre la casilla nº 1, (ésta no deberá tocar los bordes, de lo contrario se perdería el turno). A continuación se saltará sobre ella con un solo pie y se desplazará la piedra con el mismo teniendo cuidado de no sacarla fuera de los límites. Cuando termine el recorrido llegando hasta la nº6, la saca fuera del juego y tacho la casilla superada a modo de "casa" para poder apoyar los dos pies o como premio, ya que el jugador- jugadora que consiga antes todas las casillas será el ganador -ganadora. Si en algún momento el jugador- jugadora toca con la piedra o el pie los bordes deberá pasar el turno al siguiente compañero-compañera.

Como complicación del juego el resto de jugadores no podrá pisar la casilla conseguida por el compañero- compañera.

Nº 1 HOPSCOTCH (Tocadé)

MATERIALS: a chalk and a flat stone for every player.

PLAYERS: small group.

PLAYING THE GAME AND RULES:

- To play "Tocadé", a course is first laid out on the ground: a big rectangle divided in 6 squares drawn with the chalk and numbered from 1 to 6 to hop in them.
- The first player (usually decided by a counting out game) tosses the stone into the first square. It must land completely within the designated square and without touching a line or bouncing out.
- Then he/she hops into the first square. Then he/she has to slide the stone with the same foot he/she is using to hop. Now the stone cannot touch a line or bouncing out of the course again.
- When the player arrives to the 6th square hopping on the same foot, he/she takes the stone out of the course and draws a cross over the square number 1 because he/she has won that square. This is a safe area or "home" for this player where he/she can stand on both feet and rest.
- Now the same player starts again the game but now on the square number 2 and so on.
- The player who wins all the squares is the winner of the game.
- A player ends the turn when his/her stone touches a line or gets out of the square, if he/she player steps on a line, misses a square or loses balance. A player cannot hop or stand on the other players' "home" square.

Nº 2 PINOCHO ¿DE QUÉ COLOR?.....

Este juego pertenece a los juegos del tipo pilla-pilla. Es un juego para jugar al aire libre o espacios amplios. Para jugar se necesitan al menos tres jugadores como mínimo, aunque es más divertido cuantos más jugadores haya.

El desarrollo del juego es el siguiente:

Se elige a un jugador que es el encargado de pillar a los demás y los demás se colocan alrededor de él y recitan lo siguiente:

- Pinocho, de qué color, blanco, amarillo o verde. ¿Lo tienes tú, lo tengo yo?

El jugador encargado de pillar a los demás contesta:

- Color, color..... y dice un color, el que él quiera

Los demás al oír el color tienen que salir corriendo, evitando que los pillen y buscando algo del color que ha dicho su compañero para tocarlo y así salvarse.

Si antes de encontrar algo de ese color algún jugador es alcanzado, éste pasa a ser el encargado de pillar a los demás, repitiendo de nuevo el proceso:

- Pinocho, de qué color, blanco, amarillo o verde. ¿Lo tienes tú, lo tengo yo?

- Color, color.... (dice otro color) y así sucesivamente.

Nº 2 PINOCCHIO, WHAT'S THE COLOUR?

MATERIALS: *without materials, it must be played in opened air areas.*

PLAYERS: *3 or more (it is funnier with lots of players).*

PLAYING THE GAME AND RULES:

- A player is selected to be "it" (he/she can be selected by a counting out game).

- The other players stand next to the "it" player and sing this song:

Pinocho ¿de qué color?

Blanco, amarillo o verde,

¿de qué color?

¿lo tienes tú? ¿lo tengo yo?

- The "it" has to answer:

Color, color... (and he/she says one colour he/she decides).

- After saying that, the player selected to be "it" has to run and chase one of the other players. Meanwhile all the other players have to run and touch something in the colour the "it" said, then they player is safe of being tagged.

- A tag makes the tagged player "it" and the game starts again.

- If the "it" player cannot tag any of the other players, the game starts again but the "it" player will say different colours and so on.

Nº 3 "LOS BOLINDRES"

MATERIAL NECESARIO:

- Bolindres
- Ganas de pasarlo bien

Nº JUGADORES : Indefinido

DESCRIPCION DEL JUEGO :

1. Se hace un hoyo en la tierra no muy profundo. Se traza una línea a una distancia a convenir entre los jugadores desde la cual lanzarán sus canicas hacia el hoyo con la mano apoyada en el suelo.
2. El jugador más próximo al hoyo comienza en él y el resto coloca su canica a una distancia que considere oportuna.
3. El juego consiste en eliminar al contrario haciendo chocar las canicas. Para ello primero hay que meter estas en el hoyo y luego a los compañeros/as.

Moverá una vez cada uno hasta que sean eliminados.

El ultimo gana.

PALABRAS O VOCABULARIO ESPECÍFICO :

Maña: Postura de la mano para lanzar la canica.

Órtola: Cuando el dueño del hoyo dice esta palabra nadie puede mover su canica.

Cuarta: Distancia a la que puedes mover tu canica antes de lanzarla.

Nº 3 MARBLES (Bolindres)

NECESSARY MATERIAL :

marbles and desire to have a good time.

NUMBER OF PLAYERS: indeterminate.

THE GAME :

1. We make a hole in the ground, not very deep. They are agreeing to draw a line to certain distance of the hole. Each player throws his/her marble with a hand.
2. The player who took the marble to the hole, or the player who put his/her marble nearest from the hole, he/she begins the game. The other players put his/her marble to a logical distance.
3. You eliminate to the other players when you crash his/her marble, but first you have to go into the hole. They players throw their marble in rotation, until they are eliminated. You have to survive to be the winner.

WORDS ABOUT THE GAME :

"Maña": How you put you hand to throw the marble.

"Órtola": When the player who starts the game says that word, the players cannot move their marble.

"Cuarta": Distance you can move your marble before throwing the marble.

Nº 4: EL PAÑOLITO

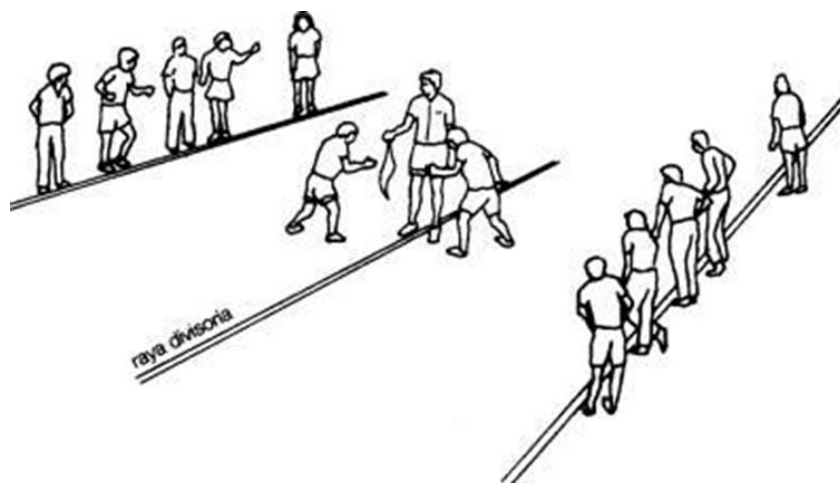
MATERIAL : Un pañuelo.

ORGANIZACIÓN : Dos equipos numerados, cada uno detrás de la señal de su respectivos campo.

DESARROLLO : Un niño situado en medio de la pista dice en voz alta 'PAÑUELITO NÚMERO... (Cualquier número). Los jugadores con dicho número intentarán coger el pañuelo, antes que su contrincante del otro equipo e intentarán llegar hasta la línea en la que se encuentran sus compañeros antes de ser alcanzado por su adversario.

REGLAS :

- El que coja el pañuelo y regrese al punto de salida sin ser alcanzado ganará un punto para su equipo, en caso contrario, es decir, si es alcanzado, el punto será para el otro equipo.



Nº 4 HANDHERCHIEF (El pañolito)

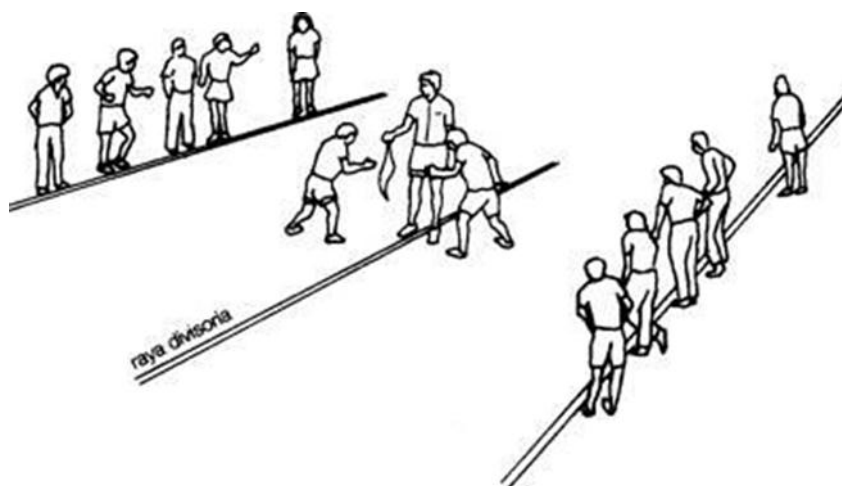
ORGANIZATION: Two teams numbered and located behind the line that marks its field.

MATERIAL: A handkerchief.

DEVELOPMENT: A child placed in the middle of the track calls out "Handkerchief number... (any number). Every player who has that number tries to catch the handkerchief before his/her opponent from the other team and tries to get to the line before being caught by his opponent.

RULES:

The one who takes the handkerchief and return to his place to the starting point without being caught, will earn one point for his/her team, otherwise, point is to the other team.



Nº 5 : EL ESCONDITE.

MATERIALES: ninguno

Nº JUGADORES: Pueden jugar tantos niños como quieran.

CÓMO SE JUEGA:

-Utilizando cualquier retahíla se echa a suertes para ver quién se queda a contar del 1 al 50. El resto deben tratar de esconderse en el mejor sitio, para que no les puedan encontrar.

Para que el juego no se alargue demasiado, lo mejor es poner un tiempo para que todo el mundo sea descubierto. Si pasado este tiempo no han aparecido todos los jugadores deben salir de su sitio. Otra fórmula es que el primero que es descubierto es el que se queda como "buscador".

El sitio desde donde cuenta el niño es lo que considera "casa" o central (puede ser un árbol, una pared ... cualquier sitio). Cuando descubre a un compañero deberá correr hacia él para dar su nombre y que se dé por encontrado.

Si se juega con "casa" los jugadores se pueden salvar llegando a este punto sin ser descubiertos y decir "por mí", "salvado" o cualquier expresión similar. El juego termina cuando todos han sido encontrados, han llegado a la "casa" sin ser descubiertos o bien ha pasado el tiempo establecido sin haber encontrado a todos los escondidos.

Se queda a contar el primer descubierto, o a suertes entre todos los descubiertos, según como se establezcan las reglas del juego.

Nº 5 HIDE AND SEEK (El Escondite)

MATERIALS: *without materials, it must be played in opened air areas.*

PLAYERS: *unlimited.*

PLAYING THE GAME AND RULES:

A player is selected to be "it" (he/she can be selected by a counting out game). The "it" has to count to a predetermined number (for example fifty) against a wall or a tree (his/her base) covering his/her eyes with his/her arms so the other players can hide without being seen.

After reaching the number the player selected to be "it" has to say: "Que voy, que voy y el que no se haya escondido, tiempo ha tenido". (I'm coming, I'm coming, if you didn't hide, you had enough time). Then the player designated as "it" has to seek for the other players.

When a player is found, the "it" player has to run to his/her base and say: ¡Por... (and the found player's name)! (For Steven!) After that, the found player has to go out from the place where he/she was hidden, and so on. If a found player runs to the base place and arrives before than the "it" player, he/she will be saved by saying: "¡por mí!" (For me!).

A hidden player can save all the found players if he/she gets to the base before than the "it" player and say: "¡Por mí, por mí primero y por todos mis compañeros!" (For me, for me first and for all my mates!) In that moment, all the players run to hide again and the "it" player starts to count again.

The game finishes when all the players are found and the first found player becomes the "it" player.

Nº 6 : POLLITO INGLÉS

NUMERO PARTICIPANTES: Ilimitado

CÓMO SE JUEGA ::

Se puede jugar en el patio o en la calle. Uno de los jugadores hace de "pollito inglés" y se coloca mirando hacia la pared, de espaldas al resto de jugadores. Los demás jugadores se colocan en fila a una cierta distancia.

El que hace de "pollito inglés" dice en voz alta: ¡Un, dos tres, pollito inglés! y se gira mirando hacia los demás.

El resto de participantes puede avanzar hacia él mientras que esté de espaldas, pero cuando se gire, deben pararse y permanecer inmóviles. Si el "pollito inglés" ve a alguien moverse, este jugador deberá retroceder hasta el inicio.

El jugador que llegue primero hasta la pared donde se sitúa el "pollito inglés" gana el juego y hace de "pollito inglés" en la siguiente partida.

Nº 6 POLLITO INGLÉS (ENGLISH CHICK)

NUMBER OF PLAYERS: indeterminate.

THE GAME:

You can play in the playground or in the street. One of the player is the "pollito inglés", and in order to start the game he is placed facing the wall. He can't see to the rest of players who are located at a certain distance.

The "pollito inglés" says aloud: "One, two, three, pollito inglés!" and turns around in order to see the rest of players.

The rest of players can move and go forward while the "pollito inglés" is backwards, but they have to stand still when "the pollito inglés" has turned around, because if he sees a player is moving, that player has to start again.

The player who touches the wall where the "pollito inglés" is placed is the winner. The prize is that he/she is the next "pollito inglés".

Nº7: LA GALLINITA CIEGA

Nº DE JUGADORES: ilimitado.

ORGANIZACIÓN: Se juega en un lugar amplio y llano para evitar caídas.

Un jugador comienza el juego cubriéndose los ojos con un pañuelo. Los otros jugadores se quedan alrededor de él o ella, en círculo o corriendo muy cerca de "la gallinita".

MATERIALES: Una venda para los ojos o un pañuelo.

JUEGO:

Los jugadores deciden mediante cualquier retahíla popular quién hará de "gallinita ciega".

"La gallinita" cubre sus ojos y entonces los demás jugadores le preguntan: "Gallinita, ¿qué has perdido?" Él o ella responde: "Una aguja y un dedal". Entonces todos los jugadores le dicen: "Da tres vueltas y los encontrarás".

"La gallinita" da tres vueltas mientras los otros le cantan: "Una.....dos.....tres! Luego con los brazos extendidos tratará de atrapar a alguno de los jugadores. Si lo consigue, lo tocará tratando de adivinar quién es. Si lo acierta, se salva y el otro/a pasa a ser "gallinita ciega". Si no lo acierta, los demás jugadores le gritarán que se ha equivocado y el juego sigue hasta que acierte.

Nº 7 LITTLE BLIND HEN (BLIND MAN'S BLUFF) (La gallinita ciega)

Nº OF PLAYERS: unlimited

ORGANISATION: It's played on flat ground and without obstacles, to avoid falls.

One player is on to start and he/she covers his eyes with a handkerchief. The other players stand around him/her, in a circle or running very close to him/her.

MATERIALS: A blindfold for the eyes, for example a handkerchief.

GAME:

Draw lots between all the players to decide who will be the blind hen.

The "blind hen" covers their eyes and then the players ask him/her: "2 little blind hen, what have you lost?" And he/she answers: "A needle and a thimble". Then all the players answer him/her: "Turn around three times and you will find them".

The "blind hen" turns around three times while the others sing "One... two... three"! Then the blind hen walks forward with his/her arms out trying to touch someone, and when he does, he/she must guess who it is, by touching their hair, their head, their face and their hands. Then he/she says who they think it is and if he is right, they change places and if he is wrong, the rest of the players shout at him/her that he is wrong going on with the game until he/she wins.

Nº 8 LA RUEDA

MATERIAL : Ninguno

PARTICIPANTES : Ilimitado

DESARROLLO DEL JUEGO :

Los jugadores se dan las manos formando un círculo girando mientras cantan una canción. Cuando pronuncien las palabras señaladas en la canción adjunta, los jugadores deben agacharse. En la última estrofa, los jugadores actúan de la siguiente manera:

"A estirar, a estirar": los brazos se estiran agrandando la rueda.

"Que el demonio va a pasar uuuhhhhh": la rueda se cierra progresivamente hasta que los participantes quedan juntos.

CANCIÓN:

El patio de mi casa	no saben bailar.
es particular,	H,I,J,K,
cuando llueve se moja	L,M,N,A
como los demás.	que si tú no me quieres
<u>¡Agáchate!</u>	otro niño me querrá.
¡Y vuélvete a <u>agachar!</u>	¡Chocolate, molinillo
¡Que los agachaditos,	Corre, <u>corre</u> , que te <u>pillo</u>

Estirar, estirar que el demonio va a pasar uuuhhhhhh!

Nº 8 RING- A- RING A- ROSES (La rueda)

MATERIAL : None

PARTICIPANTS : The number of participants is unlimited.

DEVELOPMENT :

The players hold hands and form a circle. They turn while are singing a song. "El patio de mi casa"

When they sing "¡agáchate y vuélvete a agachar!", they crouch twice and when they say "la" in the word chocolate, "ni" in the word molinillo, "co" in the second word corre and "pi" in the word pillo ,the syllable stretches while crouching.

When they sing "a estirar, a estirar", the circle opens all that they can, stretching his arms, but with both hands.

At the moment the players sing "que el demonio va a pasar" the circle is closed gradually until participants stay together.

SONG :

El patio de mi casa	no saben bailar.
es particular,	H,I,J,K,
cuando llueve se moja	L,M,N,A
como los demás.	que si tú no me quieres
<u>¡Agáchate!</u>	otro niño me querrá.
¡Y vuélvete a <u>agachar!</u>	¡Chocol <u>ate</u> , molin <u>illo</u>
¡Que los agachaditos,	Corre, <u>corre</u> , que te <u>pillo</u>

Estirar, estirar que el demonio va a pasar uuuhhhhhhh!

Nº 9 LA COMBA

MATERIAL: Una cuerda.

NUMERO DE JUGADORES: Ilimitado, al menos 3.

DESARROLLO:

Dos jugadores dan la cuerda y los demás saltan de uno en uno mientras se canta una canción que adjuntamos.

En los momentos en los que se canta "Leré", la niña o el niño que salta se agacha y los que "dan" levantan la cuerda todo lo que pueden. Al seguir la canción, se sigue saltando como al principio hasta que "pierda". Cuando esto sucede se pasa el turno al siguiente jugador.

CANCIÓN:

El cocherito leré,

Y yo le dije leré

Me dijo anoche leré

con gran salero leré

Que si quería leré

no quiero coche leré

Montar en coche leré

que me mareo leré.

Nº 9 SKIPPING (La comba)

MATERIAL : A skipping rope

PARTICIPANTS : At least three players.

DEVELOPMENT :

This version is usually played by three people, two of whom are responsible for spinning the rope. The third person is standing in the center to jump to the sound of this song:

El cocherito, leré

me dijo a noche, leré,

que si quería, leré

montar en coche, leré.

Y yo le dije, leré

con gran salero, leré.

no quiero coche, leré

que me mareo, leré.

Every time children say the word "Leré", the boy or girl who is jumping has to bend down and the two others have to lift the rope. When the player trips over the rope, he or she stops and holds the rope while another player takes turn.