

**COLECCIÓN DE
JUEGOS INFANTILES:
EL ARO**



ISABEL CRIADO BLANCO

Año 2010



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

3. MODALIDADES REGLAS DEL JUEGOS

3.1. JUEGOS PARTICULARES

3.2. JUEGOS GENERALES

3.3. EL ESPÍA

3.4. LOS PORTAZGOS

3.5. AROS DOBLES

3.6. AROS AL AIRE

4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

4.1 BIBLIOGRÁFICO

4.2. ILUSTRACIONES



1. INTRODUCCIÓN

Parece ser que este juego nació en la antigua Grecia como ejercicio higiénico. Allí llamaban "Trochus" al aro y "Clavia" al gancho. Lo podemos encontrar con diferentes nombres según la zona geográfica: "Rodoncho", "Escorroncho" y "Reduncho" en la Comunidad de Aragón y "Rutlla" en Cataluña.

Este juego consistía en hacer correr velozmente un aro de madera o de metal, dándole impulso y guiándolo de vez en cuando con un bastoncillo.

Se tienen noticias de que en Grecia, ya en el siglo VI a.C. el aro se usaba como juego y también como aparato gimnástico.

En Roma también era un pasatiempo bastante común, hasta el punto de que Marcial habla extensamente de ello, quejándose del ruido infernal de los aros de bronce que los muchachos hacían correr por el empedrado de las calles.

Es, pues, uno de los juegos más antiguos que se conocen, como se deduce de las numerosas representaciones que del mismo aparecen en las obras de arte, desde la cerámica griega hasta Brueghel y Renoir.

El juego del aro es otro juego tradicional al que se jugaba con un aro de metal y una varilla. El aro de metal se fabricaba por el propio jugador, o lo obtenida del fondo de un cubo, un aro de un tonel, una rueda de una bicicleta, etc. Por lo general sus medidas, dependiendo del lugar varían pero generalmente rondaban los 40 cm. de diámetro.



La varilla también fabricada por el jugador tiene una forma muy personal, unos le daban una forma curva, otros le añadían un mango para que así fuese más cómodo el agarrarla. Su tamaño era variable pero rondaban los 60 cm. de largo y un grosor de 6 mm. La varilla tiene en una de sus puntas una forma de arco para sujetar el aro al principio y poder hacerlo rodar.

Al juego del aro se pueden jugar uno o varios jugadores, se jugaba en el exterior y durante prácticamente todo el año, dependiendo de la climatología. El juego del aro consiste en rodar por el suelo el aro ayudándose de la vara de metal que igualmente se la llama guía. Esta vara como hemos dicho era de metal, pero podía ser de cualquier otro material.

El juego del aro tiene muchas variantes, por ejemplo, se marcaba un recorrido para ver quien llegaba antes, se competía para ver quien aguantaba más tiempo rodando el aro sin que se caiga. Se hacían pruebas de habilidad entre varios jugadores que tenían que sortear varios obstáculos e incluso cronometrar el tiempo que se tardaba en recorrer una determinada distancia.

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Primero fabricaremos la rueda, que puede ser de hierro, de alambre o de hojalata. Los de hojalata, antiguamente, eran los aros que reforzaban el fondo de los baldes de lavar a los que se les limaba la junta para que no estorbasen a la guía. Los de hierro son una circunferencia hecha de varilla de hierro de unos cincuenta a sesenta centímetros de diámetro. Antes, también se fabricaban de



cuadradillo, pero eran peores porque rodaban peor en las calles. Cada tipo de aro tenía un sonido peculiar, según estuviera hecho de hierro o de hojalata. Para fabricarlo de alambre, haremos una circunferencia de unos cincuenta a sesenta centímetros de diámetro. Igual que lo hacíamos con los de hierro.

- Cuando unamos el alambre, procuraremos que el "nudo" no estorbe para girar ni se enganche con el gancho.
- Para fabricar el gancho, lo haremos según el esquema del final de la página.
- En algunos lugares de España el gancho estaba fabricado de alambre gordo o de varilla fina, y consistía para los aros de hierro en una especie de U alargada en una de sus ramas, distinta para diestros y zurdos, que se doblaba en ángulo recto casi perpendicular al plano de la U. La longitud del mango dependía de la altura del jugador. Y al final, bien con un palo, bien doblando la varilla sobre sí misma se hacía un agarradero para que encajase mejor en la mano. En otros lugares de España, el gancho se sustituye por un palo con el que se golpea a la rueda por arriba para hacerla girar o se controla mediante "toques" en la dirección deseada.

En los comercios de juguetes se venden aros muy bonitos adornados con cascabeles y papel de colores; pero para organizar con ellos juegos animados con mucho número de niños tienen, entre otros inconvenientes, el de ser muy pequeños y frágiles. Se hacen a veces muy buenos con los juncos marinos que son demasiado gruesos para las redes de la pelota. Los más duraderos y económicos se hacen con varillas de hierro, cilíndricas o planas; éstos duran



COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL ARO

largos años, meten mucho ruido y se puede adornar cuanto se quiera. El tamaño varía entre 60 centímetros y un metro de diámetro.



Imagen 1

Para dirigirlos con la seguridad que exigen los juegos se usan ganchos de hierro o alambres gruesos fijos en un mango de madera. Con ellos se detiene repentinamente cuando se quiera, y para hacerlos rodar basta apoyar el gancho en ellos e irlos empujando con él en la dirección que se desee.

Con esto se evita también mancharse las manos cuando el suelo está mojado, pues con los ganchos no hay necesidad de tocarlos con ellas para nada.

El orden de los jugadores se designa de dos maneras:

1º) Se coge el aro con la mano por la parte superior, e imprimiéndole un movimiento de rotación sobre su eje, se le hace



girar sobre la parte apoyada en el suelo. El que más pronto cese de girar es el último, y los demás por el orden en que van cesando.

2º) Le cogen con la mano, y balaceándole un momento adelante y atrás, le sueltan, imprimiéndole un impulso que le haga rodar hacia atrás. La distancia que recorren determina el orden de los jugadores.

Juegos de salto

Los niños, siempre ávidos de novedades, se valen también de los aros para saltar al modo que lo hacen con las cuerdas. Con ellos hacen varios ejercicios con las cuerdas de uno y de dos, cada uno por sí solo o varios en competencia, y según la mayor o menor habilidad de los jugadores.

Para saltar con el aro se coge con las dos manos, apoyándolas en la cintura y pasando por él como si fuese una cuerda. Cuanto más pequeño sea más habilidad exige, porque hay que encoger mucho las piernas y bajar la cabeza.

3. MODALIDADES REGLAS DEL JUEGO

Al principio para acostumbrarse a manejar los aros, y, después para emplear algunos recreos más cortos, gustan los niños de hacer varios ejercicios y apuestas: por ejemplo, ir al paso, aprisa o a carrera tendida, en línea recta o describiendo varias curvas caprichosas; algunas maniobras del ejercicio militar; llevar cada uno dos o más aros sin dejarlos caer ni salir de cierto espacio convenido; hacer pasar el aro sobre varios obstáculos; pasar varias veces por medio de él cuando va corriendo; saltar sobre otro que viene de



frente, y otras muchas ingeniosas combinaciones que les ocurren y entretienen a su placer.

3.1. JUEGOS PARTICULARES

Las cuatro esquinas, Centinela alerta y El perrillo se juegan sin dificultad alguna. Para coger preso a uno usan dos procedimientos:

1º) El que persigue tiene que tocar con su aro al del otro de modo que no se le deje caer al suelo.

2º) Cuando son ya buenos jugadores, el que persigue va sin aro y prende con el gancho el aro de los otros.

El pastor y el chalán se juega también sin dificultad: los que son cogidos ayudan al chalán, impidiendo cuanto pueden al que corre, pero sin acometerle. Otras veces, en vez de ir cada uno con su aro, se obliga a ir cada dos con un aro solo, uno a cada lado. En cualquier caso, si tocan al aro del que corre, éste tiene derecho a volver el redil. Las demás condiciones no necesitan modificarse.

3.2. JUEGOS GENERALES

A poco que sepan manejar los aros pueden todos juntos jugar a los gimnastas, sin más modificación que, para no estorbar, se forman dos o más filas, según sea el número, y los que en el trayecto se dejen caer el aro o no le lleven del modo conveniente pasan al último puesto de su fila. No mucho después pueden establecer los juegos de Los contrabandistas, Civiles y ladrones y Caza de venados, teniendo en cuenta estas advertencias:



1ª) Cuando hay que formar cadena para perseguir van uno o dos con un solo aro, como ya dijimos, o todos cogidos de las manos, llevando los de los extremos ganchos para prender como mejor cuadre al carácter del juego.

2ª) Para rescatar los presos, o están sueltos presentando su aro al libertador y quedan libres todos los que éste toque con su aro, o, puestos en cadena ordinaria, solamente el primero presenta el aro, y si le tocan se rescatan todos. Pero si el que rescata deja morir su aro, el rescate es nulo.

Muy pronto cobran los niños afición a estos juegos, y no pasa mucho tiempo sin que intenten jugar al marro y demás juegos del párrafo primero, con las condiciones dichas sobre el modo de coger prisioneros y rescatarlos. Para ganar una bandera en los juegos que las tienen, unas veces basta tocarla, otra levantarla de su sitio, llevando el aro sin perder; pero cuando juegan con perfección se exige además llevarla consigo, puesto que el manejo del aro no lo impide. Si en el camino caen prisioneros, se observa lo mismo que en los juegos sin instrumentos.

3.3. EL ESPÍA

Además de los ya conocidos en otros capítulos se hacen con aros otros dos juegos. Para este del espía se hace una barrera en cada extremo del campo y una línea en el centro. El primer bando se coloca en una barrera, y el otro en el campo más allá de la mitad. El capitán del primer bando da una banderita u otro objeto convenido



de antemano a uno de sus soldados, de modo que ni los enemigos, y, a ser posible, ni los de su propio bando, sepan quién es.

Después da la señal y parte con todos sus compañeros, llevando los aros al paso que quieran hacia la otra barrera. Los enemigos comienzan a perseguirlos en cuanto salen al campo, y cogen prisioneros a todos aquellos cuyos aros toquen con el suyo sin perder: por lo tanto, uno mismo puede coger presos a varios.

Si el espía, que lleva escondida la bandera, logra sin ser preso llegar a la barrera opuesta, saca su banderita gritando: «¡Victoria!». Cesa la persecución, los presos cogen de nuevo sus aros, y van a la barrera para hacer otra salida en cuanto hayan ocultado la bandera. Entretanto los enemigos se van más allá de la línea central. Si el espía cae prisionero, entrega al punto la bandera a los enemigos, y los bandos cambian de campo. Si juegan a partido, cuentan un tanto por cada vez que el espía llega incólume con la bandera.

Los que huyen han de evitar todo lo que pueda servir a los enemigos de indicio para conocer quién es el espía; porque sucede no pocas veces que por el empeño en defenderle o entregarse para que él pueda pasar sin ser cogido, los enemigos averiguan quién es y le acosan de modo que no pueda escaparse. Los capitanes pueden evitar este inconveniente si dan a ocultar el objeto convenido de modo que sus mismos soldados ignoren quién le guarda.

3.4. LOS PORTAZGOS

Entre los ejercicios contábamos el ir los niños en fila a conveniente distancia describiendo varias curvas caprichosas.



Trácese, pues, en el suelo una espiral o la figura que hayan de describir, con tanta amplitud como el sitio lo permita. De trecho en trecho se ponen un par de piedras o ladrillos, uno a cada lado de la línea, de modo que el aro pase entre ellos fácilmente, pero a la par le pongan algún impedimento. A éstos se les llama portazgos, y en cada uno se pone un portazguero armado de su gancho.

Los demás jugadores cogen por su orden los aros y comienzan a recorrer la figura. Si se dejan caer el aro, pierden, y al punto cambian con el portazguero más próximo. Conviene que cambien al punto, para que ellos sean también sustituidos a su vez por otros que pierdan al correr o al pasar. Al llegar a los portazgos tienen que pasar sin tocarlos; de lo contrario, el portazguero les echa el gancho y cambian de puesto. Si uno de los corredores se deja adelantar por otros dos, o tres durante la carrera, al fin de ella sustituye al portazguero más antiguo: con esto se les obliga a pasar los portazgos aprisa para que entretanto no les pasen otros.

Los portazgueros que van quedando libres entran a correr en el primer intervalo que puedan sin estorbar a los demás, o aguardan a que pasen todos. A veces suelen contar los tantos que cada uno pierde, o se dividen en dos bandos, y cuentan los de cada uno para ver quienes ganan la partida.

3.5. AROS AL AIRE

Es un juego conocido también por su elegancia con el nombre de las gracias. Requiere tanta habilidad, que aun entre los niños



COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL ARO

mayores y más aficionados se hallan muy pocos que consigan llegar a las últimas perfecciones.

Se hace con unos aros ligeros de madera forrados de tela, cuyo diámetro varía entre 15 y 35 centímetros. En vez de llevarlos rodando por el suelo los lanzan unas a otros por el aire, sirviéndose, de dos palitos o bastones muy lisos, algo cónicos, de 40 a 60 centímetros de longitud.

Se ponen dos niños uno frente a otro a algunos metros de distancia. El primero mete el aro por los palos, y, cruzando éstos a modo de aspa, separa los brazos con fuerza, lanzando a la par por el aire el aro a su contrario. Este le recibe en sus palos cruzados, y, sin detenerle casi nada, se lo devuelve del mismo modo, y así continúan lanzándosele mutuamente hasta que alguno pierda. Esto sucede cuando no se le recibe en los palos al venir, cuando no le acierta a enviar o se falta a otras condiciones que hayan puesto en la distancia, en la altura, etc., etc.

Al principio pierden fácilmente; pero muy pronto se acostumbran a lanzarle instantáneamente, a pie quieto o caminando, muy alto o, casi en línea recta, etc., y a recibirle también, por mal dirigido que venga, con uno o con los dos palos, etc. Para dirigirle mejor, al tiempo de lanzarle se ponen un poco de lado, y, sujetando fuertemente el palo de la izquierda, lanzan el aro hacia donde quieren con el de la derecha, haciéndole resbalar sobre el otro. Pero el modo más elegante de lanzarle que usan los buenos jugadores es poner el aro al lado izquierdo con las puntas de los palos hacia el suelo, y, sujetando bien el palo de la izquierda, levantan los brazos hacia



arriba, yerguen el cuerpo, y con el de la derecha, resbalándole sobre el otro, le lanzan al enemigo.

La habilidad de la puntería se demuestra lanzando el aro de modo que venga a caer sobre el adversario o en el punto prefijado.

3.6. AROS DOBLES

Para más ejercicio de habilidad hacen también con estos aros ingeniosas combinaciones, a saber:

- Aro de tres: Juegan con un solo aro tres niños puestos, no en sitio fijo para cada uno, pues así sería más fácil que el anterior, sino poniéndose uno en medio de los dos que se lanzan mutuamente el aro: por ejemplo, en el punto b. Y cuando el que está en a lanza el aro al que está en c, cambia de puesto con el del medio; al devolverle el de c cambia también de puesto con el que está en medio, y así sucesivamente. Este juego es de los más bonitos y de mayor movimiento. A los extremos conviene señalar un límite para que el aro no se lance demasiado lejos.

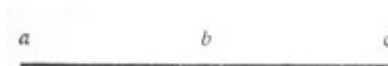


Imagen 2

-Aros dobles.- Los tres jugadores que toman parte se colocan formando un triángulo. El primero tiene los dos aros; lanza uno al segundo, y a la par que éste se lo lanza al tercero él le envía el otro aro y éste se lo envía también al tercero, y éste a su vez, según los recibe, los devuelve al primero, y así continúan hasta que alguno



pierde. Es muy bonito este juego si en el mismo sitio y mezclados entre sí hay dos o más ternas jugando independientemente con sus aros.

- Pasacalle: Los más diestros juegan dos con dos aros, y en este caso uno más pequeño que otro para procurar lanzarlos de modo que el pequeño pasa por el mayor al cruzarse por el aire. Lo más frecuente es que no se toquen siquiera: sin embargo, muchas veces de las que pudieran imaginarse se chocan, y alguna también consiguen su intento, con harta envidia de los demás. Hace muy buen efecto cuando varias binas juegan en competencia, dando más o menos puntos según la habilidad de las jugadas. Otras veces se ponen las binas formando una circunferencia de modo que cada una ocupe los extremos de un diámetro, y en este caso no sólo juegan como se ha dicho, contando los puntos buenos, sino que cuentan puntos buenos o malos cuando los aros de una bina chocan con los de otra.

- Aros múltiples: Otras veces juegan muchos juntos con varios aros que van echándose sucesivamente. En este caso, cuando alguno yerra el golpe se continúa jugando con los demás aros, y los que estén más próximos al aro perdido le cogen del suelo y le ponen de nuevo en juego cuando hallen ocasión oportuna. Cuentan puntos malos por los aros perdidos, y cuando alguno levanta un aro los echan más aprisa para impedirle que le meta en juego.



4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

4.1. BIBLIOGRÁFICO

- [http://es.wikipedia.org/wiki/Aro_\(juguete\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Aro_(juguete))
- Oleguer Camerino Foguet, Marta Castañer, 1001 ejercicios y juegos de recreación. Ed: Paidotribo (2003)
- Josep Invernó i Curós, Circo y educación física: otra forma de aprender, Ed: INDE (2004)
- <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12810529726703728098435/p0000014.htm>
- <http://abentin40gmailcom.blogspot.com/2009/06/el-juego-del-aro.html>
- <http://juegostradicionales.com/JuegoAro.html>

4.2. ILUSTRACIONES

- Imagen 1 (varilla):
<http://juegostradicionales.com/JuegoAro.html>
- Imagen 2 (aro de tres):
<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12810529726703728098435/p0000014.htm>

