"COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: LA COMBA"

AUTORA: ESTHER HERNÁNDEZ GAMO

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE

1. Introducción: Origen e historia del juego

2. Descripción del material

3. Modalidades y reglas de juego:
   - 3.1. Modalidades
   - 3.2. Desarrollo
   - 3.3. Reglas
   - 3.4. Letras de las canciones
   - 3.5. Técnica del salto de comba
   - 3.6. Capacidades y destrezas

4. Referencias bibliográficas

MUSEO DEL JUEGO

1. Introducción: Origen e historia del juego:

El origen del salto de comba es incierto, aunque hay algunas teorías que lo sitúan entre los artesanos de la cuerda del antiguo Egipto, quienes se divertían saltando por encima de las cuerdas trenzadas. Esta práctica fue emulada por los niños como diversión y más tarde, fueron los marineros quienes se encargaron de dar a conocerla en sus diversos viajes.

También existen referencias de que era una de las actividades favoritas durante la fiesta de año nuevo, en la antigua China. E Hipócrates (460-377 D.C.), médico griego considerado padre de la medicina, recomendaba saltar a la cuerda como una práctica de agilidad.

De la época medieval, diversas pinturas muestran a niños saltando a la comba tal como lo hacen en la actualidad. Saltando a la comba, (Museo Sorolla, Madrid, España) es un famoso cuadro del pintor español Joaquín Sorolla y Bastida (1863-1923). Encontramos igualmente en la autora chilena, Emma Jauch Jelves (1915- 1998), la obra pictórica El cordel. El pintor chileno Fernando Morales Jordán (1920) tiene un dibujo humorístico Saltando a la cuerda; de Pablo Picasso destacamos su escultura de una niña saltando a la cuerda (1950), etc. Todo ello nos puede servir de referente para considerar la importancia que ha tenido este juego, ya que han sido muchos los trabajos donde ha quedado reflejado.

Inicialmente, esta actividad era un juego de hombres, y se fue extendiendo desde Europa a los Países Bajos, y a América del

MUSEO DEL JUEGO

Norte.

En España, el salto a la comba es un juego popular que tradicionalmente ha sido practicado casi exclusivamente por niñas. Este carácter tradicional y exclusivo está adquiriendo en algunos países una visión más abierta y universal, considerándose en la actualidad como una actividad aeróbica dirigida a niños y niñas, con significativos beneficios para la salud y para el desarrollo armónico de aquellos que lo practican.

En América, en los años de la década de 1940 y 1950, el saltar la cuerda se hizo muy popular, y los niños de muchas ciudades de Estados Unidos usaban la cuerda para tender ropa de sus madres, cuando aún estaba húmeda, como cuerda para saltar, porque estando mojada tenía el peso necesario para golpear el suelo con la fuerza necesaria. A principios de la década de 1970, Richard Cendali empezó a difundir el salto de comba por EEUU y después por todo el Mundo. Muchas de las personas que ahora se dedican a entrenar el salto de comba han sido deportistas que han utilizado la cuerda como un recurso para el desarrollo de su condición física como puede ser el caso de David Fisher quien desde 1993 está realizando exhibiciones en centros educativos para divulgar el salto de comba entre la población estudiantil y advertir de los beneficios que reporta sobre sus corazones.

El salto de cuerda es ahora un deporte que se practica alrededor del mundo, tanto competitivamente como por diversión. Los saltadores de cuerda combinan movimientos de baile con gimnasia

MUSEO DEL JUEGO

para crear un deporte muy rápido y emocionante.

El salto de comba es un juego universal, así, encontramos numerosas denominaciones en diferentes países del mundo:

- Alemania: Seilspringen
- Argentina: comba, cuerda, soga.
- Brasil: Pular, coda au pula, coda.
- Canadá: Illupik.
- Chile: Saltar la cuerda.
- Cuba: suiza.
- España: comba, saltar a la comba, salto de cuerda.
- Francia: saut a la corde.
- Inglaterra: Rope skipping, jump rope.
- Italia: corda, Ros'chetta.
- Perú: Saltar soga.
- Portugal: Saltar à corda.
- Puerto Rico: Cuica.
- Rumania: Sâriti coarda.
- Santo Domingo: Cuica.
- Uruguay: Cuerda.
- Venezuela: Mescate.

MUSEO DEL JUEGO

Descripción de “La comba”:

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua define el salto de comba como: “Juego de niños que consiste en saltar por encima de una cuerda que se hace pasar por debajo de los pies y sobre la cabeza del que salta”. El salto a la comba es considerado un ejercicio físico con numerosos beneficios para la salud, ya que se trata de una actividad aeróbica. Ha sido siempre un juego popular practicado desde hace siglos, pero hoy en día es considerado un deporte del que cada vez existen más modalidades para ser practicadas por los amantes de la cuerda. Las reglas dependen de la modalidad de salto a la comba y se adaptarán a las características particulares de los participantes, el material y el contexto concreto donde se realice.

Records del salto de cuerda

En 1963, Tom Morris, de 71 años, saltó la comba durante 1264 millas (2022 km), desde la ciudad de Brisbane hasta la ciudad de Cairns en Australia.

En 1991, 120.115 personas en Suecia saltaron a la cuerda al mismo tiempo para celebrar el día del salto de la comba.

El título del “saltador más rápido” le pertenece a Albert Rayner de Gran Bretaña, quien saltó la cuerda 128 veces en 10 segundos en Birmingham, Inglaterra en 1982.

MUSEO DEL JUEGO

2. Descripción del material:

Las combas constituyen el material necesario para la realización de estas actividades. Podemos encontrar diversidad de tipos de combas. Según Peiró y col. (2005) los tipos de combas se pueden clasificar:

- Según el material del que están hechas:
  - Combas de plástico o polietileno.
  - Combas de canutillo.
  - Combas de pita.
  - Comba de psicomotricidad (algodón).
  - Comba de fibra sintética.

Combas de fibra sintética

- Según la longitud:
  - La longitud de la cuerda varía en función de los ejercicios que vayamos a realizar (ejercicios de comba individual, dos cuerdas, doble comba y cuerdas colectivas). En el caso de la comba individual, la longitud de la cuerda se adaptará a la altura de la persona que realice el salto.

MUSEO DEL JUEGO

- Longitud de las cuerdas:

  - Cuerda individual:

    · Para una altura inferior a 1,5 m: 2,13 m.

    · De 1,5-1,65: 2,44 m.

    · De 1,65-1,75: 2,75 m.

    · Adultos de más de 1,75: 3,05 m

  - Doble cuerda:

    · De 3,10 m a 4,5 m

  - Cuerda grande:

    · De 9,8 m - 11 m

Indumentaria para la práctica deportiva:

Si dentro de nuestra preparación física específica realizamos ejercicios de "salto de comba" (ya no como juego popular) es recomendable utilizar zapatillas deportivas adecuadas, con suela lisa o partida y que amortigüe adecuadamente los impactos, de esta manera, se tratará de evitar lesiones de tipo muscular y sobretodo de tipo tendinosas (tendinitis).

MUSEO DEL JUEGO

Lugar de desarrollo:

En relación a la ubicación espacial en cuanto a trayectorias longitudinales y altura del salto, éste, se puede realizar tanto en el gimnasio como en las pistas polideportivas (al aire libre) pero, estos lugares deben reunir unas condiciones ambientales similares:

- Superficie plana, lisa y preferiblemente no muy dura. Muy importante para tratar de eludir lesiones, sobre todo cuando se realiza un número de saltos muy elevado. Además, con ese tipo de superficie la cuerda tardará más en romperse por el roce con el suelo.
- Evitar desarrollar la actividad cerca de obstáculos que puedan provocar caídas o que entorpezcan el movimiento de la cuerda.

3. Modalidades y reglas de juego.

3.1. Modalidades:

Según el número de participantes:

- Juego individual: 1 niño/alumno/deportista con una cuerda
- Juego por parejas: 2 niños/alumnos/deportistas con una cuerda
- Juego en grupo: 3 niños/alumnos mínimo con una cuerda larga por grupo

MUSEO DEL JUEGO

Según el tipo de juego de la comba:

- Balanceo: se mueve la comba de izquierda a derecha sin llegar a completar el giro. Ejemplo, "Al pasar la barca".
- Comba elevada: se juega haciendo un giro por encima de la cabeza del que salta, obligando a éste a que se agache para poder así esquivar la cuerda y seguir saltando. Ejemplo, "El cocherito leré".
- Comba por parejas: se invita a otro a saltar, frente a frente. Ejemplo: "Te invito, ¿a qué?".
- Seguir comba: interviene un grupo que entra y sale de la comba en perfecto orden, sin perder el ritmo de la canción. Ejemplos: "Que entre el pelotón número 1", "Una dola",…
- Dobles: consiste en conseguir en un solo salto que la cuerda pase dos veces por debajo de nuestros pies.

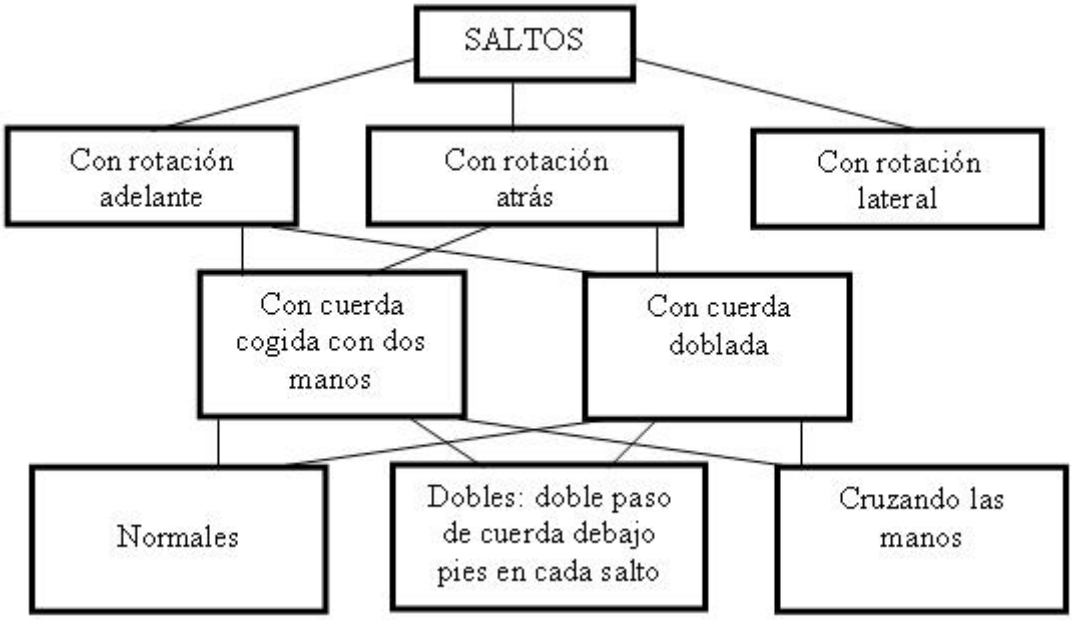
3.2. Desarrollo:

En el juego individual, el jugador agarra la cuerda por los extremos y la da vueltas para saltarla él sólo.

MUSEO DEL JUEGO

Modalidad de "salto de comba individual"

Las diversas variantes de saltos que se pueden realizar con la comba simple son las siguientes:



Variantes del salto de comba simple

EL JUEGO

En el juego por parejas, es igual que en el juego individual, sólo que se invita a saltar a un compañero para que entre y salten a la vez hasta que uno falle. Ejemplo, "Te invito, ¿a qué? A un café, ¿a qué hora? A las 3. Que 1, que 2 y que 3".

Modalidad de "salto de comba por parejas"

En el juego en grupo, dos jugadores agarran la cuerda, uno por cada extremo, para dar vueltas a la misma de forma coordinada. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "ligársela", o lo que es lo mismo: a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente. En el juego de la comba existen muchas variantes, casi siempre acompañado de una canción determinada.

MUSEO DEL JUEGO

Modalidad de "salto de comba en grupo"

3.3 Reglas:

La única regla existente en este juego es:

"Si algún jugador/a falla, cambiará su puesto con uno de los jugadores/as que dan a la cuerda, normalmente con el que más tiempo lleve ligándosela, y se vuelve a empezar desde el principio de la canción."

MUSEO DEL JUEGO

3.4 Letras de canciones: (según el tipo de juego de comba)

Balanceos:

- AL PASAR LA BARCA:

Al pasar la barca,

me dijo el barquero:

- Las niñas bonitas

No pagan dinero.

- Yo no soy bonita,

Ni lo quiero ser.

Arriba la barca,

Una, dos y tres.

Comba elevada:

- EL COCHERITO LERÉ: cuando se dice "leré" se eleva la cuerda y se gira en el aire, por lo que el niño/a debe de agacharse para evitar que la cuerda le de.

El cocherito leré

Me dijo anoche, leré

Que si quería, leré

MUSEO DEL JUEGO

Montar en coche, leré

Y yo le dije, leré

Con gran salero, leré

No quiero coche, leré

Que me mareo, leré.

Movimiento de "leré"

Comba por parejas:

- TE CONVIDO:

- Te convido.

- ¿A qué?

- A un café.

MUSEO DEL JUEGO

- ¿A qué hora?

- A las tres.

Una, dos y tres.

- PAPÁ, MAMÁ:

- Papá, mamá

Pepito me quiere pegar.

- ¿Por qué?

- Por na.

- Por algo será.

- Por una cosa que no vale na.

- Por un pimiento,

por un tomate,

por una oncita

de chocolate.

- EL CARTERO:

- Cuando venga el cartero,

MUSEO DEL JUEGO

¿qué cartas traerá?

¿si será de mi amante

o de quién será?

- Tan, tan.
- ¿Quién es?
- El cartero.
- ¿Trae cartas?
- No.
- Pues hasta luego.

Seguir comba:

- AL PELOTÓN: dos jugadores/as se colocan en los extremos de la cuerda "dándola". El resto de los jugadores/as, se situarán en fila en uno de los extremos e irán entrando de uno en uno, dentro de la cuerda para saltarla, de tal forma que al final logren estar el mayor número de jugadores/as saltando al mismo tiempo juntos sin fallar.

MUSEO DEL JUEGO

"Al pelotón"

Cuando en la cuerda no quepan más o hayan entrado todos empiezan a salir de uno en uno. Todo ello cantando la siguiente canción:

AL PELOTÓN:

Que entre el pelotón… número 1 (entra el primero)

Que entre el pelotón… número 2 (entra el segundo)

Que entre el pelotón… número 3 (entra el tercero)

Que salga el pelotón… número 1 (sale el primero)

Que salga el pelotón… número 2 (sale el segundo)

Que salga el pelotón… número 3 (sale el tercero)

MUSEO DEL JUEGO

- UNA DOLA: los jugadores/as entran de uno en uno a saltar la comba, dan dos saltos y salen por el lado contrario al que entraron. A la vez que sale uno de los participantes entra el otro/a de tal forma que el salto sea continuado. Todo ello se a la vez que se canta la siguiente canción:

Una dola,

Tela catola,

Quila quilete,

Estaba la reina

En su gabinete,

Vino Gil,

Apagó el candil,

Candil candilón

Cuenta las veinte,

Que las veinte son

Policía y ladrón:

Una, dos, tres, cuatro, cinco,… veinte.

(Después de "policía y ladrón" el siguiente jugador/a deberá saltar hasta contar veinte, pudiendo hacerlo de dos en dos saltando así sólo 10 veces; o de uno en uno, saltando las diez primeras despacio y las diez últimas muy deprisa.)

MUSEO DEL JUEGO

- PLUMA, TINTERO Y PAPEL:

Una, dos y tres

Pluma, tintero y papel

para escribir una carta

a mi querido Miguel,

que esta tarde se ha marchado

en el correo de las tres,

para decirle que venga

para casarme con él.

- SOY LA REINA DE LOS MARES:

Soy la reina de los mares,

y ustedes lo van a ver,

tiro mi pañuelo al agua (se deja el pañuelo en el suelo)

y lo vuelvo a recoger (se recoge)

Pañuelito, pañuelito,

¿quién te pudiera tener?

guardadito en el bolsillo (se guarda en el bolsillo)

como un pliego de papel.

MUSEO DEL JUEGO

Dobles:

- AL PASAR POR TOLEDO:

Al pasar por Toledo,

me corte un dedo, me hice sangre (doble)

y una gachí morena

me dio un pañuelo para limpiarme (doble)

y después del pañuelo,

me dio una cinta para mi pelo (doble)

y después de la cinta,

me dio recuerdos para mi abuelo (doble).

3.5. Técnica del salto de comba: ¿Cómo saltar?

Aparentemente la ejecución del salto puede resultar sencilla; sin embargo, para ejecutar un salto correctamente es necesario tener en cuenta una serie de aspectos técnicos muy concretos para evitar lesiones musculares y óseas así como el cansancio prematuro.

Aspectos técnicos a tener en cuenta:

- Coger la cuerda por sus extremos fuertemente.
- Saltar cuando la cuerda vaya a pasar por debajo de los pies, es decir, hay que adaptar el movimiento de los brazos y su velocidad a la altura y tempo del salto. Al principio, se debe prestar mayor atención pero conforme se domine el gesto, se

MUSEO DEL JUEGO

automatice, apenas se presta atención y el salto se realizará de manera rápida y fluida.

- La impulsión, en el salto, ha de realizarse con la punta del pie ya que resulta bastante difícil realizarla con todo la planta. Sobre todo, la recepción hay que realizarla con la punta de los pies, ya que si se realiza con todo la planta, el impacto con el suelo será muy grande y esas fuerzas se transmiten hasta la cabeza ya que hemos eliminado la fase de amortiguación. Además, esa falta de amortiguamiento podría producir lesiones en tobillos, rodillas, caderas y columna.
- Las rodillas apenas se flexionan ya que la excesiva flexión de rodillas supone que la fase de vuelo sea muy alta y la recepción posterior muy brusca. Por tanto, hay que evitar flexionar en exceso las rodillas. Como se ha dicho anteriormente, el salto se realiza con la flexo-extensión de tobillos y no tanto con la de rodillas.
- El cuerpo tiene que estar alineado, erguido pero relajado, el exceso de tensión muscular hace que el cansancio aparezca antes (economía en el salto).
- Los codos pegados al cuerpo. El movimiento de la cuerda lo producen las muñecas y no tanto los codos.
- La cabeza mirando al frente y no hacia abajo para mantener, de esta manera, el equilibrio.
- La cuerda en el salto debe rozar levemente la superficie.
- Por último decir que si realizamos una técnica correcta (eficacia del gesto), la cadena cinética será la adecuada y se prevendrán lesiones.

MUSEO DEL JUEGO

Por otro lado, tan importante es el salta como el que da, ya que si las personas que mueven la cuerda no se adaptan a los movimientos del ejecutante difícilmente se conseguirá la ejecución correcta del salto. Las personas que están dando a la comba deben acelerar o ralentizar la cuerda para adaptarse a la trayectoria del saltador y que de esta manera consigan que entre a tiempo en la cuerda y pueda saltar sin tropezar con ella. Por tanto, en muchas ocasiones, los fallos se deben a que las personas que dan a la cuerda no lo hacen correctamente. Sin embargo, esto no exime al ejecutante de prestar atención a la trayectoria de la cuerda, ya que no debe de perderla de vista.

3.6. Capacidades y destrezas:

A través del salto de comba se desarrollan diversas capacidades y destrezas de gran importancia para el desarrollo del niño – alumno.

A nivel afectivo: disfrutar, vivenciar, aceptarse y estimularse.

A nivel motor: mejoramos el salto, la orientación tempo - espacial, así como los desplazamientos (en todas direcciones: hacia delante, hacia atrás, en diagonal, etc.). También, mejoramos la coordinación gruesa, la coordinación óculo – manual y óculo – pédica, la agilidad, el equilibrio, la habilidad, el control corporal y el sentido del ritmo.

A nivel cognitivo: comprender, analizar, ejecutar y evaluar.

A nivel socializador: aceptar – respetar a los compañeros, cooperar, relacionarse con los demás.

MUSEO DEL JUEGO

Y a nivel comunicativo: cantar, comunicación gestual, etc.

A todo lo anterior podemos añadir la contribución a la mejora de valores tales como: disciplina, colaboración, espíritu deportivo, consecución de metas y sobre todo, diversión.

Con el salto de comba la participación no ha de supeditarse a características de sexo, niveles de habilidad u otros criterios de discriminación pues, todos los saltadores pueden realizar un tipo de salto adaptado a sus capacidades físicas o coordinativas.

4. Referencias bibliográficas

Mª. A. Bustos Muñoz, M. E. Carrión Capel, J. C. García Marugán, J. F. Guzmán Luján, A. Irigoyen Sanmartín, etc. (1999). Juegos populares: una propuesta práctica para la escuela, Madrid, Pila Teleña.

Nicolás Garrote Escribano (1999). Juegos populares: análisis pedagógico y aplicación didáctica, Valladolid, Editora Provincial.

Peiró, C.; Hurtado, I. e Izquierdo, M. (2005). Un salto hacia la salud: actividades y propuestas educativas con combas, Barcelona, INDE.

http://www.saltodecomba.com/comosaltar.html

http://www.efdeportes.com/efd139/el-salto-de-comba-en-el-sello-postal.htm

http://www.educar.org/inventos/juegostradicionales/saltarlasoga.asp

http://www.slideshare.net/dsmorenoch/saltar-la-cuerda

http://viejocubia.grao.net/juegos/xue24sal.htm

ÍNDICE DE IMÁGENES

MUSEO DEL JUEGO

Ilustración 1: Combas de fibra sintética:

(http://www.islamalabar.com/images/comba.jpg)

Ilustración 2: Modalidad de "salto de comba individual":

(http://iescampostorozos.jefernet.com:8082/periodico/sites/default/files/imagenes_articulos/001_small.jpg)

Ilustración 3: Variantes del salto de comba simple:

(http://www.efdeportes.com/efd139/el-salto-de-comba-en-el-sello-postal.htm)

Ilustración 4: Modalidad de "salto de comba por parejas":

(http://www.distribucionesportlife.com/images/Comba%2520Foam.jpg)

Ilustración 5: Modalidad de "salto de comba en grupo":

(http://centros3.pntic.mec.es/cp.valvanera/juegos/comba/comba.JPG)

Ilustración 6: Movimiento de "leré":

(http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/juegos/images/comba2.jpg)

Ilustración 7: Al pelotón:

(http://platea.pntic.mec.es/~pruiz/tercerciclo/papelines/imagen/jcomba3.jpg)

MUSEO DEL JUEGO