

PATRIMONIO HISTÓRICO  
ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL  
DEPORTE: TAZOS Y JUEGOS DE  
PERSECUCIÓN



Lara Muñoz Caballero

Año 2010



## ÍNDICE

1. Los Tazos:
  - a. Introducción
  - b. Tipos de tazos
  - c. Tipos de juegos
  - d. Fotografía
  - e. Coleccionismo
2. Juegos de persecución:
  - a. Introducción
  - b. Arreón
  - c. Las Banderas
  - d. Caza en Círculo
  - e. Duro con el Oso
  - f. El Toque Divertido
  - g. El Fugitivo
  - h. Seguir al Jefe
  - i. La Caldera
  - j. Persecución a Caballo
  - k. Cabeza y Cola
  - l. Noche y Día o Negro y Blanco
  - m. Caza del Conejo
  - n. Las Cuatro Esquinas
  - o. La Ore
3. Índice Bibliográfico
  - a. Bibliografía
  - b. Páginas webs
  - c. Índice de ilustraciones



## 1. LOS TAZOS

### a. INTRODUCCIÓN:

Tazos o Pogs, en [inglés](#), es el nombre de figuras generalmente circulares de una [pulgada](#) de [diámetro](#) con dibujos de [caricaturas](#) en una de sus caras. Éstos fueron incluidos por compañías de [snacks](#) y [golosinas](#) en sus envases durante los [años 1990](#).

[Pepsico snacks](#), fue la principal marca en la difusión de los tazos entre los consumidores infantiles en Argentina y Uruguay, [Walkers](#), lo fue en [Inglaterra](#), mientras que [Sabritas](#) lo fue en [México](#) y [Evercrisp](#) en [Chile](#). Los Tazos llegaron a [España](#) de la mano de [Matutano](#) a principios de la década de 1990, y se podían conseguir como "regalo" dentro de las diferentes sus bolsas de patatas fritas y aperitivos. Estas figuras eran coleccionadas por niños y utilizadas para jugar en diferentes juegos, que pronto se popularizaron en las escuelas.

En la actualidad hay coleccionistas de tazos y pogs en estos países y en los [Estados Unidos](#) y [Canadá](#). En su mayoría, son los mismos jóvenes que empezaron a coleccionarlos veinte años atrás.

### b. TIPOS DE TAZOS:

Tazo: El normal o clásico.

Chiqui Tazos: Normales con la parte posterior morada y el texto "chiqui tazo". Estos tazos venían en las bolsas de aperitivos de [Chiquito de la calzada](#) llamados "fistros" y en él aparecían imágenes caricaturizadas de chiquito con sus frases célebres.

Magic Tazos: Normales con las parte posterior en rosa y con el texto



"magic taza". Se trataban de unos tazos con un holograma en el que se podía ver su imagen cambiar dependiendo del ángulo en el que se miraba dicho taza.

Medallazos: Normales, fabricados por la empresa mexicana [Imagics](#) dedicacada a la producción de álbumes y estampas. Estos venían en los sobres de estampas incluían 5 estampas normales más un medallazo.

Mega Tazo: Igual al normal pero gigantescos

Master Tazo: No tardaron en llegar los Master Tazos, unos tazos con un tamaño y peso notablemente superior al de los normales, y como no podía ser de otra forma, se conseguían dentro de las bolsas de aperitivos de tamaño grande. Era necesario al menos uno para poder afrontar dignamente una partida. Con los Master Tazos las ganancias se incrementaban en cada lanzamiento, y por lo tanto también las pérdidas.

Macrotazos: Los Macrotazos tenían un diámetro superior al de los tazos convencionales e incluso al de los enormes Master-Tazos, pero eran más delgados que éstos últimos. Gracias a sus enormes dimensiones, eran más complicados de voltear.

c. TIPOS DE JUEGOS:

Torre (2-6 Jugadores)

Todos los tazos son colocados en torre (apilados uno sobre otro) por cantidades iguales por cada jugador, boca arriba (Donde está el dibujo o la caricatura) Se deciden los turnos para tirar mediante



"Cara-Tazo" (Léase más adelante) Y, de acuerdo al orden de los turnos, se avienta un tazo (No cuentan los de la torre) Y los tazos que queden boca abajo después del impacto son propiedad de la persona que tiro. Después de esto, los tazos son re-apilados y le toca tirar al siguiente. Otra versión del juego dejaba los tazos desparramados y no se reapilaban entre tiradas. Se sigue este orden hasta que no queden tazos.

#### Jaladitas

Consta de una "carrera". Se establece un punto de partida y uno final. Los jugadores por turnos tienen que golpear el tazo, empujándolo con otro (jalar) hasta que se llegue a la línea final, cuando el suyo atraviesa la línea, lo gana; y se puede seguir con el del adversario.

#### Mi tazo, tu tazo (2 Jugadores)

Se decide quien comienza con Cara-becha o vida-muerte. Cada jugador pone su tazo boca abajo y por turnos se trata de voltear el respectivo tazos hasta que quede boca arriba por turnos. Una vez que voltees tu tazos, puedes seguir con el de tu adversario. A esto se puede jugar con tazos como los blix de starwars

- El juego de acomodis\* o \*montañita\*

En este juego es que la torre la pongan en un lugar desacomodado como en una piedra etc.



### Retachitos

Se decide de la manera típica "cara gana". Con el tazo se golpea una pared tratando que rebote lo más lejos posible y para ganar el tazo del otro se debe rebotar el tazo y que quede cerca a la distancia más o menos de una **cuarta**. Hay controversia en este juego porque la medida al ser una cuarta y no ser una distancia fija al medir para ver si se gana no se ponen de acuerdo porque las cuartas no son del mismo tamaño.

### d. FOTOGRAFÍA:



### e. COLECCIONISMO:

Historia cronológica detallada de las colecciones de tazos con los tazos de los que se compone cada una así como del año al que pertenecen.

- **Tiny Toons** (1994) (normales, super, magic, mega, macro y master tazos). Colección de 124 tazos.
- **Chiquito de la calzada** (1994) (de chiquito de la calzada) Colección de 20 tazos.



- [Looney Tunes](#) (1994) (Giratazos, mega tazos y master tazos) Colección de 100 tazos.
- [Disney](#) (1994) (Tazos, master tazos y Mega tazos) Colección de 91 tazosper.
- [Pocahontas](#) (1994) Colección de 50 sabritazos.
- [Los Caballeros del Zodiaco](#) (1994) (tazos y giratazos) Colección de 40 tazos c/u
- [Hanna Barbera](#) y [Los Simpson](#) (1995) (tazos armables y octatazos) Colección de 100 tazos.
- [Looney Tunes](#) (1995) (giratazos) Colección de 100 tazos.
- [Sailor Moon](#) (1996)
- [Pokémon](#) (1999) (tazos) Los classics colección de 51 tazos.
- [Dinosaurio](#) (2000) (tazos y de colores) colección de 51 tazos.
- [Pokémon 2](#) (2000) (tazos) colección de 100 tazos.
- [Pokémon 3](#) (2001) (tazos Classic).
- [Medabots](#) (2002) (tazos y metalix) colección de 70 tazos de classic y 70 de metalix.
- [Dragon Ball](#), Z, GT (2003) (Anima2 y Metalix) colección de 60 de los metalix.
- [Yu-Gi-Oh!](#) (2004) (Aniversario X años) (Classic, Metalix, Shiny, Crystal, Silver, Fly y Armatazos) Colección de 100 y uno especial.
- [Mucha Lucha](#) (2005) (Classic, Metalix, Antique, Prismatic, Gold, Megacristal, Crystal, Shiny, Shiny Plus, Holoprismatic y Cromix) colección de 150 tazos.
- [Mucha Lucha 2: La Revancha](#) (2005) (Classic, Metalix, Antique, Megaclassic, Megametalix, Prismatic, Shiny, Shiny +, Glitter, Gold, Silver) Colección de 180 tazos.
- [Los Simpsons](#) (2006 - 2007) (Classic, Air, Glanz, Silver, Megaclassic, Megametalix, Ultraprisma, Crystal, Blury y Prismatic) Colección de 144 tazos.



- Bob Esponja (2007) (Classic, Metalix, Shiny, Prismatic, Megaclassic, Megametalix, Crystal, Glass, Solar, Laser, Silver) Colección de 163 + 5 (chester chetos y bonus para canjear por peluches de bob esponja y patricio).
- Pokémon 4 Generación Avanzada (2008) (Classic, Metalix, Crystal, Glass, Shiny, Prismatic, Gold, Silver, Rebotazos, Laser, D' Peluche y Antique) Colección de 220 + 15 tazos (Rockaleta de Sonric's).
- [El Tigre: Las Aventuras De Manny Rivera](#) (2008) (Classic, Metalix, Silver, Gold, Shiny, Prismatic, MegaGold, MegaPrismatic, Laser, Ultraprisma, Crystal) Colección de 180 + 20 Tazos (Rockaleta de Sonric's).
- [WWE](#) (2009) (Classic, Metalix, Pearl, Prismatic, Clear (Crystal), Megaclassic) Colección de 136 tazos de sabritas y 40 de rockaleta de sonrics (176 tazos).
- [Nickelodeon](#) (Incluye [ICarly](#), [Drake y Josh](#) y [Bob Esponja](#)) (2010) (Classic, Metalix, MegaGold [de plástico], Mega classic, Prismatic, Silver gold, Clear, Metal Silver, Ultraprismatic) Colección de 180 + 20 Tazos (rockaleta xtra-suave).
- 





## 1. JUEGOS DE PERSECUCIÓN

### A. INTRODUCCIÓN:

Según las diferentes fuentes los juegos de persecución también pueden llamarse “de correr y coger”, “de coger y pillar” o “de pilla-pilla”. Se trata de juegos de rapidez y agilidad, donde la capacidad física esencial es la velocidad.

Para disfrutar de ellos se precisa de espacios amplios, para que los participantes puedan desplazarse en todas las direcciones.

Generalmente son juegos sin material ni canciones<sup>1</sup> aunque Victoriano Yagüe incluye un capítulo con juegos de correr y pillar con canciones. Tomás Blanco los subdivide en dos modalidades: de esconderse y de carrera y persecución.

### B. ARREÓN:

Este juego incluye una retahíla que debe ser contada por el que se la liga antes de ir a coger a todos los demás. No hay un límite de jugadores.

Al arreón, al arreón

Peta, cordón

Tabletilla y tabletón

Que tranchas que venzas

Azúcar y canela

A recoger, a recoger...

---

<sup>1</sup> Blanco,T.(1995)



C. LAS BANDERAS:

Es un juego semejante al pañuelo pero que no requiere de ningún material. Los participantes se distribuyen en dos equipos uno en dos zonas diferenciadas y cada uno tiene un número. Otro jugador que no pertenece a ninguno de los dos equipos ha de decir un número en alto. Los jugadores de ambos equipos que poseen el número deben salir de su zona e ir a tocar un objeto cercano. Si uno de los dos es cogido por el otro antes de regresar a su zona, pierde.

D. CAZA EN CÍRCULO:

Los participantes forman un círculo y uno de ellos pasea con un pañuelo por fuera de ellos. Cuando éste deje caer el pañuelo detrás de alguno, será perseguido por el que recoge el pañuelo y perderá si es atrapado antes de volver al sitio libre.

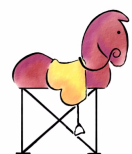
E. DURO CON EL OSO:

Los jugadores se colocan alrededor de un círculo de unos tres metros de diámetro ya marcado en el suelo. Un jugador hará de oso y tendrá que sentarse en una silla colocada en el interior del círculo. Otro participante será el guardián, que intentará que ninguno de los jugadores de fuera toquen al oso. Si un jugador tiene un solo pie dentro del círculo se considera que todo él está dentro del círculo. Cuando un jugador es atrapado por el guardián se convierte en oso y el oso pasa a ser el nuevo guardián.

F. EL TOQUE DIVERTIDO:

Se trata del clásico pilla-pilla, pero cuando uno es pillado, tiene que taparse con una mano la parte del cuerpo donde recibió el golpe, se convierte en perseguidor y deberá correr manteniendo esa postura.

G. EL FUGITIVO:



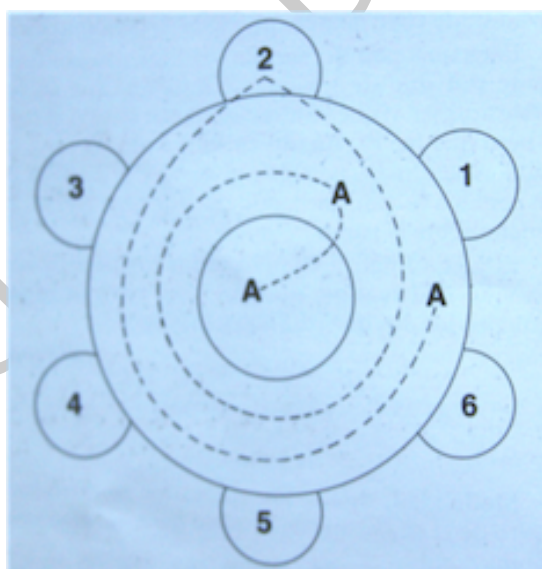
Dentro de un espacio delimitado previamente, uno de los participantes lleva un pañuelo atado a la cintura y un silbato que hará sonar cada tres o cuatro minutos aproximadamente. Los demás tendrán que atraparlo. Cuando el fugitivo es atrapado vuelve a ser perseguidor y se da un tiempo para que el nuevo fugitivo pueda esconderse.

H. SEGUIR AL JEFE:

En uno o varios grupos forman una o varias filas que van corriendo. El primero ha de cambiar la forma de correr (rígidos, con saltos, agachados, a pata coja, de lado...) y los demás han de imitarle. El que ha innovado una nueva forma pasa al final de la cola. No se puede repetir la forma de correr.

I. LA CALDERA:

Como la mayoría de estos juegos, se juega al aire libre y el número de participantes es ilimitado. Se recomienda a partir de los siete años. Como único material, se precisa dibujar el dibujo de la



fotografía<sup>2</sup> en el suelo.

---

<sup>2</sup> Blanco, T (1995)



Cada jugador se sitúa en una de las casillas laterales y uno (el que le haya tocado a suertes) se coloca en el centro con un objeto, por ejemplo, una rama. El jugador del medio dará vueltas por los pasillos concéntricos dibujados, tantas como quiera. Cuando lo desee, dejará el objeto en una de las casillas y será perseguido por el jugador que ocupaba la dicha casilla. Se salvará si consigue ocupar la casilla antes de ser atrapado por el otro. El que pierda de estos dos, se la liga empezando a dar vueltas en el centro.

#### J. PERSECUCIÓN A CABALLO:

Los participantes se es distribuyen en grupos de dos, de los cuales uno será el caballo y el otro su jinete. Una de las parejas serán "ese", y los demás tratarán de perseguirles. El par "ese" puede cambiar los roles de caballo y montura cuando deseen, pero pueden ser atrapados durante el cambio.

#### K. CABEZA Y COLA:

Con un máximo de diez jugadores se forma una cola de manera que cada participante se agarra de la cintura del jugador situado delante. La cabeza de la fila intenta agarrar la cola, es decir, el primero intenta coger al último. Todos han de intentar que la fila no se rompa. Cuando la cabeza toca la cola, el primero pasa a tomar la última posición.

Una variante de este juego sería agarrando entre todos una soga.

#### L. NOCHE Y DÍA O NEGRO Y BLANCO:

El grupo se divide en dos bandos. Cada equipo se sitúa en una línea, quedando las dos líneas enfrentadas, de manera que un equipo será el día y otro la noche. El profesor u otro compañero dará la señal gritando "¡noche!" o "¡día!". El grupo mencionado ha de huir y llegar a un límite establecido antes de que el otro le capture. Los prisioneros irán a formar parte del equipo contrario.



### M. CAZA DEL CONEJO:

Los jugadores se disponen en cuclillas formando una fila codo con codo de manera que uno mire al frente y los de su lado hacia detrás. Por otro lado hay una pareja en la que uno hace de perseguidor (cazador) y el otro de perseguido (conejo). El cazador intenta atrapar al conejo pudiendo elegir libremente la dirección de su carrera, pero teniéndola que mantener después, mientras que el conejo puede variar su dirección siempre que quiera. Cuando a un cazador le es imposible atrapar al conejo, grita el nombre de otro cazador (de entre los que permanecían de cuclillas) que esté situado dirección al conejo para que vaya a la captura. El antiguo cazador ocupa el sitio que el nuevo cazador dejó. Cuando el conejo es cazado, el cazador pasa a ser conejo y viceversa.

### N. LAS CUATRO ESQUINAS

Algunos autores consideran que se trata de una variante más tranquila del juego del rescate. En el cuadro Las cuatro esquinas del pintor Louis-Leopold Boilly (1761-1845), muestran un grupo de jovencitas del París romántico practicando el juego entre los árboles de un jardín<sup>3</sup>.

Se precisa un espacio abierto con algunas esquinas, como un cruce de calles, aunque también pueden marcarse las esquinas en el suelo mediante conos o prendas de ropa. Cada jugador ha de situarse en una esquina y uno en el centro, que deberá atrapar a los demás cuando éstos se intercambien las posiciones. Para marcar el momento del cambio de sitio han de ponerse de acuerdo dos jugadores, de manera que es usual que uno retroceda a mitad de recorrido, vuelva a su sitio y deje al otro en una situación comprometida.

---

<sup>3</sup> Yagüe, V (2002)





Las cuatro esquinas, de Louis-Leopold Boilly

#### O. LA ORE

Los participantes se colocan en círculo y con unas ramitas se sujeta una más grande. Un jugador hacía de madre y tenía que preguntar a los demás un objeto o pueblo que empezara por la letra... Entonces, cuando uno lo acertaba cogía la rama y corría a azuzar a los demás mientras cantaba:

A la Ore,

Ore y Atilano

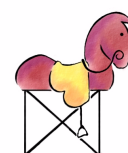
Repícame la mano...

Después cambia y dice:

Ore, Ore,

Oreja!

Y todos los demás compañeros deben ir a tirarle de la oreja antes de regresar al círculo. Una vez llegados, el que tiene la rama ha de recordar de nuevo el nombre acertado.



### 3. ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO:

#### a. Bibliografía:

Blanco, T. (1995). Para jugar como jugábamos, Salamanca, Ministerio de Educación y Ciencia, Centro de cultura tradicional Diputación de Salamanca.

Joynson, C. (1973). Juegos deportivos, Iniciación escolar al deporte, Barcelona, Hispano Europea.

Reynaud, T., Mainé, M. (1971). Juegos para campo y bosque, Barcelona, Vilamala.

Schmidt, G., Mitterbauer, G. (1995). Juegos de movimiento y para el tiempo libre, Málaga, Instituto Andaluz del Deporte, Consejería de Cultura, Junta de Andalucía

Yagüe, V. (2002). Juegos de ayer y de siempre, Juegos populares tradicionales en Segovia, Madrid, Edición del propio autor.

#### b. Páginas webs:

#### c.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Tazo>

<http://www.cucurruco.com/%C2%A1jugamos-a-los-tazos/index.html>

<http://elmiradorenlafrontera.blogspot.com/2010/10/tazos-aquel-juego.html>

<http://diariodejuanjo.wordpress.com/2007/05/12/tazos/>

#### d. . Índice de ilustraciones

Fotografía de los Tazos: :

<http://www.tecnoupdate.com.ar/2010/08/18/los-tazos-como-cargar-el-codigo-en-httpwww-maestrofritolay-com/>



Las cuatro esquinas, de Louis-Leopold Boilly:

Yagüe, V. (2002). Juegos de ayer y de siempre, Juegos populares tradicionales en Segovia, Madrid, Edición del propio autor.

Fotografía de La Caldera:

Blanco, T. (1995). Para jugar como jugábamos, Salamanca, Ministerio de Educación y Ciencia, Centro de cultura tradicional Diputación de Salamanca.

MUSEO DEL JUEGO

