

COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: JUEGOS DE CARRERA



Autor

DAVID MARTÍN JIMÉNEZ

Año 2011



ÍNDICE

1. Introducción: Origen e Historia del Juego.
2. Descripción del Material.
3. Modalidades y Reglas de Juego.
4. Referencias Bibliográficas.
 - 4.1. Índice Bibliográfico.
 - 4.2. Índice de Ilustraciones.

MUSEO DEL JUEGO



1. Introducción: Origen e Historia del Juego.

En el campo infantil los juegos tradicionales han formado parte de la cultura de los pueblos, y desde tiempos lejanos son transmitidos con las mismas estructuras y palabras de unas generaciones a otras. A fuerza de ésta popularidad y difusión han llegado a ser tradicionales. El juego popular es aceptado porque es creativo, y el simple hecho de jugar es una señal evidente de salud, tanto física como mental.

Si hablamos de juegos de carrera o de locomoción las posibilidades son interminables, ya que engloba un amplio abanico de posibilidades. Existen varias clasificaciones tipológicas que acotan los tipos de juegos que pueden ser considerados de carreras. García Serrano en 1974 los engloba en los denominados juegos atléticos, Renson y Smulders en 1978 los incorpora a los juegos de locomoción sin instrumentos, y Moreno Palos en 1993 los clasifica como juegos y deportes de locomoción en la modalidad de carreras y marchas.

Según Moreno Palos (1993, 21) las competiciones atléticas de carrera han sido de longeva y arraigada tradición en ambientes rurales y locales de casi todas las zonas de España. El volumen y la dispersión de estas pruebas nos obligan a sintetizarlas entre las que son de carácter infantil, en las cuáles nos centraremos, y en las que son de carácter popular y las disputan tanto jóvenes como mayores, como puede ser el caso de las pruebas pedestres de marcha y carrera (korrikolaris, andarines y otras como la volta a peu, la rosca, la carreira de la fogaza, el moltó o la recogida de mazorcas o lokotxas).

Por ello, debido al citado abanico de posibilidades, nos vemos obligados a acotar la amplia gama de juegos centrándonos solamente en los que están dirigidos a público infantil. En la Declaración universal de los derechos del niño se recoge "El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".



2. Descripción del Material

Los materiales necesarios para la práctica de éste deporte son escasos, ya que la mayoría se lleva a cabo sin material. Algunos juegos como el aro o las carreras de sacos, requieren materiales sencillos como el propio aro o los sacos, pero si hablamos de juegos de carrera es difícil encontrar modalidades con amplio despliegue de materiales, sino que el "material" que se utiliza es el propio cuerpo y el movimiento de éste.

3. Modalidades y Reglas de Juego.

Si hablamos de juegos de carrera las posibilidades son interminables, ya que engloba un amplio abanico de posibilidades. Nosotros atenderemos a Blanco García (1995, 23) que clasifica los juegos de carrera en dos grandes grupos, por un lado juegos de correr y coger, y por otro, juegos de correr y saltar. Los juegos de correr y coger los divide a su vez en juegos de esconder y en juegos de carrera y persecución que pueden ser por equipos o sin equipos, y en los juegos de correr y saltar define tres grupos: juegos de ir y venir, juegos de correr y juegos de saltar y montar. Las reglas de los juegos de carrera suelen estar encaminadas al momento del cambio de roles y son particulares a cada juego.

A continuación se muestra un esquema que clarifica la organización utilizada.

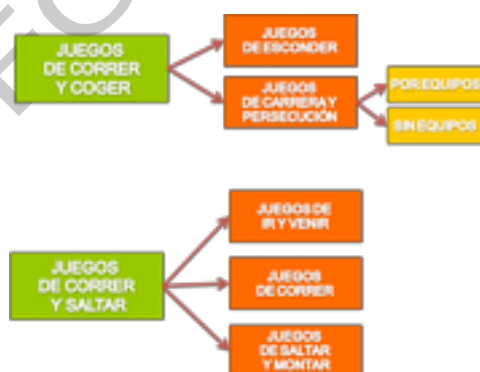


Foto 1. Clasificación según Blanco García

A partir de ésta clasificación definiremos cada una de las partes de la misma y utilizaremos juegos que sirvan de ejemplo significativo para cada una de las categorías. Para cada tipología de juegos



explicaremos más extensamente uno de sus ejemplos para tener una idea más exacta.

1. Juegos de correr y coger

En primer lugar encontramos los juegos de correr y coger, que según Blanco García (1995, 45) se tratan de juegos de rapidez y agilidad cuyo elemento principal es la velocidad en la carrera que se suele utilizar para alcanzar al que huye y atraparlo. Estos juegos requieren para ello espacios amplios para poder moverse en todas las direcciones. No suele importar quién gane o pierda, sino que lo importante es jugar una y otra vez.

Existen juegos donde todos los participantes excepto uno se esconden y éste tiene que encontrarlos, otros en que los grupos son más grandes, y la mitad persigue y la otra mitad intenta escapar, y así infinidad de posibilidades más. Generalmente son juegos que se llevan a cabo sin material ni música, y su objetivo primordial es que el niño alcance aires de libertad. Como ya hemos dicho pueden tener diferentes variantes pero todas con el mismo fin.

1.1. De esconder

La primera de las variantes que hemos comentado son los juegos de esconder, entre los que existen juegos antiquísimos que incluso ya practicaban griegos y romanos. Lo primordial en ellos es lo desconocido, el adivinar dónde se han ocultado los demás, o en buscar el lugar más encubierto. El niño que busca, afronta la ventura de lo incógnito. Tiene que observar y descubrir para después de la esperada recompensa del hallazgo, iniciar una veloz carrera para asegurarse la captura de su presa. El conteo que suele preceder a este tipo de juegos, sirve para delimitar el tiempo que el resto de participantes tendrán para esconderse.

Lo fundamental en estos juegos es que todos se esconden excepto el que va en contra de los otros. Algunos de los ejemplos más significativos de éste tipo de juegos son:



- El escondite
- El escondite ingles
- El cartero
- La maya
- El bote

“El bote”. Se trata de un juego colectivo practicado al aire libre, donde el número de practicantes es ilimitado, y el único material necesario es un bote y consiste en dibujar en el suelo un gran círculo, colocando en su centro un bote previamente abollado donde se han introducido varias piedrecillas, y a su lado un jugador elegido al azar que será quien la ligue. Otro jugador sacara mediante una patada el bote del citado círculo y todos correrán a esconderse salvo el que la liga que deberá recoger el bote y volver a dejarlo en el interior del círculo, y a partir de ahí debe ir en busca de los ocultados pero sin alejarse excesivamente del bote porque en su ausencia puede venir cualquiera de ellos y volver a patearlo fuera del círculo.

Al descubrir a uno de los que están escondidos, le nombrará, y ambos van corriendo hacia el círculo para tocar el bote. Si llega primero el que la liga, el otro jugador será eliminado, pero si llega antes el que no la estaba ligando, puede volver a patear el bote y todo comienza de nuevo. El juego termina cuando el que la liga a descubierto a todos y dice “bote, bote”, y la siguiente partida la liga el primero que fue descubierto.

1.2. De carrera y persecución

El siguiente grupo dentro de los juegos de correr y coger, son los de carrera y persecución, que son juegos ejecutados al aire libre, en calles y plazas, dentro del pueblo o por sus alrededores. Para su realización precisan amplios espacios abiertos por ser juegos de velocidad, agilidad y habilidad de reflejos, donde no puede haber nada que obstaculice la carrera y el movimiento. Su fin es la persecución, por eso los jugadores tienen que estar



permanentemente alerta, y elegir el momento más adecuado para comenzar la huida, lo que requiere un movimiento reflejo casi instantáneo. El que la liga, este continuamente en persecución. En algunas modalidades se forman dos grandes grupos, en la que uno persigue al otro que debe ocultarse o defenderse.

Este tipo de juegos tampoco requieren la utilización de material específico, ni acompañamiento musical. Son juegos previsto de un ardor incansable, en los que no se da importancia a quién gana o pierde, sino que lo importante es jugar y disfrutar de juego. Encontramos dos tipos de juegos de carrera y persecución, que son los que se desarrollan por equipo y los que no.

1.2.1. Por equipos

Los participantes se dividen en dos grupos de igual o similar número de jugadores, y la finalidad del juego es vencer al bando contrario. El espacio de juego está plenamente dispuesto para la acción de los participantes, y sólo en ocasiones existen límites espaciales para éstos juegos. No necesitan acompañamiento musical, pero sí que se establezcan las reglas del juego con antelación.

Algunos de los ejemplos más característicos de este tipo de juegos son:

- Guardias y ladrones
- Perros y lobos
- Tres navíos en el mar
- El pañuelo
- La bandera

“Guardias y ladrones”. Se trata de un juego colectivo practicado al aire libre, donde el número de practicantes es ilimitado y no necesita material para su práctica. El juego consiste en formar dos grupos del mismo número de jugadores, y se elige al azar quienes son los guardias y quienes los ladrones. Éstos se ocultan por diversas calles



del pueblo, y al poco tiempo son buscados por los guardias, que se dividen en grupos reducidos con el fin de lograr una mejor captura. Cuando apresan a uno de los ladrones, le acompañan al lugar previamente establecido como cárcel, donde deberá permanecer hasta que alguno de sus compañeros lo salve, si es capaz de llegar a la cárcel y tocarle su mano. Si lo consigue todos los que estén formando una cadena en la cárcel serán salvados de inmediato.

El juego finaliza cuando todos los ladrones han sido apresados. En ese momento se intercambian los papeles de los grupos.

1.2.2. Sin equipos

En este tipo de juegos es únicamente un jugador el encargado de atrapar al resto, aunque en ciertas situaciones pueda ser él el acosado. Es un tipo de juegos de acción continua, donde desaparece el lenguaje verbal, el cuál queda reducido a ligeras y rápidas exclamaciones durante el movimiento. Cuando un jugador se encuentra excesivamente acosado puede pedir "tiempo muerto" para recobrar el aliento.

A continuación se muestran algunos de los juegos más representativos de ésta modalidad:

- La cadena
- La reja
- El rescate
- El corta hilo
- El dao

"El cortahilo". Se trata de un juego colectivo practicado al aire libre, donde el número de practicantes es ilimitado y no necesita material para su práctica. Se trata de un juego en el que se elige un jugador al azar para que persiga a los demás e intentar coger a alguno de ellos. Para ello el que la liga a de decir el nombre de su "víctima" e ir a por él. La misión del resto de jugadores será la de salvar al jugador que



se encuentra en apuros. Para ello, basta con que un jugador distinto al que la liga y a su víctima se cruce entre ellos. En ese momento la víctima queda libre, y el que ha cruzado es el nuevo perseguido, que puede ser nuevamente cortado por otro participante.

El perseguidor tiene que correr siempre detrás del último que corta. El juego puede resultar muy entretenido si la participación es activa. Además pone de manifiesto la audacia, cooperación y habilidad de los participantes. El juego finaliza por mutuo acuerdo de los participantes.

2. Juegos de correr y saltar

En esta ocasión Blanco García (1995, 63) explica que se trata de un grupo de juegos donde el movimiento es continuo, bien corriendo o saltando, yendo y viniendo. No hay bandos opuestos. En esta ocasión el empeño consiste en ir de acá para allá y de un lugar a otro, realizando el trayecto de la manera más rápida posible, y sin cometer errores. Los saltos deben coordinarse con la carrera de forma limpia.

Para su desarrollo no se precisa material, y si alguno lo requiere será muy escaso. La clave de estos juegos está en la agilidad, imaginación y velocidad en la práctica. Existen retahílas acompañando el salto, carreras sorprendidas y escenificaciones. Los practicantes necesitan para la ejecución aunar ligereza y decisión, y tener en cuenta la posición seguridad y alcance del salto que se realiza. En determinados juegos se han de asumir riesgos, por lo que es importante estar atentos a los posibles desequilibrios o caídas. Este tipo de juegos se han clasificado en tres modalidades:

2.1. Juegos de ir y venir

En estos juegos apenas existen carreras, puesto que el punto de referencia son los propios jugadores. En ocasiones el niño que la liga se pone de rodillas y coloca su cabeza sobre las piernas del que hace de madre. Los demás jugadores van y vienen, se retiran y vuelven. En ellos los diálogos y retahílas suelen dar comienzo al juego, que termina con el acierto en dar a uno, o saber quién golpeó o pellizcó, o



calcular el número de dedos que se apoyan sobre su espalda.

En otras ocasiones se juega mediante marchas de paso tranquilo, o de diferentes ritmos, que en determinado momento cesan para permanecer inmóviles.

Algunos de los juegos más reseñables de ésta modalidad son:

- Toro
- El burro de los colores
- Dentro – fuera
- A tapar la calle
- Abuelita

“Toro”. Se trata de un juego colectivo que se puede desarrollar al aire libre o en espacios cerrados. El número de jugadores para su desarrollo es ilimitado, y no requiere material para su práctica. El juego comienza echando a suertes quién hará de madre y quién será el toro. El que hace de madre se sienta, y sobre ella se coloca el toro de rodillas, y de forma que la madre pueda taparle los ojos y evitar que vea.

El resto de jugadores se situarán alrededor y por turnos, irán poniendo la mano sobre la espalda del toro, según sean nombrados por la madre. Cuando ésta decide en un momento determinado e imprevisto, incluso cuando está contando alguna cosa, puede exclamar: ¡Toro!, éste extiende su brazo con el fin de dar a uno de sus jugadores que rápidamente procuran retirarse para evitar ser alcanzados.

El jugador que haya sido tocado ocupará la posición del toro, y el sustituido se reincorporará con el resto de jugadores. Si no acierta a dar a ninguno, permanece de toro hasta que otro pierda.

2.2. Juegos de correr

La mayoría son juegos de salida y llegada. La distancia hay que



recorrerla veloces, con el objetivo de salir victorioso, pero sin los rigurosos esquemas de las carreras convencionales. Los niños sueltos o unidos, con itinerarios que conocen previamente o que se improvisan según las incidencias del juego, practican carreras que no llegan a ningún lugar.

A veces con punteados pasos, que son mitad salto y mitad carrera, se acompañan de canciones que de manera natural le imprimen vivencia al juego.



Foto 2. Potato sack race

Entre los ejemplos más significativos de la modalidad de juegos de correr están:

- Carrera a la pata coja
- Carrera de cangrejos
- La carretilla
- Carrera de sacos
- El aro

“El aro”. Se trata de un juego individual realizado al aire libre, aunque se suele practicar cuando se reúnen varios niños. Requiere para su práctica el uso de un aro metálico y de un alambre fuerte.





Foto 3. El aro

El correr el aro ha sido siempre uno de los juegos preferidos de los niños, especialmente del mundo rural, ya que les permite moverse a sus anchas sin obstáculo alguno. Rodar el aro parece cosa fácil, pero requiere mucha práctica y habilidad para mantenerlo vertical. Se emplean los aros procedentes del cerco de los cubos y barreños de cinc, cuando éstos quedan inutilizados. Para dirigirlos es necesaria la guía, que es un alambre fuerte en uno de cuyos extremos se le hace una estrangulación formando un cuadrado abierto. Ésta tiene que ser apropiada al aro correspondiente sirviendo de carril dónde se sitúa el propio aro, que será empujado suavemente para conseguir hacerlo correr. A veces en el otro extremo se coloca un mango de madera.

Para hacer correr el aro, se coge éste entre el dedo pulgar y el resto de dedos con el índice extendido. Con una ligera inclinación hacia delante y con el brazo próximo al cuerpo, se suelta el aro, que es dirigido e impulsado por la guía, que le transmite mayor o menor velocidad, según prefiera el jugador, de acuerdo con la velocidad de carrera de éste.

Cuando alcanza mucha velocidad, se introduce la guía por la parte interior del aro, quedando el aro frenado. Generalmente el juego consiste en rodarlo cuanto se quiera, pero también se pueden establecer carreras con velocidades o habilidad. Ésta se pone a prueba cuando el jugador trata de hacer figuras inclinando el aro hasta casi dejarlo caer y después levantándolo, frenando el aro en marcha, saltando obstáculos o soltándolo y volviéndolo a coger con la



guía antes de que el aro caiga.

2.3. Juegos de saltar y montar

Los juegos que ejercitan al niño en la capacidad de salto pueden ser muy variados. En esta modalidad únicamente trataremos aquellos en los que hay que saltar por encima del niño que la liga. Éste se pone encorvado, apoyando sus manos o codos sobre las rodillas, y ocultando la cabeza sobre el cuerpo para evitar recibir golpes involuntarios cuando saltan sobre él los demás jugadores. Éstos solamente apoyan las manos en su espalda para facilitar el impulso, y abren las piernas para no tocarle, ya que si lo hacen perderán y tendrán que sustituirle.

Son juegos de saltos recreativos, sin continuidad y limpios en su ejecución y caída. Algunos de una o pocas palabras que se pronuncian en el momento del salto y que finalizan en una corta carrera para decidir el que se queda en la jugada siguiente.

En otros casos son juegos de saltar por saltar, o de permanecer el mayor tiempo posible saltando y subiendo a las espaldas del resto de compañeros, según se trate de un juego individual o colectivo. De saltos donde se combinan el aguante de unos con la flexibilidad de otros. En todos ellos, el vigor, la destreza, la resistencia y la agilidad son ingredientes necesarios. Además la astucia para la imaginación y adivinanza puede resultar clave para cambiar de posición.

A continuación se exponen algunos de los juegos más representativos de ésta modalidad:

- Pídola
- Corre calles
- Las siete callejas
- El salto del moro
- El burro arregao



“Corre calles”. Se trata de un juego colectivo realizado al aire libre, donde el número de jugadores es ilimitado, y además no requiere material para su práctica. Es un juego en el que todos los niños saltan y hacen de burro, después de haber saltado.

Todos se sitúan en fila, y el primero de ellos se inclina hacia abajo para empezar el juego. El resto debe saltar sobre él, para inmediatamente después agacharse de la misma forma, esperando a que llegue su compañero y le salte, así sucesivamente.

Cuando todos han saltado, se levanta el primero y reemprende una nueva ronda de saltos. De este modo se van recorriendo espacios o calles, y de ahí su nombre.



Foto 4. Corre calles

4. Referencias Bibliográficas.

4.1. Índice Bibliográfico.

Blanco García, T. (1995) Para jugar como jugábamos. Colección de juegos y entretenimientos de la tradición. Ed. Diputación, centro de cultura tradicional. Salamanca.

Moreno Palos, C. (1993) Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España. Ed. Gymnos. Madrid.

4.2. Índice de Ilustraciones.

Foto 1. Clasificación según Blanco García. Autor: David Martín.



Foto 2. Potato sack race. Autor: Conrad Poirier

Foto 3. El aro. Autor: Tomás Blanco García.

Foto 4. Correcalles. Autor: Tomás Blanco García.

MUSEO DEL JUEGO

