

COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES:

EL JUEGO DE LA COMBA



Autor

José Benítez-Donoso Varela

Año 2011



ÍNDICE

1. Origen e historia de la comba
2. Descripción del material
3. Modalidades y reglas del juego
 - 3.1. Modalidades
 - 3.2. Desarrollo
 - 3.3. Reglas
 - 3.4. Letras de canciones
 - 3.5. Técnica de salto
 - 3.6. Capacidades y destrezas
4. Referencias bibliográficas
 - 4.1. Índice bibliográfico
 - 4.2. Índice ilustraciones



1. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

Es un juego popular en el que puede participar un amplio número de saltadores. Consiste en hacer girar (por dos personas) una cuerda larga y saltar mientras se cantan canciones tradicionales.

Es indudable que en alguna ocasión has oído decir a tus abuelos o a tus padres: “a eso jugaba yo de pequeño”, refiriéndose claro está al salto de comba.

Seguro que todos nosotros alguna vez hemos oído hablar de la comba como un juego popular de niñas. Además todos nosotros alguna vez hemos intentado saltar a la comba, otra cosa es que lo hayamos conseguido.

Todos estamos familiarizados con el salto a la comba como una forma de recreación de niños y un ejercicio de adultos por lo que no es difícil entender el salto de comba como un deporte. No obstante considerarla como una forma de movimiento artístico ya no es tan fácil de imaginar. Pero varias son las razones que nos hacen pensar de esta manera: la cuerda es un aparato muy versátil y nos permite infinitas posibilidades. Muestra de ello pueden ser, y valga como ejemplo, las rutinas que presenta el Cique du Soeil.

Todo el mundo cuando escucha hablar de la comba rápidamente se imagina a dos niñas dando a la cuerda y otra u otras saltando a la vez que cantan canciones para marcar el ritmo a la que salta. Muchos otros imaginarán una niña saltando en una cuerda individual. Pues bien, el Club de Salto de Comba de Montilla se basa en este juego



popular para la construcción de innumerables saltos en los cuales utilizan desde una cuerda individual a seis cuerdas cruzadas pasando por una cuerda dos personas, una cuerda tres personas, dos cuerdas dos personas, dos cuerdas tres personas, doble comba, cuerdas cruzadas, etc.

Muchos de los saltos que se realizan se ejecutan al son de la música, en los que el saltador pasa la cuerda de 2 a 3 veces por segundo. Además, como hemos dicho anteriormente, se realizan infinidad de saltos; todos aquellos que la imaginación nos permita crear. El salto de comba no sólo es una fuente de diversión, sino que además mejora nuestra salud, promueve factores sociales, etc.

El salto de comba ha estado siempre ligado a los patios de los colegios, parques, calles, etc. Por desgracia, con la incorporación de las nuevas tecnologías, este juego, como muchos otros, está siendo sustituido por videojuegos, consolas, teléfonos móviles, etc. y han quedado relegados a un segundo plano. Cada vez son menos los niños y niñas que se ven en los patios de los colegios practicando aquellos deportes, que en nuestra época se practicaban: la comba, la rayuela, el trompo, la lima, policía y ladrón, etc. Por eso, como educadores debemos fomentar estos juegos ya que no solo contribuyen a recupera nuestros patrimonio cultural sino que además fomenta una serie de valores en los participantes además de mejorar su calidad de vida.

A continuación os mostramos la denominación del Salto de Comba en varios países.



Denominación:

Alemania: Seilspringen

Argentina: comba, cuerda, sogá.

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 sogá.

Portugal: Saltar à corda.

Puerto Rico: Cuica.

Rumania: Sâriti coarda.

Santo Domingo: Cuica.

Uruguay: Cuerda.

Venezuela: Mescate.



1. Evolución del juego del juego de la comba.



2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Indumentaria:

Utilizar zapatillas deportivas adecuadas, con suela lisa o partida y que amortigüe adecuadamente los impactos, de esta manera, evitaremos lesiones de tipo muscular y sobretodo de tipo tendinosas (tendinitis).

Con respecto a la ropa deportiva, debe ser ligera y que no entorpezca los movimientos de la cuerda. Por eso debería utilizarse ropa deportiva ajustada.

Con respecto al material:

Utilizar cuerdas de longitud adaptada a la persona que realiza el salto.

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).

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

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



2. Tipos de combas

gimnasio como en las pistas polideportivas (al aire libre) pero, estos lugares deben reunir unas condiciones ambientales similares:

- Espacio suficientemente aireado.

- Superficie plana, lisa y preferiblemente no muy dura

(eludiremos lesiones, sobretudo cuando el número de saltos es elevado). Además evitaremos que la cuerda se rompa con el roce del suelo

- Evitar obstáculos.

- A ser posible realizar los saltos en pabellones o salas deportivas con suelo blando que amortigüe el salto.



3. MODALIDADES Y REGLAS DEL 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.

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.

En el juego por parejas, es igual que en el juego individual, sólo que



3. Salto de comba individual

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".

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.



3.3 Reglas:



4. La comba en grupo

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 ligándose, y se vuelve a empezar desde el principio de la canción."

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

Balances:

- 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
Montar en coche, leré
Y yo le dije, leré
Con gran salero, leré
No quiero coche, leré
Que me mareo, leré.

Comba por parejas:

- TE CONVIDO:

- Te convido.
- ¿A qué?
- A un café.
- ¿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,

¿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.

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:



5. Modalidad salto al pelotón.

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

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

tercero)

Que entre el pelotón...
número 3 (entra el

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)

- 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.)

- 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.



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 de salto.

- Coger la cuerda por sus extremos fuertemente.
- Saltar cuando la cuerda vaya a pasar por debajo de los pies, es decir, adapta el movimiento de los brazos y su velocidad a la altura y tempo del salto. Al principio deberás prestar mayor atención pero conforme domines el gesto, lo automatices, apenas debes prestar atención y salto lo realizarás 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, y sobre todo la recepción la tenemos que realizar con la punta del pie 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 esta 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 debemos 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 nos cansemos 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 prevendremos lesiones.

Cuando nos iniciamos en el salto de comba, los principales errores son:

- flexionar en exceso las rodillas,
- separar los codos del tronco,
- y realizar el giro de cuerda con los hombros en vez de hacerlo con



las muñecas,

- todo esto supone un gasto energético muy elevado. Es por lo que debemos prestar atención a estas partes del gesto.

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.

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

4.1. Índice bibliográfico.

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.

es.wikipedia.org

www.madrideos.net

<http://www.acanomas.com>

4.2. Índice ilustraciones

1. Evolución del juego del juego de la comba.

http://es.wikipedia.org/wiki/Saltar_la_cuerda

http://www.museodeljuego.org/contenidos.asp?contenido_id=770

2. Tipos de combas.

<http://www.madrideos.net/juegos.htm>

3. Salto de comba individual.

<http://segundociclozenobiaef.blogspot.com/>

4. Modalidad salto en grupo.



<http://carterleegrace.blogspot.com/2010/05/gincanas.html>

5. Modalidad salto al pelotón.

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://3.bp.blogspot.com/_

MUSEO DEL JUEGO

