

COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: JUEGOS PARA REUNIONES Y FIESTA



Autor

Eduardo Toraño Sújar

Año 2011



Índice

Dardos

Carreras atadas

Zancos

Carreras de sacos

Pajitas

El pelele

La piñata

Referencias bibliográficas

Índice de ilustraciones



LOS DARDOS

Una primera versión de Dardos que se llamaba Soplido y Dardo, usaba una cerbatana para disparar un dado hacia el blanco. En 1844, durante un juego de Soplido y Dardo en un bar de Londres, un jugador cometió el fatídico error de aspirar en lugar de soplar. El dardo desapareció dentro de su sistema digestivo, con lo cual el pobre tipo murió unos días después.

Los primeros tipos de Dardos comenzaron a tener popularidad en el siglo XIX pero no se hizo un juego de bar serio hasta el siglo XX cuando se lo conoció como Dardo y Blanco según "Juegos Legales sobre Premisas autorizadas", de 1904. El Dardo y Blanco se jugaba sobre un tablero de círculos pintados y numerados, en los que los dobles y los triples no se exhibían, la puntuación máxima estaba en el centro y la mínima en el borde. Los cerveceros comenzaron a organizar ligas por 1925. Recibió una gran ayuda en 1937, cuando el Rey y la Reina visitaron un club social en Slough, Berkshire y de paso arrojaron dardos en el blanco. El diario Sunday Chronicle informó que "la Reina ha hecho a las mujeres de Gran Bretaña conscientes de los dardos". Según los investigadores de la observación de masas, que estudiaron la vida en los bares de Bolton durante la década de 1930, el número de bares en los que se jugaba Dardos se triplicó en los siguientes dos años donde parecía reemplazar al Tejo como juego de preferencia. Como otros juegos, sin embargo, el juego de Dardos sufrió leyes que lo prohibían en lugares tales como Liverpool y Glasgow.



Descripción del material

Aunque el tablero estándar o triple o "Londres" ilustrado es el principal tablero de dardos actualmente



en uso, muchos diseños diferentes han existido a lo largo de los años y aún hay variantes que son "non-Londres". Aún se sabe que se usan el tablero de Yorkshire, el tablero de Lancashire o de Manchester, el tablero de Staffordshire y los Dardos del East End también son

populares y se juegan en tableros con segmentos cuya puntuación es múltiplo de cinco. El esquema de segmentos numerados del tablero de Londres se hereda de los viejos tableros de Yorkshire, Burton, irlandés y Lincoln que tienen una disposición similar. El origen del extraño esquema de numeración que es común en muchos de los tableros se perdió en la historia, pero parece que la disposición distintiva de los números se inventó en algún momento a fines del siglo XIX, probablemente en el norte de Inglaterra. No se sabe por qué los números están puestos de esa manera, pero está claro que se

hizo un esfuerzo para asegurarse que los números consecutivos estuvieran ubicados, en su mayoría, bien lejos unos de otros.

La única foto que existe de algún blanco anterior a 1920 es una foto del tablero de Grimsby de 1890. Los números van del 1 al 28, hay un único centro y no hay triples. El tablero es grande y negro, pero la numeración sigue preferentemente el mismo modelo de números altos adyacentes a números bajos alrededor del borde.



Lo que determina la calidad de un dardo, que no necesariamente son los que mejor se van a adaptar a nuestra forma de tiro, es el porcentaje de tungsteno/níquel que se utilice en la fabricación de los barriles (parte delantera del dardo donde va la punta).

Otra parte importante es a la hora de elegir las cañas o colas, que las hay de diversos tamaños y estilos, utilizando para su fabricación materiales como el aluminio, plásticos y últimamente también titanio, entre otros materiales. En su elección lo más importante es la longitud de la misma, según el estilo de tiro que tengamos.

Modalidades de juego

301, 501, 701

Variante del juego de los dardos en la que cada jugador tiene que partir de una de estas puntuaciones, elegida al comienzo por ambos contrincantes, y deben llegar hasta cero justo restando de esta puntuación la puntuación conseguida con los tres dardos en cada tirada. Para iniciar la partida (in) y llegar a cero o "cerrar" (out) la partida existen tres variantes o formas de hacerlo: comenzando o cerrando en sector sencillo, en sector doble (opción "double in/out") o en sectores doble y triple (opción "master in/out").

CRICKET

Variante del juego de los dardos que consiste en "cerrar" una serie de seis números más la diana acertándole tres veces con los dardos a



cada uno. Los números con los que se juega más frecuentemente son el 20, 19, 18, 17, 16 y 15, más la diana (bull). Además de este mismo juego existen multitud de variantes, según se aumente la dificultad, eligiendo opciones como por ejemplo llevar además una puntuación, a favor (cricket "normal") o en contra (cricket cut throat o a degüello), o no llevarla (no score), que condicionará que se pueda ganar la partida una vez cerrados los siete números. Además existen otras variantes, como "wild cricket" (la diana elige los números que puntuarán), "crazy cricket" (los números a los que tirar, a menos que se cierren, cambian en cada ronda), "wild and crazy cricket" (combinación de los dos anteriores), y "pick it cricket" (los jugadores eligen los números a los que tirar con los números a los que acierten en el calentamiento o con la mano).

High Score

Variante del juego que consiste en alcanzar la máxima puntuación posible en un número limitado de tiradas que normalmente son siete.

CARRERAS ATADAS

Como espectáculo resultan de lo más divertido. Participar en ellas es una de las actividades preferidas de los niños, sobre todo si discurren por una pista de obstáculos que les dificulte aún más la carrera. Lo mejor, sin duda, es participar, aunque no se gane y uno acabe lleno de barro hasta las orejas.

Material: Tantos trozos de cuerda como participantes tenga la carrera (1 m por persona).



Modalidades y reglas de juego

El objetivo es intentar llegar el primero a la meta después de cubrir el recorrido establecido (generalmente 100 o 150 metros). Al caerse hay que levantarse lo más rápidamente posible para continuar la carrera.



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4

Carreras con las rodillas atadas

Las piernas del participante se atan juntas por debajo de las rodillas, con lo cual la capacidad de movimiento y maniobra queda muy reducida.

Carreras a tres patas

Se ata la pierna derecha de un participante a la izquierda del otro, por encima y por debajo de las rodillas. Entre los dos, tres patas y a correr. Si caen, la dificultad para volverse a poner de pie es otro motivo de diversión.



Carreras a la pata coja

Los participantes deben asirse un pie con la mano e intentar cubrir la carrera saltando sobre el otro pie. Por más difícil que resulte mantener el equilibrio, no se puede soltar el pie para ponerlo en el suelo, pues eso supone la descalificación.

ZANCOS



Imagern 5

Los zancos no tienen un origen preciso, aunque se supone que se inventaron por necesidad. ¿Tal vez para cruzar riachuelos, zonas pantanosas o inundadas? Sabemos, sin embargo, que esta peculiar técnica de andar elevado ha sido adoptada en todo el mundo y que sus aplicaciones lúdicas son múltiples y variadas.

En algunos pueblos de La Rioja las carreras de zancos son típicas durante las fiestas (los mozos bajan una cuesta subidos en zancos y rodando sobre su propio eje). Muchos espectáculos circenses o callejeros basan su atractivo en los zanqueros.

Así y todo, los antecedentes de los zancos como instrumentos útiles para el trabajo se mantienen todavía en ciertas regiones, como en las Landas francesas, en donde los labradores suelen trabajar con los zancos puestos durante muchas horas al día. Los más viejos del lugar



presumen de que a finales del siglo pasado un panadero de su tierra recorrió sobre zancos la distancia que separa París de Moscú en cincuenta y ocho días.

Descripción del material

Existen esencialmente varios tipos de zancos, según el grado de movilidad que estos nos permitan y uso que les demos, así estarían:

Los que se sujetan con las manos, se dividirían Imagen 5 Zancos entre los que utilizan las cuerdas y los que usan los palos de mayor longitud, por encima del pie para poderlos coger (si bien su uso en edades tempranas es más recomendable, sus posibilidades motrices van a ser más restringidas).

Los que sujetan directamente a las piernas por medio de cintas, correas, gomas, o precinto de embalar. Esta última opción tiene más ventajas, porque al tener las manos libres es más fácil mantener el equilibrio y puedes llegar a jugar con cualquier persona u objeto a cualquier propuesta lúdica, aumentando de este modo las posibilidades y creatividad en los desplazamientos.

Modalidades de juego

Existe una gran variedad de juegos para los zancos que dependerá en gran medida del nivel de destreza que tenga la persona con ellos. Puede haber juegos desde mantener el equilibrio, batallas con zancos o carreras de distancia, velocidad o relevos, juegos de persecución, carreras en bajada rodando...



CARRERAS DE SACOS

La carrera de sacos es un juego muy popular entre los niños de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos de tela (los de papel no sirven) y terreno suficiente para saltar.

Para ejecutar la carrera los niños se introducen dentro de los sacos y éstos se atan al pecho o bien se agarran con las manos. Los niños deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Es éste un juego típico de las fiestas populares, en el que pueden intervenir tanto los pequeños como los mayores. Tan sólo se precisa buena disposición para el ejercicio y, sobre todo, sentido del humor para encajar con ánimo alegre las posibles caídas.

Descripción del material

Un buen saco de arpillera y sentido del equilibrio.

Modalidades de juego

Existen diferentes tipos de carreras de sacos:

De velocidad. Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.



De firmeza. Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.

De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.



Imagen 6 Sacos

Normalmente en cuanto al desarrollo del juego podemos decir que puede haber tantos participantes como sacos disponibles, según la anchura de la pista. Ésta deberá ser blanda, de tierra o de hierba, preferiblemente, puesto que el asfalto es muy desaconsejable por las inevitables caídas.

En cuanto a las normas de juego, todo corredor que tropiece intencionadamente con otro al caerse quedará descalificado. Ahora bien, si la caída es involuntaria, el corredor puede levantarse de nuevo y seguir dando saltos.

Las líneas de salida y de meta deberán señalizarse adecuadamente. Por lo general se precisa la ayuda de un juez de línea de meta porque en muchas ocasiones los metros finales son muy apretados. La longitud de la carrera se establece según la conveniencia de los participantes o de los organizadores. Normalmente no llega a los 100 metros.



PAJITAS

Las pajillas más primitivas fueron hechas por los Sumerios de tallos de plantas o literalmente de paja para beber cerveza y filtrar el líquido de la cebada. En el sur de Sudamérica, como en Argentina y Uruguay (muy poco en Chile), normalmente se utiliza un utensilio metálico llamado bombilla para beber la yerba mate.

Las pajillas fueron inicialmente ofrecidas al mercado como una opción para reducir el riesgo de contraer una enfermedad desde recipientes inapropiadamente lavados, vasos y tazas.

Descripción del material

Es un utensilio utilizado para transferir un líquido de un lugar a otro, usualmente usado en bebidas, como para transferir líquidos de un vaso a la boca.

Un tubillo por el que sale el líquido hueco generalmente de plástico o polietileno, rectos o con forma de acordeón en la punta, constituyen las pajillas más comúnmente usadas actualmente en el mundo entero.

Modalidades de juego

Existen varias modalidades de juegos, aquí explico dos de ellas aunque también son comunes alguna modalidad de transporte de objetos succionando con la pajita. Consiste en ir sacando del montón una a una, las pajitas que acumulan mayor puntuación. El tanteo suele establecerse así: amarillas 3 puntos, rojas 5 puntos, azules 10,



verdes 15 rojas y blancas 20. Los jugadores se reúnen alrededor de la mesa y echan a suertes quién empieza. Éste mezcla bien las pajitas, las arracima en una mano y, apoyando casi sobre la mesa las puntas inferiores del mazo, abre la mano para que caigan sobre el tablero haciéndose un pequeño montón. Luego va retirándolas una por una con la punta de los dedos, de modo que ninguna de sus vecinas sufra el menor cambio de posición, si se mueve alguna pierde el turno.

Se prepararán tantas pajitas como jugadores intervengan, de manera que sean de diferente longitud, formando una escala de menor a mayor.

El jugador colocará las pajitas en su mano, entremezclando las largas con las cortas, y procurando que sólo sobresalgan, de forma visible, los extremos de las mismas, totalmente alineados, de manera que parezca que todas son iguales. Acto seguido, los jugadores irán cogiendo una pajita cada uno. Al final se habrá obtenido un orden de ganador a perdedor, según la longitud de la pajita que haya correspondido a cada jugador.

EL PELELE

El pelele es un juego español antiguo, que por cierto aparece en el libro titulado "Los juegos del mundo" compendiados por Frederic V. Grunfeld. El juego del pelele consiste en crear un muñeco de trapo, como símbolo de una figura impopular, y mantearlo. De acuerdo con dicho autor ha sido una de las formas en que las mujeres españolas



han protestado contra la arrogancia masculina y se han desquitado de ella.

Descripción del material



Imagen 7 Pelele

El pelele es un muñeco de trapo, del tamaño de una persona adulta, para cuya confección se emplean ropas viejas usadas. En otros tiempos se rellenaban de paja, pero ese material se ha sustituido por papel o poliespan.

Al pelele se le dota de cabeza, cara, manos y pies (antes el rostro se elaboraba con un escobón y se le pintaba con tizones de los

fogones). Se le viste elegantemente y es habitual que lleve al cuello un collar de cáscaras de huevos. En sus orígenes, los yeberos representaban en este muñeco la figura de Judas, pero en la actualidad se hace mofa de cualquier personaje público.

Modalidades de juego

En el juego del pelele, mientras el muñeco es lanzado por los aires, las jóvenes cantan unas canciones burlescas con rimas como: «El pelele está malo. / ¿Qué la daremos? / Agua de caracoles / que cría cuernos». O también se entonaba: «Pelele, pelele, / tu madre te quiere, / tu padre también, / todos te queremos. / Arriba con él».

Se crea un juego erótico en torno al muñeco. Las mujeres lo hacen subir por los aires; los hombres intentan arrebatárselo para



destruirlo. Si éstos no se atreven, los incitan:

“En este pueblo no hay hombres,
y si los hay, no los veo,
estarán en los corrales
barriendo los gallineros.
Si se acercan demasiado, los echan:
Fuera burros, fuera burros,
que aquí no se vende paja,
que lo que se vende aquí
son unas buenas muchachas”.

Al final de forcejeo, el pelele pasa a manos de los hombres, que lo rajan, lo destripan. Lo matan.

“Si queréis el pelele,
nos tenéis que dar
una arroba de vino
pa la limoná”.

LA PIÑATA

El juego de la piñata, también conocido como romper pucheros, estaba presente en todas las fiestas veraniegas, especialmente en las celebraciones en torno a la entrada del verano y en todas las fiestas patronales. También era un clásico en las fiestas de cumpleaños o cualquier otra celebración familiar.

Descripción del material



Consiste en romper recipiente de barro, la piñata, normalmente un puchero de los que se iban haciendo viejos en las antiguas cocinas de leña y carbón, relleno de los más variados objetos: caramelos, monedas, globos, rosquillas, o también de agua o harina.

Para romper los pucheros el jugador debía vendarse los ojos y armado de un palo intentar romper alguna de las vasijas dispuestas en una cuerda sujeta entre árboles o columnas.



Imagen 8 Piñata

Una vez en disposición de golpear, los asistentes le iban indicando la dirección correcta y el momento de asestar el golpe.

El jugador disponía de un número determinado de intentos para romper algún puchero. Si lograba romper uno relleno de golosinas, estas se desparramaban por el suelo con el gran regocijo de los asistentes que se lanzaban a por ellas, pero si por el contrario se acertaba a romper un puchero con trampa, el jugador quedaba bañado en una mezcla de agua y harina que le convertía en objeto de

Modalidades de juego

El jugador con los ojos tapados y el palo en la mano era sometido a un rito de giros y desplazamientos con el fin de hacerle perder la orientación y las referencias de la ubicación con respecto a los pucheros para dificultarle el acierto.



las burlas de la chiquillería Referencias bibliográficas

<http://www.darderos.com/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=1>

<http://www.acanomas.com/39/Diccionario-Espanol/118/Letra-P78.htm>

<http://www.wikipedia.es>

http://www.profes.net/newweb/pri/archivo2.asp?id_contenido=44072

<http://www.acanomas.com/Enciclopedia/580/Juegos-Sencillos.htm>

Lavega Burgués, P. y Olaso Climent, S. (2007) 1000 juegos y deportes populares y tradicionales, la tradición jugada. Paidotribo

http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/mayo_05/16052005_01.htm

<http://es.paperblog.com/el-pelele-costumbres-de-mi-pueblo-yepes-91029/>

De la Villa Porras, C. (2005) Un año de juegos. Asociación Cultural La Tanguilla

Índice de ilustraciones

Foto 1. Diana.

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://us.123rf.com/400wm/400/400/siart/siart0902/siart090200188/4379533-vector-ilustrado-en-blanco-de-dardos-bordo-bacgkround.jpg&imgrefurl=http://es.123rf.com/photo_4379533_vector-ilustrado-en-blanco-de-dardos-bordo-bacgkround.html&usg=__y377-41rc_YEtF7Qf4dliBWhYtM=&h=1200&w=1200&sz=213&hl=es&start=15&zoom=1&tbnid=C7-v1nkF7D0wUM:&tbnh=117&tbnw=117&ei=2Ga5TaziIoSr8AOwhfE5&prev=/search%3Fq%3Ddardos%26um%3D1%26hl%3Des%26client%3Dfirefox-a%26hs%3Dcvm%26sa%3DN%26rls%3Dorg.mozilla:es-ES:official%26biw%3D1008%26bih%3D572%26tbnid%3Disch0%2C456&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=433&vpy=227&dur=832&hovh=225&hovw=225&tx=116&ty=121&page=2&ndsp=16&ved=1t:429,r:8,s:15&biw=1008&bih=572

Foto 2, foto 3, foto 4 <http://www.acanomas.com/Enciclopedia/580/Juegos->



Sencillos.htm

Foto 5. Zancos.

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.animartecadiz.com/talleres/zancosIAJ3.jpg&imgrefurl=http://www.animartecadiz.com/talleres.htm&usg=__NDCAK6frC379MGr0_GKdcG02K4w=&h=730&w=800&sz=43&hl=es&start=39&zoom=1&tbid=hjJhhh2oCmzxcM:&tbnh=126&tbnw=157&ei=9mS5TcKQKsHX8gPPrNFD&prev=/search%3Fq%3Dzancos%26um%3D1%26hl%3Des%26client%3Dfirefox-a%26sa%3DN%26rls%3Dorg.mozilla:es-ES:official%26biw%3D1008%26bih%3D572%26tbn%3Disch0%2C798&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=732&vpy=201&dur=642&hovh=214&hovw=235&tx=121&ty=121&page=3&ndsp=18&ved=1t:429,r:5,s:39&biw=1008&bih=572

Foto 6. Sacos.

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.terueltirwal.es/villalba/imag/saco.jpg&imgrefurl=http://www.terueltirwal.es/teruel/folclore_villalba_baja.html&usg=__cZXw9qvdvHfkjUatsKEEbvozoyEM=&h=170&w=220&sz=8&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=A76oJB_jm2guEM:&tbnh=130&tbnw=156&ei=OGW5TZKSKI-q8AOhIOUt&prev=/search%3Fq%3Dcarreras%2Bde%2Bsacos%26um%3D1%26hl%3Des%26client%3Dfirefox-a%26sa%3DG%26rls%3Dorg.mozilla:es-ES:official%26biw%3D1008%26bih%3D572%26tbn%3Disch0%2C114&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=791&vpy=297&dur=29&hovh=136&hovw=176&tx=110&ty=99&page=1&ndsp=15&ved=1t:429,r:14,s:0&biw=1008&bih=572

Fotos 7. Pelele. <http://www.lapoza.org/secc/tradic/pelele.php>

Foto 8. Piñata <http://es.wikipedia.org/wiki/Pi%C3%B1ata>

