PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE:

JUEGOS DE LA INFANCIA, DE SOCIEDAD Y DE SPORT; NAIPES, BILLAR, TRESILLO, AJEDREZ: JUEGOS DE PRENDAS Y DE ADIVINANZAS: EL ARTE DE LAS GITANAS ADIVINADORAS O MANERA DE ECHAR LAS CARTAS

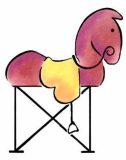
MUSEO DEL JUEGO

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

Índice

Contextualización histórica.....Pág. 6-9
Resumen del libro .....Pág. 10
Resumen de los juegos..... Pág.11-49
Juegos de adivinanzas .....Pág. 11
Juegos de la infancia .....Pág. 11
Juegos de dedos.....Pág. 11
Trabalenguas .....Pág. 12
Juegos de prendas .....Pág. 12
Cuatro esquinas.....Pág. 12
Centinela. ¡Alerta!.....Pág. 13
El ratón y el gato.....Pág. 13
El volante.....Pág. 13
Pompas de jabón.....Pág. 14
Lotería.....Pág. 14
La esfera.....Pág. 14
Árbol de navidad.....Pág. 15
Juegos científicos.....Pág. 15
Lámpara de gas hidrógeno .....Pág. 15
El ascua que no quema .....Pág. 16
Volcán artificial.....Pág. 16
Volver encarnado en licor azul, por medio del aire respirado....Pág. 16
Volcán micro-químico .....Pág. 16
Líquido misterioso.....Pág. 17
Madera luminosa.....Pág. 17

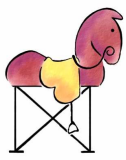
MUSEO DEL JUEGO



Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

Nevada artificial.....Pág. 17
Mezcla que se funde en el agua.....Pág. 18
La nube.....Pág. 18
Fuente de fuego.....Pág. 18
Imitación del relámpago.....Pág. 18
Frasco luminoso.....Pág. 19
Transformar un líquido en diferentes colores.....Pág. 19
Diversos juegos.....Pág. 20
Cabeza parlante.....Pág. 20
Cómo se fríe una tortilla en un sombrero.....Pág. 20
Juegos de sociedad.....Pág. 20
Damas.....Pág. 20
Dominó.....Pág. 21
Juegos de naipes .....Pág. 22
Baccarat.....Pág. 22
La bieiga.....Pág. 23
Mus.....Pág. 24
El solo.....Pág. 25
Encarté.....Pág. 25
El golfo.....Pág. 26
El ambigú .....Pág. 26
El burro.....Pág. 27
Derecha e izquierda .....Pág. 27
El ferrocarril .....Pág. 27
La lotería o comercio .....Pág. 28
La malilla.....Pág. 28
La mosca.....Pág. 28

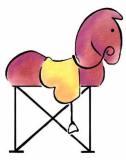
MUSEO DEL JUEGO



Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

La perejilla……Pág. 29
El revesino……Pág. 29
La ronda……Pág. 29
El Ajedrez……Pág. 30
El Billar……Pág. 30
El golf……Pág. 31
Los juegos olímpicos……Pág. 31
Carreras pedestres……Pág. 32
A la pata coja o rayuela……Pág. 33
La oca……Pág. 34
Lawn-Tennis……Pág.34-37
Foot-ball……Pág.37-39
Los dados……Pág. 40
Los bolos……Pág. 40
El balón ……Pág. 41
Juegos de prendas ……Pág. 41
Formación de palabras ……Pág. 41
La gallina ciega ……Pág. 42
El hurón ……Pág. 43
El penitente adivino……Pág. 43
Los oficios……Pág. 44
Soplavivo te lo doy……Pág. 44
El arzobispo de Constantinopla……Pág. 44
El lapo escondido ……Pág. 45
Tira y afloja……Pág. 45
La toilette……Pág. 46
Penitencias……Pág. 46

MUSEO DEL JUEGO



Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

El beso de la religiosa……Pág. 47
Dichos populares……Pág. 48
Bibliografía……Pág. 48

MUSEO DEL JUEGO

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

Contextualización histórica

Para desarrollar este punto de la contextualización histórica, vamos a basarnos en los datos de las siguientes páginas web: www.bne.es/es/Catalogos/BibliotecaDigital; http://www.paralibros.com/passim/int20010.htm y www.Wikipedia.org. Para ello, consideramos oportuno realizar una breve contextualización histórica mundial antes de abordar la situación vivida en nuestro país.

El libro fue escrito entre 1910 y 1919, época en la que estalla la Primera Guerra Mundial.

1914. Primera Guerra Mundial. En Serbia el asesinato del heredero al trono de Austria, Francisco Fernando en Sarajevo marca el comienzo de la Primera Guerra Mundial, Austria le declara la guerra a Serbia. Alemania invade Bélgica en camino a Francia, que es beligerante al igual que Inglaterra, iniciándose la primera de las dos tragedias bélicas que arrasarán Europa y gran parte del mundo durante este siglo.

La artillería, y el uso de granadas de mano con espoletas en la guerra de trincheras provocan cuantiosas bajas, además de las granadas de cloro, fósforo y gas mostaza.

1915. Hundimiento del Lusitania. El 7 de mayo de 1915 durante la Primera Guerra Mundial el transatlántico de pasajeros Lusitania de la línea Cunard, es torpedeado en el mar de Irlanda por el submarino alemán U-20. La nave, una de las más grandes del mundo en su tipo, que enarbola bandera británica y transporta más de 1.900 personas,

MUSEO DEL JUEGO

entre ellos cerca de 120 estadounidenses, se hunde en pocos minutos.

1917. Revolución en Rusia. Tras la revolución bolchevique de marzo, abdica el zar Nicolás II y asume provisionalmente el gobierno como primer ministro el príncipe Georg E.Lvov, a quien sucederá rápidamente Alexander Kerensky, paralelamente se firma un armisticio con Alemania. A fines de octubre Lenin se convierte en el jefe indiscutido de los bolcheviques.

1918. Derrota de Alemania. Durante este año tras la decisiva participación de EE.UU. en la guerra y la designación del mariscal Foch al frente de las tropas, capitulan Bulgaria, Turquía, Austria y por último Alemania; se produce la desintegración del imperio austro-húngaro y logran su independencia Finlandia, Polonia y Checoslovaquia, entre otros países. Finalizando así la primera gran guerra.

Asesinato en Rusia del zar Nicolas II y su familia. Desaparición en el atlántico del transporte de la armada de los EE.UU. Cyclops.

En España: El 7 de agosto, La Gaceta publicaba un real decreto por el que el gobierno de Alfonso XIII se creía en el "deber de ordenar la más estricta neutralidad a los súbditos españoles con arreglo a las leyes vigentes y a los principios del Derecho Público Internacional". En realidad, la decisión ya había sido tomada por el gobierno del conservador Eduardo Dato en cuanto se tuvo conocimiento del inicio de las hostilidades.

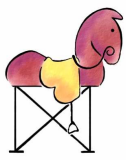
Los países beligerantes tenían un especial interés de que España no participara en la contienda. El país más interesado era Alemania, que no quería tener que combatir en una segunda línea de defensa en los Pirineos. Al mismo tiempo, los países europeos implicados en la

MUSEO DEL JUEGO

guerra esperaban tener los favores comerciales de España, que no tenía recuerdos especialmente gratos debido al aislacionismo que había sufrido tras la derrota de 1898.

Espectro político
Liberalismo progresista Liberalismo conservador

Inicio presidencia	Fin presidencia	Presidente		Partido	Comentarios
27 de octubre de 1913	9 de diciembre de 1915	Eduardo Dato		Partido Liberal-Conservador	• Asesinato del archiduque Francisco Fernando (28 de junio de 1914). • Comienza la Primera Guerra Mundial (28 de julio de 1914). • **España se mantiene neutral** (7 de Agosto de 1914).
9 de diciembre de 1915	19 de abril de 1917	Álvaro de Figueroa		Partido Liberal	• Hundimiento del transatlántico Príncipe de Asturias(5 de marzo de 1916). • Alemania declara la guerra submarina total (1 febrero 1917). • Revolución rusa (febrero 1917).
19 de abril de 1917	11 de junio de 1917	Manuel García Prieto		Partido Liberal Demócrata	
11 de junio de 1917	3 de noviembre de 1917	Eduardo Dato		Partido Liberal-Conservador	• Crisis social, política y militar (verano). • Huelga general (agosto).



Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

3 de noviembre de 1917	22 de marzo de 1918	Manuel García Prieto		Partido Liberal Demócrata	
22 de marzo de 1918	9 de noviembre de 1918	Antonio Maura		Partido Maurista	• Gran pandemia de gripe (llamada también "gripe española") (A partir de mediados 1918).
9 de noviembre de 1918	5 de diciembre de 1918	Manuel García Prieto		Partido Liberal Demócrata	• Fin de la Gran Guerra (11 Noviembre 1918)
5 de diciembre de 1918	15 de abril de 1919	Álvaro de Figueroa y Torres		Partido Liberal	• Amalio Gimeno nombrado *interino* durante su ausencia (18 - 24 de diciembre).
15 de abril de 1919	20 de julio de 1919	Antonio Maura		Partido Maurista	• Tratado de Versalles (28 de junio de 1919). Fin oficial de la 1ª Guerra Mundial.

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

Resumen

El libro nos cuenta un poco de historia y las reglas de juegos de la época, como los de adivinanzas o la rayuela, contemporáneos, como el "foot-ball", juegos científicos, juegos de prendas, de naipes y dentro de ellos las forma que tienen las adivinadoras de echar las cartas, juegos de de sociedad, etc.

MUSEO DEL JUEGO

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

Resúmenes de los juegos

Juegos de adivinanzas

Los juegos de adivinanzas son por excelencia el juego más popular, ya que están arraigados en la cultura tradicional.
La adivinanza en sí, es un acertijo, que puede ser una pregunta o una breve descripción; lo descrito puede corresponder a un objeto, una persona, un animal, una fruta, etc. Los juegos de adivinanzas, suelen ser enigmas con respuestas concretas, dichos en forma de rima. Se describe algo para que sea adivinado.
La adivinanza es considerada un pasatiempo, ya que es un juego de ingenio, que tiene como propósito entretener y ejercitar la mente (RAE, 2011).

Juegos de la infancia

Estos juegos son para entretener a los niños pequeños, para distraerles y hacerles reír o incluso para "ayudarlos" con los golpes y heridas, como por ejemplo el típico "sana sana".

Juegos de dedos

Éstos juegos consisten en el uso de los dedos para contar historias, podemos ver desde el claro ejemplo de "éste niño pidió un huevo, éste lo puso a asar,…" y así con todos, hasta los actuales cuentos infantiles de marionetas de dedos, que consisten en meter los dedos por las páginas de cartón y mientras se va leyendo el texto, se va interpretando con las marionetas. Se utilizaban aparte de para

MUSEO DEL JUEGO

entretener, para entrenar el uso de los dedos de los niños.

Trabalenguas

Son oraciones o textos pequeños para leer en voz alta, que se caracterizan por su dificultad para pronunciarlos, suelen usarse palabras parecidas o repeticiones de una misma palabra. Se usan para mejorar la dicción.

MUSEO DEL JUEGO

Juegos de prendas

La diversión consiste en decir o hacer algo a los jugadores, y paga prenda quien no la dice o hace bien.
Otro ejemplo diferente es en el que los niños se ponen en corro alrededor de unas sillas al son de una música. Debe haber tantas sillas como niños menos una, y cuando deje de sonar la música, todos deberán conseguir un sitio y el que no lo haya hecho, quedará eliminado.

Las cuatro esquinas

Se desarrolla preferentemente al aire libre. Por lo general, son cinco jugadores (cuatro esquineros y un plantón). Para saber a quién le corresponde quedarse primero de plantón, se echa a suertes.
A una señal del plantón, los esquineros empiezan a cambiar entre sí de puesto bien con el compañero de cualquiera de los lados adyacentes o con el del extremo de la diagonal. El plantón debe procurar alcanzar una de las esquinas cuando la han abandonado. Si

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

lo consigue, se intercambian los papeles.

Centinela. ¡Alerta!

El juego consiste en simular un cuartel en el que están los quintos, y fuera, un centinela designado por suerte. El centinela debe ir paseándose y en las idas y venidas, los quintos deberán intentar escapar gritando "¡Centinela alerta!"; cuando salgan corriendo, el centinela irá tras ellos y si consigue coger a algún quinto o alguno queda sin escapar, intercambiará papeles con él.

El ratón y el gato

El juego consiste en que dos personas hagan de ratón y gato, y el resto hacen un corro que gira.
Todo comienza con el ratón dentro del corro y el gato fuera, cuando empiece el juego el gato intentará atrapar al ratón entrando y saliendo del corro, y el ratón intentará evitarle de la misma forma, mientras que los componentes del corro facilitarán la entrada y salida del ratón y dificultarán las del gato.

El volante

Consiste en dos jugadores, a una cierta distancia, que se van lanzando un trozo de corcho o de madera ligera que lleva fijas unas plumas de ave, y pierde el que lanza mal o al que se le cae.

MUSEO DEL JUEGO

Pompas de jabón

Es un juego básico con el que tanto niños, como mayores se distraen y se entretienen enormemente. La gracia del juego reside en su simplicidad y en la facilidad para hacer el líquido (mezcla de agua y jabón).

Los materiales son fáciles de encontrar, agua, jabón, un recipiente para la mezcla y un pequeño aro, o una pajita para soplar y hacer las pompas.

Lotería

Un juego muy parecido al clásico bingo, sólo que en niños no debe dificultarse mucho. La mejor manera será haciendo tablas en papel o cartón de números que estén comprendidos en una serie no muy extensa, además un niño que cante los números de las bolas sacadas de una bolsa, previamente mezclada, que también será encargado de repartir los premios cuando uno gane y si son más de uno los que aciertan, se repartirá el premio.

La esfera

Es muy parecido al anterior descrito. Se hace una circunferencia no muy gruesa, con un agujero en medio por el que pase un eje, en el que se enganche una varilla que haga de minutero, en la circunferencia, se escribirán unos números, ya sean consecutivos o

MUSEO DEL JUEGO

no, y los niños deberán elegir uno de ellos, se hace girar el minutero, y ganará el número en el que caiga, si cayera entre dos números, se premiará a los dos o se repetirá.

Árbol de navidad

Éste es un juego propio de la navidad, como su propio nombre indica. Se coge un arbolito o una rama de árbol del mayor tamaño que permita el local, se decora con todo tipo de adornos, y se colgarán también los regalos del aguinaldo, que se irán descolgando, o aleatoriamente o por orden numérico, si han sido numerados antes, o sacando de una urna un número y de otra un nombre de un niño.

Juegos científicos

Están basados en la Física y en la química, y sirven, por así decirlo, para que los niños aprendan y se interesen por la ciencia de un modo divertido y entretenido.

Lámpara de gas hidrógeno

Para éste pequeño experimento, se necesita una botella llena de agua por la mitad, unas limaduras de hierro y un poco de ácido sulfúrico, un corcho muy ajustado y prieto que tape la botella, atravesado por un tubo de vidrio o de metal, por el que saldrá gas que prenderemos con fuego.

MUSEO DEL JUEGO

El ascua que no quema

Este juego consiste en una plancha de metal lisa, un trozo de tela sobre ella, y encima unos trozos de carbón encendido. Durante el proceso se verá que la tela no se prenderá pues el calor lo absorberá el metal y la tela hará de conductor.

Volcán artificial

Es un compuesto inflamable que consiste en una mezcla de limaduras de hierro (60%), con azufre en flor (40%), después se mete en un pequeño hoyo de tierra, humedeciéndola con agua, y se vuelve a tapar con la tierra bien prensada. Cuando la mezcla reaccione, expulsará la tierra de encima y partes inflamadas.

Volver encarnado en licor azul, por medio del aire respirado

Con dos cucharadas de agua y añadiéndole rápido tintura de col hasta conseguir que se quede azul clarito, se sopla dentro del líquido con una pajita y se volverá rojo, para luego volver a azul.

Volcán micro-químico

Para este ensayo nos hará falta, una vasija de garganta estrecha, dos partes de nitrato de zinc y una de subacetato de

MUSEO DEL JUEGO

cobalto mezclado todo ello dentro. Luego se acerca un mechero de alcohol y poco a poco, se irá fundiendo en sí misma, hasta que llegue el punto en que estalle lanzando fragmentos de color verde muy vivo o también llamado verde de Rinmann.

Líquido misterioso

Se mezclan polvos de Brasil con agua, y cuando haya tomado un color rojo, se vierte en vasos y se echa una gota de zumo de limón, se quedará amarillo, después se remueve y quedará de color azul.

Madera luminosa

Consiste en meter un trozo pequeño de madera en cloruro de cal, después quemarla y se verá que la zona que se mezclo quedará blanca, siendo cal pura.

Nevada artificial

Se pone ácido benzoico encima de una placa de hierro caliente y al lado se coloca una rama de cualquier planta, se tapa todo con una campana de cristal y al evaporarse el ácido se deposita sobre la rama teniendo el efecto de una nevada.

MUSEO DEL JUEGO

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

Mezcla que se funde en el agua

Se derrite bismuto, se cubre de resina y se calienta fuertemente, le añadimos plomo y lo agitamos bien, se eleva la temperatura y se une al metal estaño, se agita de nuevo y se forman láminas o barras.

Al meter esta aleación en agua hirviendo se funde de nuevo pudiendo darle la forme que queramos cuando se enfríe.

La nube

Ponemos dos copas en una mesa, a un poco menos de una cuarta de distancia. Una estará llena de amoníaco líquido y otra con ácido hidroclórico. De las dos saldrán vapores que al juntarse formaran una nube densa que irá aumentando de volumen hasta convertirse en polvo y caer encima de la mesa. Si separamos las copas no se produce el efecto.

Fuente de fuego

Se llena un huevo con cal viva aceite y alcanfor, se tapa el agujero con cera y cuando lo pongamos en agua saldrá fuego.

Imitación del relámpago

En un cuarto oscuro y pequeño en la que no entre aire herviremos un poco de vino y alcanfor en una copa hasta que no

MUSEO DEL JUEGO

quede nada, entonces cuando entre alguien con luz se producirá un relámpago que no hará daño a nadie.

Frasco luminoso

En un frasco con tapón de cristal y con el cuello largo ponemos tres gramos de fósforo sobre el cual deshacemos treinta gramos de aceite de almendras amargas. A los pocos días habrá disuelto suficiente fósforo sobre el aceite para que cada vez que agitemos el frasco y lo abramos se haga luminoso.
El frasco debe ser grande, resistente y claro para que se aprecie bien la luz.

Transformar un líquido en diferentes colores

Cogiendo tres botellas, la primera con una infusión de malvas, la segunda con una gota de ácido nítrico procurando que se esparza bien y la tercera con unas gotas de amoniaco líquido bien esparcidas.
Al vaciar la primera solución en la segunda botella cogerá un color rosa y al verterla en la tercera botella tomará un color verde. Se puede volver a cambiar el color del líquido volcando la botella con el líquido de color rosa en un vaso con amoniaco líquido y se volverá verde y la botella con el líquido de color verde en un recipiente con ácido nítrico se volverá rosa.

MUSEO DEL JUEGO

Diversos juegos

Cabeza parlante

Un hombre mete la cabeza en un agujero hecho en una mesa grande, introduciéndola hasta el cuello en un plato sin fondo cuyo borde está cubierto por una tela roja simulando sangre, quemando sobre la mesa un poco de vino con sal marina nos dará un aspecto de cadáver. El público debe estar alejado para que no descubran el truco.

Como se fríe una tortilla en un sombrero

Preparamos una tortilla y meteremos la tortilla en un sombrero de copa con su plato, durante el truco echamos huevos y una patata en el sombrero y seguidamente sacamos la tortilla haciendo que la prueben algunos de los presentes.

MUSEO DEL JUEGO

Juegos de sociedad

Damas

En un tablero de 64 casillas colocadas paralelamente y alternando casillas blancas y negras.

Un jugador tendrá 12 fichas blancas y su rival 12 fichas negras que colocará en sus respectivos colores en las tres primeras filas de los lados opuestos.

Colocados frente a frente, los jugadores adelantan por turnos y de

casilla en casilla del mismo color, a la derecha o a la izquierda, una cualquiera de sus fichas, sin retroceder nunca hacia atrás. Puede comerse una ficha del adversario cuando está contigua a la del jugador y la casilla siguiente desocupada.

Por turnos se adelanta de casilla a casillas del mismo color pudiendo saltar varias casillas desocupadas y comiendo a cualquier ficha contraria que se encuentre sin defensa.

Al terminar el juego sucede con frecuencia que los jugadores quedan en tablas; es decir, con una o más damas cada uno, sin que puedan comerse unas a otras ni terminar el Juego. En este caso la partida se declara nula. Si quedan tres damas contra una, suelen contarse 12 jugadas; y sí al cabo de ellas no han podido comer se declara también nula la partida.

Gana quien consiga comerse todas las fichas del adversario.

MUSEO DEL JUEGO

Dominó

El juego se compone de 28 fichas rectangulares. Las fichas, por el lado del marfil o hueso están divididas en dos partes, por medio de una ranura negra, y en cada parte, marcadas con puntos negros todas las combinaciones, desde la blanca doble hasta el seis doble.

Se empieza el juego saliendo el que tiene una ficha de plinto mayor o de menos puntos, según se convenga. Gana el que antes coloca las fichas que haya cogido También sé gana el juego con el cierre, que consiste en colocar a uno y otro lado del dominó dos fichas del mismo punto, estando ya colocadas las otras cinco e imposibilitando así

colocar las otras restantes.

El jugador que cierra debe calcular el número de puntos que puedan sumar las fichas que quedan sin poner, y sumar los que tengan las suyas, pues gana el juego aquel que tiene menos, contándose todos los tantos que han quedado sin jugar.

Juegos de naipes

Los juegos de naipes son aquellos en los que el único elemento de juego son unas cartas que forman una baraja y que deben mezclarse (barajarse) antes de jugar.

MUSEO DEL JUEGO

Baccarat

Se juega con una, dos o más barajas francesas, completas, valiendo cada carta el punto que tiene, excepto las figuras y el numero 10 que no valen nada, por lo que se llaman en España bacarra o pecado.

La mesa de juego se divide en dos paños, a derecha e izquierda del banquero, y en los que los jugadores colocan las puestas.

El banquero, después de la frase "no va más", echa una carta en el paño de la derecha, otra en el de la izquierda, y se reserva él una tercera; da por segunda vez de la misma forma.

Los mejores puntos son el 9, 19, 8 y 18 y el 7 y 17.

Si las dos cartas de un paño suman uno de estos puntos, el jugador las enseña y abate, si el banquero no tiene un número igual, en cuyo caso hay empate, y si lo tiene menor pierde.

La Bieiga.

Pueden tomar parte en este juego hasta doce jugadores.

Para jugar a la báciga se quitan de la baraja los ocho y los nueves. El siete (el de oros y el de copas son comodines, las figuras valen 10 puntos; los ases uno, y las demás cartas, excepto los comodines, los que señalan).

Los naipes mayores son los reyes, a los cuales siguen por su orden los caballos, las sotas y demás.

El que tiene dos cartas iguales, como dos sotas, dos cincos, etc., cuenta parejas. Cuando con sólo tres cartas de la primera y segunda distribución no se excede de nueve tantos o puntos, se hace báciga, y es preferida la que se compone de menos puntos. Si con sólo tres cartas se hace pareja triple, se tiene lo que se llama bacigote.

El jugador que con sólo cuatro cartas compone una pareja cuádruple, siempre que no pase de 31 la suma de puntos de las cuatro cartas, tiene catorce. El juego consiste en tener en la mano mayor número de puntos que los demás, pero sin exceder de 31.

El bacigote vale siete tantos y termina la mano impidiendo que se cuente nada, ni báciga ni parejas. La báciga vale dos tantos, ganándola sola, la pareja de dos cartas vale un tanto y la triple, tres. El juego vale dos tantos, al que tiene 31 puntos, y uno al que no los tenga.

Se distribuyen tres cartas a cada jugador. El que es mano manifiesta si tiene o no báciga o bacigote. Sí tiene bacigote y quiere ganarlo, lo dice y enseña los naipes; si báciga, puede indicarlo solamente.

En caso de no tener una cosa ni otra dirá paso, y los demás

MUSEO DEL JUEGO

jugadores hablarán por su orden. Si alguno tiene bacigote se da por concluida la mano y apunta los siete tantos Cuando ninguno tiene báciga ni bacigote, se descartarán.

Cuando nadie dice tener báciga, o cuando el bacigote es de ases, doses o treses, puede éste anunciarse como báciga o callárselo. Si dos jugadores tienen báciga, pueden preguntarse si es con comodín, y en tal caso dirá al que lo tenga en qué carta le conviene. Nadie puede preguntar si gana o pierde la báciga.

MUSEO DEL JUEGO

Mus

La partida es a 30 tantos, a cada jugador se le dan sus cuatro cartas de una en una, empezando el turno por el de la derecha, y las restantes de la baraja se dejan sobre la mesa.

El valor de las cartas en todos los palos es el que ellas tienen de por sí, menos las sota, el caballo y el rey que valen 10 tantos.

Cuando todos los jugadores han recibido sus cuatro cartas, habla el mano y dice: mus o paso, según quiera descartarse de alguna o de todas las cartas que le han tocado; pero no lo hace hasta saber si los demás jugadores aceptan el descarte.

Se dice paso cuando no quiere descartarse o envidar. Envido quiere decir apostar un número de tantos a la suerte que se envida, empezando siempre por la suerte grande.

Estas suertes son cinco:

1.* La grande.

2.* Chica.

3.* Parejas o pares.

4.* Juego.

5.* No juego.

El solo

Se juega entre tres o cuatro personas con 36 cartas. El valor de las cartas en el juego es el siguiente: malilla es la mayor, y vale cinco; el as, cuatro; el rey, tres; el caballo, dos; la sota, uno, y las demás cartas, nada, menos cuando forman una baza, en cuyo caso las cuatro juntas valen un tanto. Las combinaciones del Solo son: pase; Juego; hola sin pedir y hola de oros.

Es pase cuando el que tiene ordenadas las 12 cartas (que son las que se reparten de una vez, volcando la última para triunfo) ve que no puede hacer 36 puntos, y diciendo paso, cede la mano.

Juego quiere decir que puede hacer los 36 puntos o más.

Ecarté

Juego de origen francés; significa la palabra ecarté, descarte. Se juega el ecarté entre dos, la partida se gana, generalmente, reuniendo cinco puntos, para lo cual acontece muchas veces que hay que jugar seis o más juegos.

El valor de las cartas restantes, en cada palo, es por el orden siguiente: rey, caballo sota, as, siete, seis, cinco y cuatro.

MUSEO DEL JUEGO

El golfo

Se quitan de la baraja los ases y doses, sustituyéndolos por ochos y nueves. Puede jugarse entre dos, tres o cuatro. Se reparten cinco cartas entre cada jugador, y se van encartando cartas del mismo palo, no permitiéndose ligar más de dos palos a la vez. Cuando uno de los jugadores pone la cantidad que juega, se descubren las cartas, y el que tenga más número de tantos ligados gana a los contrarios.

El ambigú

Se juega con una baraja, de la cual se extraen las figuras, dejándola reducida a 40 naipes. El valor de cada carta es el de puntos que representa; de modo que el as vale uno; ríos vale dos, y así sucesivamente.

Antes de empezar se acuerda el tiempo que durará la partida, o el número de tantos de que ha de componerse, para la mano se echan suertes y el favorecido baraja, hace cortar y distribuye los naipes por jugador, empezando por la derecha.

El punto es la primera suerte para ganar. Consiste en la reunión de dos o muchas cartas de la misma especie, como oros, copas, etc. Como una sola carta no se cuenta por el punto, aunque un 10 represente diez puntos, no vale lo que un dos y un tres reunidos, que parece no representar más que 5. El que gana por el punto recibe de cada jugador un tanto, y saca además la polla (número de tantos que un jugador apuesta).

MUSEO DEL JUEGO

El burro

Se reparten seis cartas a cada jugador las restantes se ponen de pie, apoyadas las unas en las otras: pirámide que se llama el Burro. Al echar una carta, el otro sirve con el mismo palo, no siendo obligatorio montarlo. En caso de no tener el contrario cartas del mismo palo, tiene que ir al robo hasta que saque una del mismo palo; pero si derriba el burro, pierde el juego, y lo gana el primero que se queda sin cartas.

Derecha e izquierda

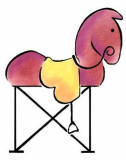
Baraja el banquero, y dice: hagan juego. Los jugadores apuntan a derecha e izquierda, como gusten. La carta más fuerte hace ganar al lado en que está, doblando el banquero la puesta y llevándose la del lado contrario. Cuando hay empate o puntos iguales, el banquero se lleva la mitad de las puestas.

El ferrocarril

Es una especie de baccarat, en el que cada punto se convierte en banquero por riguroso turno. El banquero juega con su vecino de la derecha, que es el punto. Hay solamente un banquero y un punto; pero éste está reforzado con los demás jugadores.

El punto puede pedir un límite a la banca, y los demás asistentes un aumento más, sin que el banquero pueda negarse a ello.

MUSEO DEL JUEGO



Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

La lotería o comercio

Se hace con dos barajas de 48 cartas, tomando parte ilimitado número de personas. Una de las barajas sirve para sacar los lotes; la otra para distribuir los billetes.

Cuando todos han tomado sus cartas, se descubren los lotes, y el que tiene cartas iguales a las descubiertas gana el lote correspondiente.

La malilla

La malilla de compañeros se juega entre cuatro personas, dos contra dos, con una baraja de 48 cartas, que se distribuyen en tres vueltas de cuatro cada una, no siendo lícito variar este método. La malilla es el nueve, carta que gana a las demás.

En la malilla, cada vez que se dan cartas, las partidas de malilla se juegan siempre a 36 puntos cada pareja, mitad de 72 que suman todas las bazas de la baraja.

La mosca

Puede jugarse entre tres o seis personas, procurando dejar más o menos cartas, proporcionalmente al número de jugadores, para que queden en la baceta tres cartas por lo menos por jugador. Si las cinco cartas que recibe un jugador son de un mismo palo, aunque no sea el de triunfo, gana la mosca sin jugar; pero gana a todos el que tenga la mosca de triunfos.

MUSEO DEL JUEGO

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

La Perejilla

Una baraja de 40 cartas, Al empezar el juego se nombra un director o interventor. Éste recauda las puestas de los jugadores, y las distribuye en los lotes del cartón en el que están pintados las suertes o lances que ya hemos explicado. Luego el interventor baraja las cartas, hace cortar al jugador de la izquierda, y distribuye por la derecha, dando a cada uno-una carta descubierta. El que recibe el primeras recibe del interventor el primer punto, y así se van pagando los demás lotes. El as de oros, etc. A cada punto que sale se continúa repartiendo cartas, siempre por la derecha y destapadas. En la suerte de la treinta y una, el interventor va dando cartas de las sobrantes a los jugadores que lo pidan, una a una y descubiertas.

MUSEO DEL JUEGO

El revesino

Llámese así este juego porque, al revés de los demás juegos, gana la partida el que hace menos bazas. Se juega entre cuatro personas. El as mata al rey, éste al caballo, y así sucesivamente.

La ronda

Se juega con 40 cartas (sin ochos ni nueves). Se dan tres cartas a cada jugador, el que tiene dos cartas del mismo número canta la ronda, y cuando tiene tres, rondín. Con ronda gana una carta; con rondín, dos. Si hay dos rondasen competencia, se envida, y gana la mayor dos cartas; no aceptando el envite pierde, aunque su

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

ronda sea mayor. A medida que se agotan las cartas se vuelve a dar. Gana el juego el que haga más bacetas.

Ajedrez

El ajedrez es un juego de habilidad y cálculo, en el que dos jugadores, sobre un cuadro grande dividido en 64 casillas, alternativamente blancas y negras, hacen maniobrar una contra otra dos series de 16 piezas de distinto color. El juego de ajedrez es un combate entre dos bandos de fuerzas y peticiones idénticas, cuyo fin estriba en colocar al rey del contrario en una posición tal que al ser atacado no pueda defenderse, ni huir: a esto se llama jaque-mate.

MUSEO DEL JUEGO

Billar

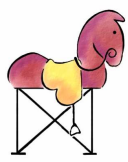
1.* Para saber a quién corresponde salir o empezar el juego, los jugadores impelen sus bolas: el que la deja más próxima a la banda desde donde ha salido, después de chocar contra la banda opuesta, tiene la salida.

2.* No se permite poner el cuerpo y los pies fuera de la dirección de las bandas largas jugando con bola en mano.

3.* Tampoco se consiente jugar sin tener, por lo menos, un pie sentado en el pavimento.

4.* Cuando al hacer la puntería el jugador toca ligeramente su bola y se apresura a impedirla con más fuerza, pierde un tanto y los que haga por consecuencia del choque de ambas bolas.

6.* Si dos bolas se están tocando y es preciso jugar con una de ellas,



Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

se separa la otra, haciendo una señal para volver luego a colocarla. Cuando una bola se halla perfectamente en medio del cuartel, se considera dentro del mismo.

7.* En todas las partidas, el jugador que ha perdido la última tiene derecho a empezar la siguiente.

8.* La bola que salta de la mesa y vuelve a entrar en ella por haber chocado en algún objeto, o en la pared, es buena.

Todas las teorías del billar están fundadas en la teoría físico-mecánica del choque de los cuerpos, modificado por los movimientos de traslación y rotación que llevan las bolas al rodar sobre la mesa.

EL Golf

Cada vez que el jugador da a su bola para hacerla avanzar, da un golpe. El jugador que ha llenado más agujeros con menor número de golpes, gana la partida.

Juegos olímpicos

Era una de las fiestas griegas más importantes. La época del año en que se celebraban esos juegos era el solsticio de verano, y duraban cinco días.

Al llegar la época de los juegos se realizaba una tregua y se suspendían las guerras.

Acudían a esta fiesta los atletas, los poetas, los escritores y los artistas que se aprovechaban de aquella numerosísima reunión de gentes diversas para dar a conocer sus obras.

MUSEO DEL JUEGO

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

Para disputar los juegos olímpicos, era un requisito ser de pura sangre helénica y no haber cometido falta alguna contra la nación. Los esclavos y las mujeres no podían asistir a esta fiesta, sólo a las sacerdotisas de Ceres se les permitida la asistencia a los espectáculos donde tenían reservado un lugar.

El sitio en que se celebraban los juegos comprendía el Altis, bosque consagrado a Júpiter, el estadio y el hipódromo. El Altis era de gran extensión. En el recinto del Senado estaba la estatua de Júpiter Horcius, ante la cual prestaban juramento los atletas, después de la ceremonia del juramento los atietlis se trasladaban al recinto del estadio y del hipódromo.

El estadio y el hipódromo tenían circuidos de graderías para los espectadores. Los juegos consistían en ejercicios de fuerza y de destreza. El nombre del vencedor era proclamado por un heraldo, y los espectadores saludaban a aquél con aclamaciones.

Cada pareja luchaba tres veces, y el atleta vencedor era el que por dos veces hubiese vencido a su contrario. Estaba prohibido pegar al adversario, pero no oprimirle el cuello, ponerle la rodilla sobre el pecho o el vientre, etc. Pugilato, era un combate a puño cerrado y era un espectáculo sangriento. En el hipódromo se celebraban las carreras de caballos montados y de carros.

MUSEO DEL JUEGO

Carreras pedestres

Para arrancar bien se coloca el pie izquierdo en la línea de salida, cargando sobre él todo el peso del cuerpo, al salir hay que balancear las espaldas y correr al punto de llegada, sin preocuparse

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

de los adversarios que vayan al lado o detrás. Tenían que acostumbrarse a recorrer 100 metros sin tomar nuevo aliento. Las carreras que pasan de loe 100 metros requerían un paso ligero, suelto y poco fatigoso. Estas carreras estaban reservadas solo para los corredores de fondo. El entrenamiento tenía ser diario y sostenido durante varios meses para saltadores de vallas y obstáculos. Las vallas para esta clase de pruebas son diez, y deben tener 90 centímetros de altura, colocándose distanciadas entre sí a 15 metros, procurando que haya 35 metros desde la salida a la primera valla.

A la pata coja o rayuela

Es ejercicio infantil en el que se dibuja en el suelo un cuadro mucho más largo que ancho y con once divisiones, en cada una de estas se escriben números, letras o signos especiales. El jugador, a partir de la raya del cuadro de entrada, debe ir a la pata coja, o sea, sosteniéndose sobre un solo pie, y empujando una piedra, haciéndola recorrer todos los cuadros de uno en uno. La piedra debe pasar de una a otra casilla sin detenerse en las rayas divisorias y sin que el jugador pueda descansar o poner ambos pies en tierra más que en las casillas de descanso, que son las impares. Al llegar a la sexta casilla, el jugador debe saltarla sin cambiar de pie. Cuando un jugador toca con los pies en tierra, o con uno en las líneas divisorias, o bien cuando la piedra se queda en una de estas líneas, pasa un cuadro, o sale del marco, ha perdido la partida.

MUSEO DEL JUEGO

La oca

Se juega con dos dados sobre un tablero dividido en 64 casillas dispuestas en forma circular. Cada jugador, cuyo número es ilimitado, tiene una pieza; el que logra llegar con ella al número 63, gana la partida. Para esto arroja los dados cuando le toca, y sumando los puntos que marcan a los que tenía anteriormente, si se ha tirado más de una vuelta, coloca la pieza en la casilla que tiene un número igual al producto de aquella suma. En las casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 60, 54 y 59, hay pintadas ocas, y el que jugando separa en una de ellas, salta hasta dar en otra casilla en que no la haya. En la casilla número 6, hay figurado un puente; en la 19, una venta; en la 26, dos dados con los números 3 y 6; en la 31, un pozo; en la 42, un laberinto; en la 52, una torre; en la 53, dos dados con los números 4 y 6, y en la 58, la muerte. El que tiene que pasarse en la casilla 6, en que esta el puente, paga un tanto por el portazgo, y pasa a la casilla 12. El que entra en la venta, núm. 19, paga uno y descansa hasta que los demás juegan a su vez. El que se para o cae en el pozo, núm. 31 paga también, y no puede salir hasta que cae otro. El que da en el laberinto, núm. 42, paga igualmente, y retrocede tres puntos. El que se detiene en la torre, núm. 52, paga, y no se mueve de allí hasta que los demás han jugado tres veces. El que se para en la muerte núm. 58, paga, y vuelve a empezar.

MUSEO DEL JUEGO

Lawn-Tennis

El lawn-tennis se juega con raquetas y pelotas en un terreno

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

bien plano y duro, sobre el cual se pintan unas líneas blancas un rectángulo de 23,80 metros de largo (líneas del costado),'por 10,98 metros (las líneas del fondo) Es necesario que detrás de cada una de las líneas de fondo haya un espacio libre de cinco metros por lo menos. En las líneas del costado, o laterales, debe haber también un espacio de tres metros a cada lado, Las dimensiones apuntadas son para el caso de partidas de cuatro jugadores. Cuando sólo juegan dos, los límites del campo tienen el mismo largo, pero reduciéndose la anchura de 8,23 metros. El campo está dividido por una red situada verticalmente, sostenida por dos postes clavados en el suelo a 90 centímetros de las líneas laterales. Esta red debe tener una altura de 1,06 metros al lado de los postes, y 9 centímetros en el centro. Los jugadores van calzados con alpargatas o con zapatos con suela de goma sin tacones, para poder correr y pararse con rápidamente. Las raquetas que pesan de 14 a 15 onzas y las pelotas que se emplean, de unos 65 milímetros de diámetro, que van recubiertas de franela.

Campo y el saque. Empieza la partida colocándose el que saca sobre la línea del fondo de la derecha, con un pie sobre la línea y el otro detrás. Con un golpe de raqueta envía la pelota a su contrario, que está al otro lado de la red, detrás de la línea de servicio, que hay en cada campo. Al servir o sacar la pelota se hace siempre en diagonal, es decir, de la derecha del que saca a la derecha del que la devuelve, y de la izquierda de éste a la izquierda del contrario. La pelota debe caer al primer saque en el cuadro, entre la línea de servicio y la red divisoria. Si el que saca da con la pelota en la red, o la tira fuera del cuadro antes citado, tiene derecho a volver a sacar. Se declara nulo

MUSEO DEL JUEGO

el saque, y se repite cuando la pelota toca la parte superior de la red antes de caer en el cuadro citado.

Para restar el saque, el adversario deja que la pelota toque en el suelo, y, después que bota, la devuelve al campo contrario, de donde a su vez la vuelven enviar por encima de la red. Una vez devuelto el saque, tienen los jugadores desecho a devolver la pelota de volea, es decir, dándola con la raqueta antes de que vote en el suelo. Son huertas todas las pelotas que, después del primer bote y antes del segundo, son lanzadas por encima de la red hasta traspasar el límite contrario, y las que caigan en las líneas divisorias.

Pierde un jugador la pelota si la deja tocar en el suelo o botar dos veces; si la envía contra la red o fuera de los límites contrarios, en cuyo caso pierde 15 puntos; una segunda pelota, la partida sigue indefinidamente hasta que uno de los adversarios se apunte antes seis juegos. Si ambos jugadores llegan a apuntarse al mismo tiempo cinco juegos, tiene el vencedor que ganar después dos juegos seguidos. La primera y segunda pelota ganadas valen 15 puntos, la tercera vale 10; la cuarta y siguientes, 15, 30, 40 puntos y un juego, respectivamente. Si los dos adversarios igualan a 40 puntos, tienen que ganar dos pelotas seguidas para apuntarse un juego. El primer juego ganado a cinco juegos se llama «ventaja de juego; por tanto, las partidas se pueden ganar por siete juegos a cinco, ocho a seis, nueve a siete, pero nunca por cinco a seis. Así se acostumbra a hacer en las partidas oficiales.

Partida de cuatro. En esta partida el saque cambia de campo después de cada juego, y los jugadores van sacando por orden consecutivo. La pelota de saque no puede ser devuelta, sino por el contrario a

MUSEO DEL JUEGO

quien se dirige; si su compañero la devuelve, pierde el golpe.

Ya en juego la pelota, es permitido devolverla indistintamente por cualquier jugador, de bolea, después del primer bote, como se quiera, y observándose las demás reglas ya señaladas en la partida de dos jugadores.

Partida de tres. En «este caso, el que juega solo saca una Tez de cada dos, alternativamente a la derecha y a la izquierda, empezando siempre por la derecha. Llámense campeonatos y hándicap las partidas oficiales. Para equilibrar las suertes, el jugador más fuerte da puntos de ventaja a los demás. Los jugadores deben situarse de modo que el compañero del que saca ocupa siempre el medio campo que está en frente del contrario que va a devolver el saque. Para esto cambia de sitio a cada saque, poniéndose a la derecha cuando el que saca está a la derecha, y viceversa. En el campo que es para el saque, un jugador toma la mitad derecha del campo, y el otro la izquierda, ocupando estos sitios siempre que el saque lo hagan los contrarios.

MUSEO DEL JUEGO

Foot-ball

Para este juego se elige un sitio llano y de tierra blanda, para hacer menos peligrosas las caídas. El terreno de juego se determina por un rectángulo de 114 metros de largo por 70 de ancho. Este rectángulo está dividido en seis cuadros o divisiones. En los cuadros segundo, tercero, cuarto y quinto está comprendido el terreno de juego propiamente dicho. Los cuadros primero y último o sexto, son los terrenos de los goles, o puertas de los campos respectivos. Sobre

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

estas líneas se elevan dos postes de tres metros de altura, unidos transversalmente en su parte superior por una cuerda tirante. Le llaman líneas de falta las que a derecha e izquierda limitan el juego, poniéndose unos piquetes de 50 centímetros de altura a los otros dos lados del rectángulo, [para apreciar las distancias, y las otras líneas a 22 metros de distancia de las líneas de falta.

Los equipos. Cada equipo compone 15 jugadores, repartidos así: ocho delanteros, dos medios, cuatro defensas y un portero. El juego es hacer atravesar el balón por debajo de la puerta o gol del campo contrario. La lucha se divide en dos partes o tiempos, de cuarenta minutos de duración cada uno, con un descanso intermedio de diez minutos. Decidido ya que equipo sale el primero, se coloca el balón en el centro del rectángulo, y un campeón del bando que sale lo lanza de un puntapié contra el campo contrario, puestos ya todos los jugadores en sus respectivos sitios.

El foot-ball se puede jugar de dos modos diferentes:

1.* Lanzando el balón con las manos y con los pies.

2.* Lanzando el balón únicamente con los pies.

En cuanto es lanzado el balón, los jugadores se dispersan en todas direcciones para perseguirlo y enviarlo al campo contrario.

Los campeones pueden disputar el balón a sus contrarios de todos modos, menos con golpes en las piernas.

Los puntos —En cuanto el balón está en movimiento, cada equipo pone en juego toda su fuerza y habilidad para que la pelota pase las líneas del campo opuesto.

Puesto en tierra el balón en una línea paralela a las de la falta, otro jugador contrario le da un golpe en dirección al bando enemigo, no

MUSEO DEL JUEGO

pudiendo ser rechazada la pelota hasta que toque tierra Cuando el balón pasa por debajo del gol o puerta, se apunta un tanto el equipo que lo metió. Si un jugador entra en el campo contrario sin estar en él la pelota, se deja la pelota en tierra, y se cuentan tres puntos en contra del bando que cometió la falta. Cuando un jugador entra en el campo enemigo con el balón, puede ser detenido y obligado a dejarlo en el suelo. En este caso grita: ¡cogido! y gana dos puntos. Si no se hace así, se incurre en una falta, que se castiga con un golpe franco.

En el caso de que un jugador es detenido, queda imposibilitado para jugar y grita: ¡cogido!; cada jugador busca entonces la manera de echar el balón al campo contrario.

Las faltas. Cuando el balón franquea las líneas de falta, se dice; «balón en falta». Se vuelve a poner en juego por el sitio donde salió. Cuando un jugador se tropieza por delante con uno de sus compañeros que va jugando el balón, está fuera de juego. No se puede detener a un jugador que no lleve el balón sin ser castigado con un golpe franco a favor del bando perjudicado. Este tiene el derecho de dar un golpe al balón sin que le estorben los contrarios. Si consigue meter el balón por la portería del equipo contrario, gana tres tantos. Cada equipo de 15 jugadores tiene un capitán que los dirige, y un árbitro, que señala las faltas o jugadas prohibidas tocando un silbato, debiendo suspender los jugadores la partida cada vez que el árbitro lo ordene.

El juez de faltas está situado a cada lado del terreno sobre las líneas de falta, para ver por dónde sale el balón del campo, debiendo marcarlo con una bandera cada vez que sucede esto, y designar el sitio por donde debe lanzarse nuevamente la pelota.

MUSEO DEL JUEGO

Los dados

Son dos o tres dados de marfil o hueso, que tienen marcados puntos a forma de número cada uno en las 6 caras que tiene y un cubilete donde se meten y más tarde se lanza para que salgan distintas combinaciones:

El pasa diez. Reunidos los jugadores, se saca por suerte quién ha de ser banquero: los demás son puntos que se ponen delante de sí la suma que quieren arriesgar de un golpe.

El banquero agita tres dados en el cubilete, y después los lanza. Si la suma de los números que marca la cara superior de los tres dados pasa de 10, el banquero recoge las apuestas y vuelve a tirar. Si la suma es inferior a 10 el banquero tiene que doblar las apuestas de los demás jugadores y pasa los dados a los que están a su derecha.

Partida sencilla. Juegan dos, con dos dados. Cada uno hace la apuesta que le conviene, el que juega primero, agita el cubilete y arroja los dados diciendo el número que quiera sacar. Si no lo consigue, paga la multa acordada, que aumenta la apuesta; si la saca, gana una parte de la apuesta, y continúa hasta que se agote el bote.

MUSEO DEL JUEGO

Los bolos

Se juega con una bola y nueve bolos, alineados éstos en tres filas formando un cuadrado.

Se juega de manera individual o por equipos, el jugador se coloca

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

enfrente de los bolos y lanza la bola de madera intentando derribar el mayor número de bolos posibles, cada jugador tiene dos intentos seguidos, el vencedor es el que antes derriba todos los bolos acordados anteriormente.

Cada bolo cuenta un punto menos el del centro que vale tres, y si se consigue tirar el bolo central sin tirar ninguno más se gana el juego.

El balón

Se juega entre varias personas con una pelota grande o balón. Un jugador con las manos a la espalda se coloca en el centro del círculo formado por los demás participantes.

Cuando suene la señal el jugador central con la pierna derecha intentará que el balón pase al resto de jugadores y los otros intentaran que no pase y devolverla al centro pero solo con el pie derecho.

Cuando el jugador central consiga que la pelota salga del círculo se cambiará por aquel jugador por donde haya salido el balón.

MUSEO DEL JUEGO

Juegos de prendas

Formación de palabras

Uno de de los jugadores dice, por ejemplo: ca y tira su pañuelo a otro jugador. Este responde cogiendo el pañuelo y lanzándoselo a otro jugador, que a su vez responde con otra sílaba que concuerde con las dos anteriores para formar una palabra, como por ejemplo, Ba o Mi; y así continúa el juego, hasta componer o formar una

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

palabra: calabaza, calamidad, etc. Es necesario responder rápidamente y acorde. Cuando el jugador no responde con rapidez, o dice una sílaba con la que no se pueda formar palabra con las anterior mente dichas, paga prenda.

La gallina ciega

Hay tres clases de gallina ciega, que son: la gallina ciega sentada, la gallina ciega de baqueta y la gallina ciega de silueta.

Gallina ciega sentada. Un jugador cualquiera se venda los ojos.

Los demás jugadores aprovechan para cambiarse de sitio y despistar a la gallina ciega. Uno de los jugadores le guía hasta las rodillas de una persona y este tiene que adivinar quien es, la gallina no se quita la venda hasta que no adivine quien es, si lo acierta a la primera pues el otro pasa a ser gallina si falla tendrá que dar prenda por cada vez que falle.

Gallina ciega a la banqueta. Se puede jugar sentado o de pie, los demás jugadores van alrededor de la gallina ciega cantando, cuando paran de cantar se quedan quietos y la gallina señala a uno con un puntero esa persona tiene que imitar los sonidos que haga la gallina, si esta acierta quién es se cambia por la persona y si no se vuelve a repetir el juego hasta que acierte.

Gallina ciega de silueta. Para este juego no es necesario vendar los ojos.

La gallina ciega se sienta en una silla baja colocada frente a una sábana blanca bien estirada, en forma de telón o pantalla. Detrás de la gallina, y a cierta distancia, se coloca la luz hacia el telón. Los

MUSEO DEL JUEGO

jugadores desfilan uno tras otro por el espacio que hay entre la luz y la gallina ciega, reflejándose sus siluetas en el telón blanco.
Como sería facilísimo reconocer a cada uno de los jugadores por la silueta reflejada en el momento de pasar, cada jugador debe transformarse todo lo posible, haciendo giros y gestos, encorvándose, etcétera, para no ser reconocido.

El hurón

Los jugadores cantan un romancen hasta que lo terminan, en este momento se sientan en círculo y muy juntos con las manos a la espalda, entonces se hace pasar un objeto pequeño de mano en mano que es el hurón, este tiene qué pasar tan rápido que finalmente no se sepa en manos de quien está.
Un jugador colocado en el centro del círculo hace de buscador, y trata de descubrir quien tiene el hurón, que continuamente pasa de unas manos a otras. Si en uno de estos momentos el buscador nombra a la persona que lo tiene, éste no puede pasarlo a la de al lado, y debe pagar una prenda y ocupar el puesto del buscador.

El penitente adivino

El penitente descansa la cabeza sobre las rodillas de una persona, y tiene las manos a la espalda las otras personas le tocan la mano de una en una y despacio si adivina de quien es la mano que le a tocado se cambia y el otro pasa a ser penitente.

MUSEO DEL JUEGO

Los oficios

Hay dos modos de realizar este juego. El primero es decir el oficio que van tener los jugadores, y a una persona encargada de adivinarlo.

Cada oficio se imita solamente con el gesto. El jugador que hable, paga una prenda. Es un juego de mimo, mejor o peor interpretada, por ella se ha de adivinar el oficio dado. El jugador que ha dejado de representar su oficio paga una prenda.

El otro modo es designar un maestro que es el que dice el trabajo que hay que desempeñar, cuando el maestro para de trabajar los demás también, cuando el maestro cambia de oficio, los demás deben cambiar la acción acorde al nuevo trabajo, el que tarde mucho o se equivoque paga prenda.

Soplavivo te lo doy…

Se enciende una cerilla y se pasa de mano en mano diciendo: Soplavivo te lo doy, si muerto me lo das, tú lo pagarás... si a alguno se le cae o apaga pagará prenda.

El arzobispo de Constantinopla

Consiste en decir una frase complicada y que los demás la repitan, el que empieza se lo dice al de su derecha: El arzobispo de Constantinopla se quiere descónstatinopolizar. El jugador al que se le dice la frase la dice rápidamente al de su derecha, si alguien se

MUSEO DEL JUEGO

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

equivoca o se traba tiene que pagar prenda.

El lapo escondido

Se enrolla un pañuelo y se sortea para ver qué jugador tiene que esconderlo, al que le toque esconderlo se irá del lugar donde están los demás y lo esconderá cuando lo hay hecho invitará a los demás participantes a que lo encuentren, El jugador que ha escondido el lapo va orientando a los demás diciéndoles frío o caliente y si se queman.

El que lo encuentra va dando golpes a los demás hasta que todos estén dentro de la sala menos el que irá a esconderlo.

Tira y afloja

Se tienen varios trozos de cinta y se da un extremo a cada jugador. Cuando todas las cintas están bien sueltas, los jugadores comienzan a estirar y aflojar las cintas, mientras dicen: Al tira y afloja perdí mi caudal; al tira y afloja lo volví a encontrar; Cuando los jugadores están muy concentrados en el tira y afloja, el que lleva el juego grita de pronto:

¡A tira! Los jugadores que obedeciendo a la orden tiren de la cinta, pagarán una prenda, pues lo que se debe hacer es todo lo contrario, esto es, aflojar.

Del mismo modo, cuando el jugador grita:

- ¡Afloja!, todas las cintas deben quedar perfectamente tirantes.

MUSEO DEL JUEGO

La toilette

Para este juego, cada jugador toma el nombre de un objeto de toilette: ropa, collar, brazalete, cinta, pendientes, pomada, peineta, etc.

Los jugadores se sientan todos; pero se ha quitado una silla para que un jugador no pueda sentarse, y quedé de pie.

Este jugador que no ha encontrado sitio es la doncella.

Para sentarse ha de decir: La señora quiere su ropa, el que se llama ropa cede su sitio a la doncella, y ocupa su puesto.

La señora quiere su brazalete, el brazalete se levanta, y hace de doncella.

La señora quiere toda su toilette, cuando dice esto todos los jugadores se levantan y cambian rápidamente de sitio, el que no consiga sentarse hará de doncella y pagará prenda.

Penitencias

Todas las prendas, se mezclan para que nadie las reconozca y se entregan a alguna señora que lleve falda para que las guarde debajo y designe al jugador que menos prendas haya perdido.

Esta persona coge al azar una prenda, y, sin ser vista, los demás participantes deciden cual es el castigo que se le debe imponer, distinguiendo si es señora, señorita o caballero.

MUSEO DEL JUEGO

El beso de la religiosa.

Entre el los participantes se coloca una silla, y con los palos del respaldo, los jugadores arrodillados se dan un beso.

El emparrado -> Se forma parejas de damas y galanes, y se sitúan uno frente al otro, de pie en medio del salón, y todos en línea recta. Las parejas se cogen de las manos, y alzan los brazos, formando el emparrado.

El penitente -> Entra en el emparrado con la cabeza agachada y al pasar por debajo de cada pareja, estos dejan caer los brazos en la espalda del penitente que es el castigo.

El caballo -> Tiene que llevar sobre las espaldas a una dama, parando ante cada uno de los caballeros, para que la digan un piropo.

Declaración de amor. El penitente se pone de rodillas ante una dama, y le declara su amor. La mejor y más romántica es la más aplaudida.

Abrazar una candelera. Un jugador tiene en la mano una bujía encendida. Esta persona se convierte en candelero, que abraza el penitente.

El destierro -> La persona condenada al destierro tiene que sufrirlo las veces que sea.

No reír -> Dos caballeros se miran frente a frente sin reír. Esta seriedad no dura mucho si la dama (que los ha colocado frente a frente les pinta la nariz con su dedo untado de negro).

El contrario al que le pintan la nariz no tarda mucho en reír.

El pescado -> un jugador se sienta en una silla y hace de pescador tira una cuerda con algo atado el penitente tiene que cogerlo con la boca y tiene que ir andando de rodillas.

MUSEO DEL JUEGO

Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

Sumar quince -> consiste en coger los números del 1-9 y que en todos los sentidos sume 15.

El testamento -> el penitente tiene que escribir un testamento pero con los ojos vendados.

El candelero -> el penitente lleva una bujía y va abrazando a las damas, si alguien irrumpe es mal augurio y si oye cómo le echan las cartas es buen augurio con música agradable y malo si grazna una lechuza.

Dichos populares

Un dicho es un conjunto de palabras con que se da al expresar algo que no coincide con el sentido literal de las mismas. Algunos de estos son:

Quien mucho abarca, poco aprieta.

Quien de los suyos se aleja, Dios le deja.

Si quieres tener buena fama, no te dé el sol en la cama.

Sobre brevas, no bebas.

MUSEO DEL JUEGO

Bibliografía

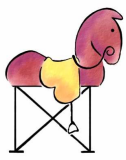
www.wikipedia.org. (2011). 4 de junio de 2011.

www.rae.es (2011). Vigésimo segunda edición. 6 de junio de 2011.

www.bne.es/es/Catalogos/BibliotecaDigital (2011). 4 de junio de 2011.

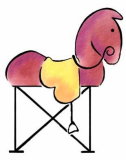
http://www.paralibros.com/passim/int20010.htm

Bizkaya, L. (1910-1919) Los juegos: juegos de la infancia, de sociedad y de sport: naipes, billar, tresillo, ajedrez: juegos de prendas y de adivinanzas: el arte de las gitanas adivinadoras o manera de echar las cartas.



Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano

MUSEO DEL JUEGO



Andrés Valero, Raúl Contreras, Daniel Vaquer, Alejandro Marín.
ans004@hotmail.com Centro Educativo New EFESO School. Profesor: José Carlos Calero Cano