

C.P.
SANTIAGO
GALAS





JUEGOS

Y

JUGUETES

C.E.I.P. SANTIAGO GALAS (RUILOBA)
TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA



Queridos alumnos y familias:

A lo largo del presente curso, desde diferentes áreas, estamos llevando a cabo el proyecto de educación del Consumidor "Juegas", presentado y subvencionado por la Escuela Europea de Consumidores del Gobierno de Cantabria. Con él, nos proponemos evitar el consumismo y proponer alternativas de ocio y tiempo libre adecuadas. Estos aspectos están muy relacionados, ya que la juventud actual asocia el empleo del tiempo libre con el entretenimiento mediante consolas, ordenadores, T.V., etc... (que provocan sedentarismo, falta de creatividad, agresividad,...) o mediante unos hábitos de diversión no muy saludables.

Este cuaderno que tenéis en vuestras manos, tiene una finalidad: que nos ayudéis a conseguir estos objetivos, pues a través de sus hojas pretendemos hacer ver a los alumnos/familias la cantidad de posibilidades que hay para ocupar su tiempo libre con actividades lúdicas y creativas que huyan de lo convencional o de lo que la sociedad actual nos quiere imponer. Otro objetivo podría ser la recuperación de los juegos tradicionales, populares y autóctonos de nuestra tierra o de otros lugares para que conozcan los juegos y



juguets de otras épocas, regiones o países y sean capaces de
analizar las diferencias y similitudes de unos y otros.

Para ello necesitamos vuestra colaboración. Queremos que todos
vosotros (padres, madres, abuelos, abuelas, hermanos...) junto a
vuestros hijos, reviváis, pongáis, ... juegos o actividades que
realizabais cuando eráis niños-jóvenes, o que explotéis vuestros
juegos, juguetes preferidos, materiales o elementos que empleáis
para divertirnos... cualquier actividad lúdica o entretenimiento que
queráis compartir con nosotros, pues vuestro hijo se encargará de
exponerlo en el aula. ¡Seguro que es o será muy divertida!

Disponed como máximo de dos hojas para dibujar, preparar,
crear, explicar... cómo eran los juegos, juguetes o actividades, sus
reglas... Podéis emplear todo el material que consideréis oportuno
(fotos, recortes, dibujos, pinturas...).

Agradecemos vuestra colaboración y esperamos que con esta
iniciativa podáis un buen rato en familia.



INDICE

- SALTAR A LA GOMA
- LA TANCANA
- EL JUEGO DE LA PEONZA
- PICO, ZORRO, ZAINA
- LAS TARAS
- PULGAS
- LA CALVA
- BOTE, BOTE, BOTELLA
- EL BURRO EN LAS CARTAS
- EL ABII
- BOLA, PIE, TUTE Y GUA
- LAS CHAPAS
- EL CASTRO, CUADRO O AVIÓN
- LOS BOLOS
- LOS CROMOS

SALTAR A LA GOMA

Cuando mi madre era niña jugaba a saltar la goma. Se necesitaba una goma que midiera por lo menos 3 metros de largo y 1 centímetro de ancho, se unía en los extremos.

Para jugar tenía que haber 2 niñas estirando la goma desde dentro y otra niña saltaba o pasaba una pierna por encima de la goma haciendo combinaciones entre un lado y el otro. Se cantaban canciones mientras se jugaba.

El juego se iba complicando cuando la goma se iba subiendo desde los tobillos, a las rodillas, a los muslos...

P.D.: Dice mi madre que las niñas curas tenían gomitas de colores.

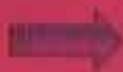


La tancana

Es un juego muy divertido y fácil. Seis de los diez de 5^o y 6^o lo conocen porque juegan o han jugado el año pasado a las bolitas. Se trata de poner el emboque en la aranca de en medio y medir el pie del que se le queda poniendo una bola al otro lado del pie. La "casa" es a partir de una raya desde el primer tiro (3)



Después se hace una fila en el primer tiro (3) menos el que ha medido su pie (el que se le queda). Los de la fila van tirando su bola de una en una y si le da al emboque. El que se le queda le tiene que armar.



Si alguien no ha podido ir hasta "casa" aprovecha en lo que el otro arma, si en vez de pasar la pilla, el 1^o que se le queda coge su bola y se va a "casa" y el otro mide su pie y espera a que tiren los demás, pero si le da a la bola se le queda el que le ha dado y el 1^o que se le quedaba coge su bola y se va.



Mi parte jugaba con los chicos de su edad
en la bahía del R^o de la iglesia.
Nosotros jugábamos aquí. CEA en del colegio
Cuando estabamos en la escuela de niños.
A mi me gusta bastante jugar.
Pasa mate los chicos.

EVA

EL JUEGO DE LA PEONZA



Es un objeto de madera de forma cónica y con un eje metálico, que se hace bailar con una cuerda que se enrolla a la peonza, lanzándola al suelo y agarrando la cuerda por un extremo en el cual se coloca un tope. (Hace años se usaban como tope las monedas de 25 pesetas porque ya tenían agujero y antiguamente los reales, por el mismo motivo)



Los más habilidosos hacen bailar la peonza sobre la mano. Hay personas que decoran la peonza pintándola de distintos colores y con dibujos geométricos, incluso a veces se colocan chinchetas de colores para su decoración.



Existen varias formas de jugar a la peonza. Una de ellas es lanzarla a una superficie, haciéndola bailar y levantarla con la mano, de modo que continúe bailando y luego volvería a lanzar, sin que deje de girar.



La forma más usual del Juego de la Peonza consiste en dibujar un círculo en el suelo de tierra en el que tienen que colocar sus peonzas uno de los equipos. Las peonzas se colocan en forma de flor con los ejes en el centro. El otro equipo tiene que lanzar de uno en uno sus peonzas para sacar del círculo todas las peonzas del equipo contrario, bien de golpe directo, o bien cogiendo la peonza con la mano (sin que pare de bailar) y golpeando a las otras peonzas hasta intentar sacarlas todas.

Si el objetivo se consigue, sigue tirando el mismo equipo, pero si no se consigue, es el otro equipo el que pasa a lanzar las peonzas.

El número de jugadores por equipo es ilimitado.

pico, zorro, zaina

Para empezar a jugar tiene que haber dos equipos de un máximo de cinco jugadores por equipo. Tiene que colocarse una persona que hace de madre y vigila a los equipos.

Se coloca la madre de pie apoyada sobre una pared y coloca las manos entrelazadas a la altura de la barriga; los jugadores de un equipo se colocan: el primero apoya la cabeza sobre las manos de la madre, el segundo mete la cabeza entre las piernas del primero, el tercero entre las del segundo y así sucesivamente.



Los jugadores del segundo equipo empiezan a saltar sobre la espalda de los del primero (si alguno se cae antes de que salten todos y canten pico, zorro, zaina, pierden y tienen que ponerse, una vez que han saltado todos, el primer jugador que salta dice "pico, zorro, zaina" y lo marca con la mano: si es pico levanta el dedo pulgar, si es zorro con el puño cerrado y si es zaina con la mano completamente abierta.



El primer jugador del primer equipo tiene que adivinar cual de las tres posturas es; si acierta ganan y les toca saltar, si no acierta les toca volverse a poner. La persona que se pone de madre es la que vigila para que no se hagan trampas.

Walter Díaz

Las Tabas

El "juego llamado «la taba», consiste en lanzar al aire una de ellas mientras se hacen ciertas combinaciones con otras, interviniendo en el juego el lado de que caen las tabas".

Material:

- **Tabas**: La taba es el hueso "astrágalo" que aparece en las patas de las reses. Tiene cuatro caras que se llaman carne, culo, gültos y correas. Gültos y correas son las caras más anchas de la taba y las que más veces aparecen. Más difícil es que la taba quede en carne o culo. Hay una posición muy improbable, pero que si la tierra en la que se tiraba estaba blanda, alguna vez se daba: la llamada "dominé", que consiste en que la taba quede apoyada en sus lados más estrechos.
- **Pitón**: Canica de vidrio o acero que se utilizaba en el juego de las tabas.

Juego:

"Las tabas", en plural, era un juego al que jugaban las niñas y algunos niños, que se jugaba con seis, siete o doce tabas eso depende de los pueblos, y una canica de vidrio o de acero: llamada el "pitón".

Sin embargo, para jugar a la taba se empleaba un solo hueso.

En realidad, la taba, sólo sirve como dado, a modo de ruleta, porque lo que se juega entre los niños, generalmente, son

"santos", estropeos, crines o cualquier cosa que se selecciona en ese momento.

Las "santos", antiguamente, eran las cubiertas de las cajas de cerillas. Había unas que tenían uno, que eran las que tenían el escudo en negro y rojo, de las cajas de las cerillas que tenían la cabeza negra y respoder de roja y las que valían dos, que eran las de colores, con cerillas de papel encarnado azul y cabeza blanca y con respoder suave. Un "atado" eran veinte santos. Se solían recortar las cubiertas con tijera y se metían en lugar del cajecillo que lleva las cerillas: disminuían y el de la cubierta que servía de estropeo.

Tener cincuenta atados en casa se consideraba ya una fortuna. Y muchas cerillas se daban gratis, porque había quien tenía más de cien. Un atado era, antiguamente, el cambio, una perra gorda, diez centinos de 1 peseta.

Para jugar a la taba, se trazaba una línea respada en un suelo de tierra. Una tiraba la taba, era la que pedríamos llamar la banca. Se hacían las apuestas. El que tiraba la taba apostaba con los dedos. Un centio, dos, ... un atado, cuatro peceras, ... las apuestas quedaban en el suelo sobre la línea. De pie y desde una distancia convenida, dos pasos más o menos, tiraba la taba, que debía rebasar la línea de las apuestas. Otro de los jugadores, a veces incluso uno que no apostaba, "el potatero", lo tenía que desvalver con el pie. En la vuelta la taba también tenía que rebasar la línea. Si salían gültos o correas se volvía a repetir la jugada. Cuando salía culo, la banca cuando sólo carne y los apostantes cuando sólo culo. En el caso de que saliera dominé, todo era para el potatero.

Había tabas carneras y tabas cileras. Para que asentaran bien, se las frotaba contra una piedra arenisca. Normalmente, el que tiraba la taba tiraba con la izquierda, y procuraba sacar el máximo de carne. Así que "eres peor que una taba cilera" era la frase para no querer a alguno en el equipo de otros.

Para comenzar se cogen las doce fichas entre ambas manos y se lanzan. Al caer el cuenco se tiran sobre una de las caras y comienza el juego. Se tira la ficha al aire y antes de recogerla, sin dejar que caiga al suelo, se recoge una ficha del suelo y se coloca la ficha. Como van 12 fichas, había que tirar 4 en cada una de las posiciones señaladas (3 en "blanco", 3 en "rojo") y por último quedaban en caso de que no hubiera más en una determinada posición, se realizaba un lanzamiento para darle la vuelta, empezando en el siguiente.

Cuando la ficha caía el suelo se perdía el turno y jugaba la siguiente. También se perdía el turno cuando no se recogía ninguna ficha o esta no era de la posición correspondiente.

Queda queda participante que lograba recoger las 12 fichas, lo cual era bastante difícil.

Se practicaba también, a veces, un juego prácticamente idéntico a las fichas, pero empleando pedras, que denominaban "PITAS".



pulgas

HISTORIA

Parece ser que el antepasado de este juego es un pasatiempo primitivo, muy practicado en el Asia Menor con huesillos de cochino.

COMO JUGAR

La finalidad del juego es introducir el mayor número posible de "pulgas" en el cuenco.

Antes de empezar a jugar, cada jugador debe elegir un color de "pulgas":

Sobre una superficie blanda (mantel, moqueta...) se sitúa el cuenco en el centro y las "pulgas" de cada jugador frente a él.

Se designa una distancia, igual para todos, desde donde se tirará la "pulga" para introducirlo en el cuenco.

Usando la ficha grande se empieza a presionar con ella sobre el borde de las fichas pequeñas, "pulgas", para que salten intentando que entren en el cuenco, por turnos los jugadores lo irán intentando.

En cada turno se puede hacer único intento.

El jugador que consiga meter las cuatro "pulgas" en el cuenco, con el menor número de intentos, habrá ganado.



la calva

La calva, es un objeto de madera con forma de croqueta pero con los lados puntiagudos y del tamaño de un dedo más o menos, que se aprieta con un palo algo más pequeño que el de una escoba.

Objetivo:

Que la calva llegue a un lugar exacto apretándola con el palo

Forma de jugar:

Lo primero es acordar entre todos al lugar donde hay que llegar con la calva, después, hay que ir apretando a la calva para que salte. Cada vez uno, hasta que el primero llegue al lugar acordado. Cada uno debe de llevar su calva para poder jugar.

Este juego por lo que me ha contado mi abuela se jugaba poco pero si ella se acuerda de él será por algo, digo yo.



5/2
10/2014



BOTE BOTE BOTELLA

Para practicar este juego hace falta únicamente una botella de plástico, que se rellena de piedras pequeñas y cuya tapa se cierra para que no se salgan las piedras, de forma que al agitarlo o darle una patada suene como un auténtico sonajero.

Se hace un círculo en el suelo con una tiza y dentro se coloca la botella. Se rifa entre todos los participantes a ver quien se la queda y a ver quien chuta la botella.



Al que le toca chutar, chuta la botella lo más lejos posible mientras los demás van corriendo a esconderse. El que se la queda tiene que ir a buscar la botella lo más rápido posible y colocarla de nuevo en el círculo.

Una vez que está de nuevo la botella en el círculo, si el que se la queda ve a alguien tiene que decir:

¡BOTE, BOTE, POR... (el nombre del niño que haya visto)!

Si uno de los jugadores logra burlar la vigilancia del que se la queda y chuta la botella sin que éste se de cuenta, todos los que haya dado se librarán y tendrá que colocar de nuevo la botella en el círculo. Si al final da a todos, el juego se acaba y el primero que dio se la queda en la siguiente partida. El último que ha dado, es el encargado de chutar de nuevo la botella.



Borja Troya Álvarez

El burro en las cartas

El burro consiste de un juego que se invento hace mucho tiempo cuando mis abuelos eran pequeños.

QUE MATERIAL SE NECESITA:

- una baraja de las normales-
- dos jugadores-

COMO SE JUEGA:

1. Para empezar tienes que quitar un burro (un caballo) de la baraja, después tienes que repartir las cartas sin verlas.
2. Cuando ya estén repartidas tienes que hacer parejas con las que tú tienes y echar las parejas en medio de la mesa (o en cualquier sitio).
3. Cuando todas las tengas en parejas y solo tengas las que no son pareja os tenéis que tuffar para robaros las cartas.
4. Cada vez que os toque dos números iguales les juntáis y les echáis con el resto de las parejas.
5. Para terminar al primer jugador que se le terminen las cartas será el ganador pero al que se le quede sola mente una carta en la que aparece el burro (el caballo) será el perdedor.

Claudia



El aro

El aro, como cuando mi padre y mis tíos eran pequeños, era un aro que se sacaba del fondo de los antiguos baldes del zinc. Había como una "u" en el fondo que con un palo podías dirigir el aro. Mi padre y mis tíos iban manejando el aro por todo el pueblo corriendo, así echaban una tarde entera. También hacían carreras o hacían circuitos por los prados, como en las chapas. Mi padre nos ha dicho que nos va a hacer uno para que nos divirtamos. ¡Es muy divertido, hay que probarlo!

MI PADRE, MIS TÍOS Y DEMAS NIÑOS DEL PUEBLO JUGABAN AL ARO CUANDO ERAN PEQUEÑOS. ASI NO SE ABURRIAN Y HECHABAN LA TARDE SIN VIDEOJUEGOS, NI TELE, NI NADA DE ESO. INCLUSO SE LO PASABAN MUCHO MEJOR



CIRCUITO



ARO Y PALO



Bola, Pie, Tute y Gua

Se hace un agujero en el suelo. Se dibuja una línea en el suelo a una distancia del agujero (3 ó 4 metros).



Los jugadores se colocan detrás de la raya cada uno con su canica y tiran la canica para ver quien queda más cerca del agujero (gua). El jugador que tiene la canica más cerca del gua empieza a jugar. Lanza su canica contra la de otro jugador y va haciendo las siguientes jugadas:

- =bola (le da con la canica a la del otro jugador)
- =pie (le da con la canica a la del otro jugador y tiene que quedar una distancia entre las dos para que entre un pie)
- =tute (le da con la canica a otro jugador)
- =gua (cuela la canica en el agujero)



Todas estas jugadas tiene que hacerlas todas seguidas y sin fallar. Si falla pierde el turno y sigue jugando el siguiente jugador que tiene la canica más cerca del gua. El jugador al que le hace las jugadas queda eliminado. Gana el que consigue eliminar a todos los demás.

Victor D. D.

LAS CHAPAS

Cuando en niños era mucho jugar a las chapas.

Este juego consiste en coger chapas de cerveza, coca cola, etc.

Cuando tengas las chapas, puedes jugar de varias formas:

• Una de estas formas es coger una chapa grande (cuanto más grande mejor) y con la chapa grande dar a otra más chica a intentar mover por una ranura que tiene que hacer el otro jugador.

• La otra forma es igual a la otra, lo que pasa es que puedes pagar dentro cosas y así engañar al contrario y marcar así y pagarlo con el dedo. Pero que sea más difícil puedes ir haciendo la ranura más pequeña.

• Otra forma de jugar, que es la más corriente es la chapa de resaca.

La primera que hay que hacer es marcar en un otro tipo de resaca con curvas y rectas. (como se muestra).



Después con el dedo vas empujando poco a poco, por las líneas. Mientras le vas dando tienes que intentar que la chapa no se salga de la línea.

El turno se cambia cada vez que la empujas. El número de personas en este juego es ilimitado.

Este juego es bastante antiguo porque mi bisabuelo cuando era un niño de 6 años jugaba con sus compañeros en su colegio. Las chapas si tu quieres se pueden decorar con algunos dibujos. Pero yo no las he decorado.



Oscar

Los bolos



En los años 40 había por todas partes boleros, se jugaba en plazas, en parques y en jardines.

Los boleros se jugaban también en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

Los boleros se jugaban en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En algunos se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.



En otros se jugaba en las escuelas, desde pequeños hasta los diez años.

el castro, cuadro o avion

Se trata de dibujar unos cuadros en el que se entre el pie en el suelo con una tira a otro que parte.
Objetivo del juego:
Llegar al 10 o volver lo antes posible a por la mano antes que los demás.

Como jugar:

Lo primero es dibujar 10 cuadros en la suelo pero de una manera que este dibujado al final de la explicación. luego cada jugador usa una piedra del tamaño de una goma de borrar y el primero tira la piedra al numero 1 si se pega se queda como le toca al siguiente si no tiene que ir saltando por los diferentes cuadros pero sin pisar en el que esta la piedra. El 1, 2, 3, 6 y 9 se saltan a la pata coja los numeros que van juntos como el 4 y 5 y el 7 y 8 se pone un pie en cada cuadro y en el 10 hay que ponerse con los dos pies y girar saltando hasta llegar al numero anterior donde esta la piedra para cogerla.

Reglas:

No se pueden pisar la líneas de los cuadros ni el cuadro donde este tu piedra. tampoco se puede tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo solo con los pies.



Los cromos



A este juego jugaba mi madre y consistía en lo siguiente:

Se reunía un grupo de jugadores y decidían cuantos cromos se jugaban. Si decían que fuesen 5, por ejemplo, cada jugador ponía el mismo número de cromos, unos encima de otros. El primer jugador daba un golpe sobre los cromos con la mano. Los cromos que se daban la vuelta eran los que ganaba ese jugador. A continuación repetían todos los participantes hasta que no quedaba ningún cromo y volvían a apostar.



CON ESTE CUADERNO VIAJERO HEMOS
ENTENDIDO

ENTRETENER

COLABORAR

JUGAR

DIVERTIR

ENSEÑAR

COMUNICAR

REMEMORAR

APRENDER

REIR

RECICLAR

CREAR

PROPONER

CONOCER

¡MUCHAS GRACIAS A TODOS POR VUESTRA
COLABORACIÓN!