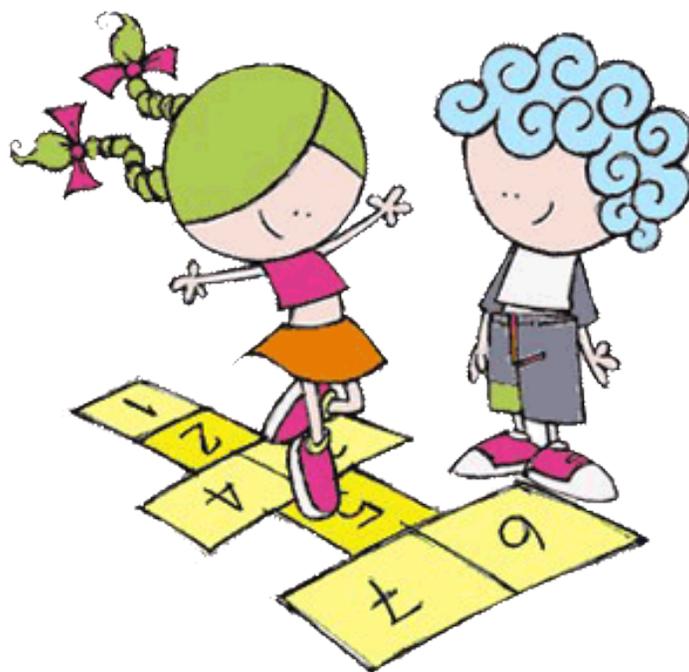


# JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES



Profa. Bertha Alicia Boté Ruelas

# ÍNDICE

“El Avión, La Rayuela o La Bebeleche” .....	3
“Alto o Stop” .....	4
“Los Encantados” .....	5
“La Roña” .....	6
“Gallinita Ciega” .....	7
“Un, dos, tres, pollito ingles” .....	8
“Gallo, gallina, pollito” .....	9
“Las cuatro esquinas” .....	10
“Brincar la cuerda” .....	11
“Los Colores” .....	12
“Las Canicas” .....	13
“Doña Blanca” .....	14
“Veo, Veo...” .....	15
“Los Hoyitos” .....	16
“El Carrito” .....	18

## “EL AVIÓN, LA RAYUELA O BEBELECHE”

Se puede jugar de manera individual, pero para mayor diversión se recomienda que sean dos o más los integrantes del juego.

Se coge una tiza blanca y en las losas del suelo se dibujan cuadrados y se numeran del uno al diez.

Después cada niño debe coger una bolita o una piedrecita “tirito” e ir tirando a cada número intentando que la piedra entre dentro de ese cuadrado, el primero en hacerlo brinca los cuadros con un solo pie, sin pisar los que tienen “tirito” porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.



## “ALTO O STOP”

Primero se dibuja un círculo y luego uno más chico en medio, luego se divide en varias partes.

Cada uno de los jugadores pone un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo. En el círculo de en medio ponen Alto o Stop, cada uno pone un pie en donde puso su nombre, su fruta, etc.

Deberán elegir a una persona que para que comience el juego, esta comienza diciendo "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es “sandía” (o el nombre de un país).

El niño tiene ese nombre, debe que pisar el círculo más chico y decir "Alto o Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita Alto o Stop, se detienen inmediatamente.

El niño que dijo "Alto o Stop" escogerá a un niño (a) parado fuera del círculo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el compañero, sí adivina la cantidad pasos suficientes para llegar al niño(a) más cercano, se le pone un punto o piedrita en la parte del círculo que le corresponda, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos. Al primero que lleve cinco puntos, se le pone un castigo que deciden entre todos.

Sugerencias para el juego: Si el maestro considera que son muchos niños y se dificulta el hacer un círculo tan grande, podría incluir a dos niños en una misma casilla del círculo.

El juego del Stop



## “LOS ENCANTADOS”

Los participantes se divide en dos equipos, se echa una moneda al aire “volado”, para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo.

Si toca a alguien este debe quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante.

El juego termina cuando todos los jugadores están encantados.

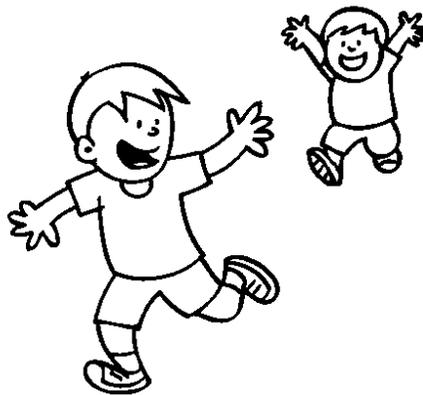
Reglas:

El equipo que "se la queda" debe cuidar que a las personas que encantó para que no las desencanten sus compañeros.

Las personas encantadas no deberán correr si no son tocadas por alguien más, si corren o se mueven quedarán descalificados.

Sugerencias para el juego:

Una sugerencia es adoptar otra variante, por ejemplo: Si el niño que se la queda, toca a uno de sus compañeros, este se unirá al compañero e irán formando una cadena de persecutores hasta encantar a la última persona, esto con el fin de que el evitar que un solo niño se canse demasiado y para dar agilidad al juego



## “LA ROÑA”

Los alumnos se colocan dispersos en el área donde van a jugar.

Se escoge a un niño que sea quien "trae la roña".

Empezará a perseguir al resto de sus compañeros, que tratarán de no ser tocados por quien trae la roña.

Si el niño que trae la roña, logra tentar a alguno de sus compañeros entonces, quien fue tocado, pasará a tomar el papel de su compañero y será ahora él quien corree a sus compañeritos, para intentar pasarles la Roña.

Sugerencias para el juego:

Una sugerencia es adoptar otra variante para el juego, por ejemplo: Si el niño que trae la roña, toca a uno de sus compañeros, este se unirá al compañero e irán formando una cadena de persecutores hasta atrapar a la última persona.



## “GALLINITA CIEGA”

Material: Pañuelo.

Es un juego infantil en el que se le tapan los ojos a un jugador seleccionado.

El resto de los jugadores lo hacen girar y van cantando alguna canción similar a esta:

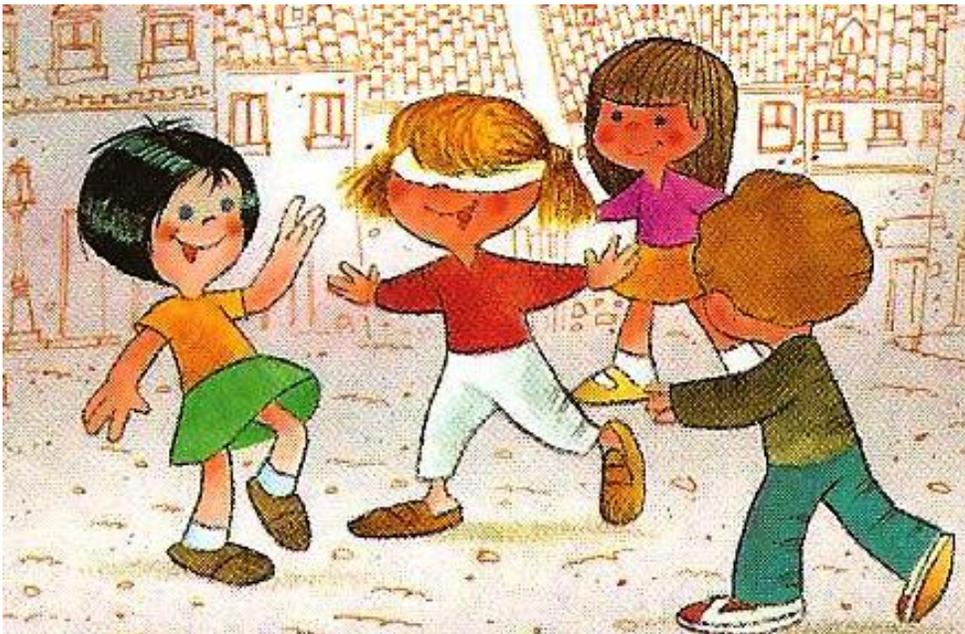
Coro: Gallinita ciega, que se te ha perdido.

Gallina: Una aguja y un dedal.

Coro: Da la media vuelta y lo encontrarás.

La gallina intenta tocar con la mano, un palo o una cuchara grande de madera a alguno de los jugadores mientras estos intentan zafarse.

Cuando un jugador es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina.



## “UN, DOS, TRES, POLLITO INGLES”

A este juego pueden jugar dos personas pero es muchísimo más divertido si hay muchos niños así que cuantos más seas mejor.

Uno se pone en la pared y los demás en frente, así mientras el chico o la chica cuenta hasta diez los demás intentan llegar a la pared.

En el momento en el que termina de contar se gira rápidamente y canta "¡Un, dos, tres, pollito inglés!" y los demás deben quedarse totalmente quietos.

Así sucesivamente hasta que alguno llegue a tocar la pared siendo el ganador o ganadora.



## “GALLO, GALLINA, POLLITO”

Rima: “Gallo, gallina; gallo, gallina, gallo, gallina, pollito”

Esta forma se utiliza solo entre dos niños o niñas, ya sea para protagonizar, iniciar o elegir equipos para cualquier otro juego.

Las dos niños o niñas, se colocan de frente a una distancia s aproximadamente tres metros, los niños irán avanzando en línea recta diciendo “gallo” y al mismo tiempo adelantando su pie derecho del pie izquierdo y el otro contendiente, diciendo: “gallina” y haciendo lo mismo con sus pies, adelantando su pie derecho del izquierdo.

El primer niño continua avanzando diciendo “gallo”, pero ahora adelantando el pie izquierdo, al igual debe hacer el otro niño, diciendo “gallina” y haciendo lo mismo con sus pies.

Así deben de caminar, alternando el pie, primero el derecho y luego el izquierdo.

Al estar casi juntos, al primer niño que ya no le alcance la distancia para colocar totalmente su pie extendido, podrá y tendrá que pisar ligeramente al contrario y dirá “pollito”. Con esta acción se convierte en ganador



## “LAS CUATRO ESQUINAS”

Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores:

-¿Qué hay en la casita que alquilar?

-A otro lugar que esta está ocupa

En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente.

Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse



## “BRINCAR LA CUERDA”

Material: Cuerda o soga gruesa y bastante larga.

Se juega entre tres o más personas.

Se utiliza una soga o cuerda la cual es sujeta por dos personas las cuales la hacen girar y una tercera brinca por medio de ella.

Se brinca generalmente a ritmo de alguna canción como el conocido “chile, tomate y cebolla, mete la pata a la olla”, al terminar el coro se le hace brincar muy rápido hasta que pierda.

Existen otros juegos para brincar la cuerda, como “El Reloj” o “El Cartero”.

En el juego de El Reloj, se necesitan más de cinco participantes para que mientras la cuerda está girando, los niños(as) brinque desde cero hasta veinticuatro y volver a comenzar, si alguno de los que están brincando pierde, se cambia de lugar con alguno de los dos niño(as) que están girando la cuerda.



En el juego de El Cartero, se entona un corito que dice:

- “Tan, tan”
- ¿Quién es”
- “El cartero”
- ¿Cuántas cartas trae? –

Se dice el número que el niño(a) quiera brincar y se y se sale sin para la cuerda.

## “LOS COLORES”

Número de participantes: Todos.

Un jugador se queda de figurante ("toro"), y los demás se preparan para correr libremente cuando el "toro" diga las siguientes palabras:

"Toro, ¿de qué color es?"

Rojo, amarillo, marrón o ninguno de los tres. Color: Verde".

Cada jugador deberá buscar el color verde y tocarlo para que el toro no lo pueda coger. Aquel jugador que no toque el color y sea cogido por el toro será el siguiente toro.

Variante: Aquel jugador que toque primero el color dicho, pasará a ser toro.



## “LAS CANICAS”

Material: Canicas de colores

Se trata de un juego de puntería y precisión en el cual deberemos tocar a la canica objetivo con nuestra bola que será lanzada con nuestro dedo pulgar. Por supuesto, no está permitido ayudarnos arrastrando la mano o acompañar el lanzamiento con un movimiento.

Existen varias modalidades para jugar a este juego. Entre todas las existentes algunas de las más interesantes son:

Bombardero

Círculo

Túnel



## “DOÑA BLANCA”

Descripción General: Se hace una rueda y en medio hay un niño y uno se pone atrás de los que hacen la rueda, se llama “jicotillo”.



Los niños de la rueda cantan: “Doña Blanca está cubierta de pilar, oro y plata... romperemos un pilar para ver a Doña Blanca, quién es ese jicotillo que anda en voz de Doña Blanca, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca”.

El jicotillo contesta: “Yo soy ese jicotillo que anda en busca de Doña Blanca” y pregunta: “¿está ahí Doña Blanca?”. Los niños de la rueda contestan: “no está, fue al mercado”.

El jicotillo pregunta así varias veces hasta que los niños contestan que sí está Doña Blanca, cuando esto sucede el jicotillo va pasando por los lugares en los que los niños se encuentran unidos de las manos y pregunta “¿de qué es este pilar?” y los niños contestan “de oro”, el jicotillo vuelve a preguntar (señalando la unión de las manos) “¿de qué es éste?”, los niños contestan “de plata”.

Una vez más, el jicotillo vuelve a preguntar “¿Y éste?”, los niños contestan “de madera”. Cuando se dice que el pilar es de madera, el jicotillo lo rompe, Doña Blanca se echa a correr; cuando se echa a correr, el jicotillo tiene que atraparla.

Reglas del Juego: El jicotillo únicamente puede atrapar a Doña Blanca estando afuera del círculo, si regresa a él, ya no puede ser atrapada. Si el jicotillo agarra a Doña Blanca, ella se vuelve jicotillo y el que era jicotillo se integra a la rueda.

Se escoge a otro niño para que haga el papel de Doña Blanca. Pueden jugar niños y niñas y hacerle de jicotillo o de Doña Blanca.

## “VEO, VEO...”

Dónde se jugaba: Habitualmente, en el exterior, aunque también puede ser un juego de interior.

Reglas del juego: Uno de los participantes piensa un objeto que se encuentra a la vista del grupo y dice:

“Veo, veo.”

“¿Qué ves?” (Le contesta el resto)

“Una cosita.”

“¿Con qué letrita?” (Le responden)

“Empieza por la letra... y termina por...”

Los demás dicen, por turno, un objeto que empiece por esa letra hasta que alguien acierta de qué se trata, pasando a ser quien vuelve a comenzar el juego.

Variantes: En ocasiones, cuando resultaba imposible descubrir el objeto, se podían dar pistas: tamaño, textura,



## “LOS HOYITOS”

El juego de los hoyitos consiste en tratar de depositar una pelota dentro de un hoyito y se juega con un número de jugadores como igual número de hoyitos.

El juego se inicia cuando un jugador lanza la pelota a la zona donde se encuentran los hoyitos y tratará de meter la pelota en uno de los hoyitos, el cual corresponde a uno de los jugadores. Los demás jugadores deberán estar pendientes de la jugada.

Si la pelota cae a uno de los hoyitos, el dueño del hoyito correrá a su lugar, tomará la pelota y tratará de tocar con la pelota a cualquiera de los jugadores. Los demás jugadores tratarán de llegar a una base, la cual se encuentra alejada de la zona de los hoyitos. Si el jugador que tiene la pelota no logra tocar con la pelota, ni aun lanzándola a un jugador antes de llegar a la base, este jugador deberá esperar a que los demás jugadores regresen a la zona de los hoyitos y tratar de nuevo tocar a algún jugador y así librarse del castigo que le espera.

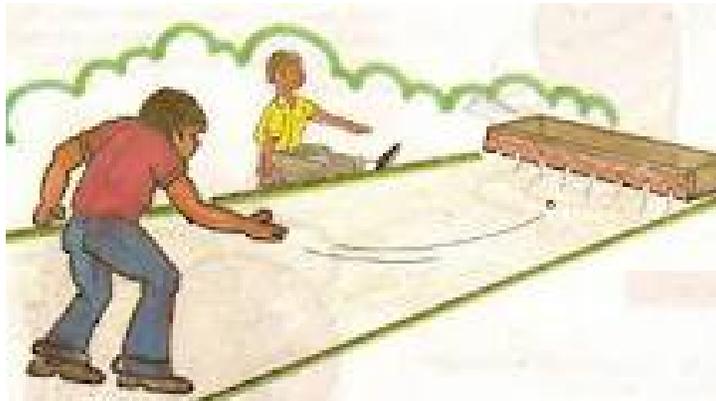
Si un jugador es tocado antes de llegar a la base o a la zona de los hoyitos, quedará en lugar del jugador que inicialmente tomo la pelota de su lugar, entonces deberá tratar de tocar a los jugadores que aun pudieran estar corriendo fuera de la base.

Una vez que todos los jugadores estén seguros en la base deberán regresar a la zona de los hoyitos, pero como el jugador que tiene la pelota vigila que no se despeguen de la base y podría tocarlos con la pelota, esto los colocaría como posibles perdedores. Entonces el jugador con la pelota deberá provocar que estos se separen de la base para regresar a la zona de los hoyitos, haciendo como que no tiene el control de la pelota, lanzándola hacia arriba o dejándola caer al suelo fingiendo que se le soltó.

El jugador que no logre tocar a ninguno de sus compañeros durante el regreso a la zona de los hoyitos, se castigará poniendo en su lugar un huevito

(piedrita). El jugador que más huevitos acumule de acuerdo a la cantidad que se pacte antes de iniciar el juego, se castigará

El castigo consiste en “fusilar” al jugador que haya acumulado más huevitos. El fusilamiento consiste en lanzar la pelota desde una distancia moderada, en tres ocasiones para golpear al jugador que haya perdido, el cual se encuentra de espaldas a sus compañeros. La pelota se lanzará con la mano que corresponda al brazo contrario del que se utilice normalmente. Así todos los jugadores castigarán al perdedor.



## “EL CARRITO”

El carrito es un juego similar al base-ball y se juega entre dos equipos que puede ser mixto (niños y niñas).

Para practicar este juego se necesita contar con un campo amplio, de preferencia tierra o pasto, y una pelota de tenis. El campo deberá contar con 1 home y 3 bases y su respectivo espacio para los jardineros.

### REGLAS

El juego se jugará entre dos equipos de 7 jugadores

Posición defensiva: 1 parador en corto (no pitcher); 1 primera base; 1 segunda base; 1 tercera base; 1 jardín izquierdo; 1 jardín central; 1 jardín derecho

Posición ofensiva: Son los jugadores que trataran de anotar las carreras en tres turnos “innings”.

El juego inicia cuando el equipo que tiene la pelota y le toca “batear”, procurará producir el mayor número de carreras. Para eso tendrá la oportunidad de golpear la pelota en tres rondas de tres “outs” y de tres “stricks”, al mismo tiempo que el equipo contrario tratará de evitar que se produzcan el menor número posibles de carreras. Para eso ocupará cada uno de los espacios señalados en el campo (carrebolear).

El jugador que inicia el juego tendrá que golpear la pelota con una mano, lanzándola hacia arriba y luego golpearla con la otra cerrada, procurando alejarla lo más posible en el campo para poder colocarse en el lugar (base) que alcance antes de que algún jugador del equipo contrario lo toque con la pelota. El equipo defensivo tratará de evitar que la pelota sea enviada lejos del campo, para eso tendrá que atrapar la pelota con la mano y pasarla al jugador que se encuentre en la base a la que le toque dirigirse el jugador del equipo atacante. Si es tocado con la pelota, el jugador será puesto fuera del juego o bien si la pelota es atrapada antes de tocar el suelo.

El jugador que no toque la pelota cuando le toque golpearla en tres ocasiones perderá su turno y será puesto “out”

Si un jugador logra alejar la pelota tan lejos como sea posible y recorrer todas las bases o hacer que sus compañeros recorran todas las bases, esta jugada contará como “home run”. Pero si al contrario la pelota es atrapada en el aire y los jugadores que están en las bases se mueven de estas, se podrán hacer los “outs” que se logren, completando tres a la vez, haciendo perder el turno al equipo ofensivo

Cuando la pelota sale fuera de la línea del campo antes de llegar a la zona de la primera base o la tercera base se considera bola muerta. Pero si es atrapada en el aire en la misma zona, esta jugada contará como “out”

El turno de bateo termina para un equipo cuando se han completado los 3 “outs” y se cambiarán las posiciones de los equipos hasta completar 9 entradas o “innings”. El equipo que logre más carreras será el equipo ganador.

