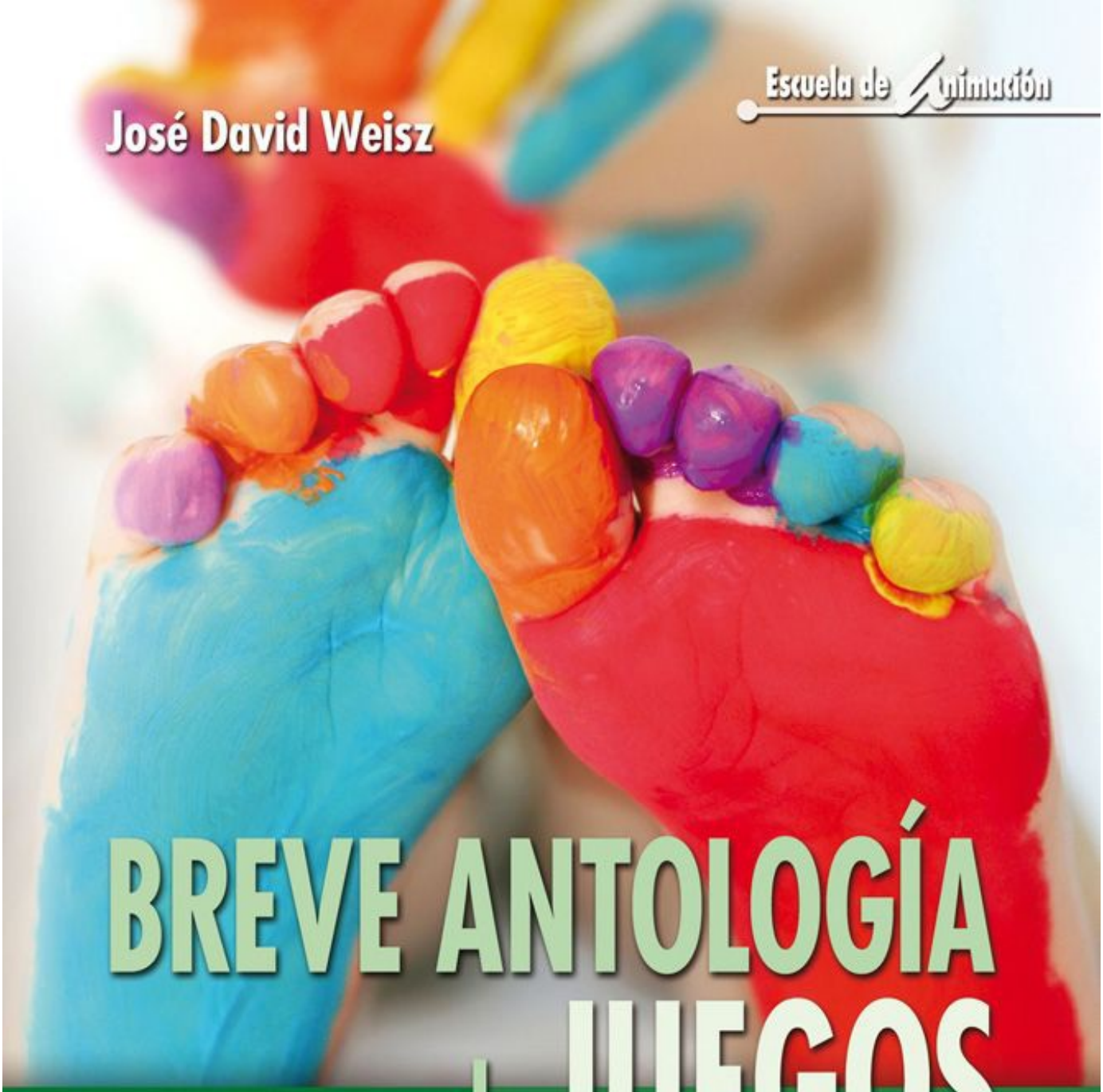
Escuela de Animación

José David Weisz



# BREVE ANTOLOGÍA de JUEGOS MULTICULTURALES y de EJERCICIOS LÚDICOS

# BREVE ANTOLOGÍA DE JUEGOS MULTICULTURALES Y DE EJERCICIOS LÚDICOS

Colección

# Escuela de Animación

Últimos títulos publicados

5. **El juego de grupo como elemento educativo.** Raúl Gutiérrez.
6. **Métodos para la animación sociocultural.** Laura Gutiérrez.
7. **Intervención socioeducativa.** Víctor J. Ventosa.
8. **Aire libre: un medio educativo.** Manuel Aparicio.
9. **Psicopedagogía de la educación social.** Mª Socorro Entrena - Francisco A. Díaz.
10. **Manual del monitor de tiempo libre.** Víctor J. Ventosa (coord.).
11. **Recursos para el tiempo libre/1.** José Miguel Burgui.
12. **Cómo fundar una asociación.** Lluís Martí - Irene Monferrer.
13. **Ocio y personas con retraso mental.** Catalina Coll - Angels Ponce - Beatriz Vega.
14. **Recorridos urbanos en el tiempo libre.** Gustavo Esteve.
15. **Frases de sabiduría.** Antonio González.
16. **Recursos para el tiempo libre/2.** Eusebio Moreno - Francisco Pérez.
17. **Intervención educativa desde la Naturaleza.** José Manuel Rivas.
18. **La animación con personas mayores.** Carolina Elizasu.
19. **Recursos para el tiempo libre/3.** José Miguel Burgui.
20. **El léxico del animador.** Ezequiel Ander-Egg.
21. **Teoría y práctica de la educación en el tiempo libre.** Josué Llull Peñalba.
22. **Expresión musical, educación y tiempo libre.** Víctor J. Ventosa.
23. **Cómo animar un grupo.** Mª José Aguilar Idáñez.
24. **Recursos para el tiempo libre/4.** Oriol Oliveras.
25. **Valores para vivir/2.** Eduard Romero (coord.).
26. **Gotas de sabiduría.** Antonio González.
27. **Yoga en el tiempo libre.** Sergio Mario Chazin.
28. **Integración de personas con disminución psíquica en el tiempo libre.** Víctor J. Ventosa - Rafael Marset (coords.).
29. **Por qué no jugamos.** Óscar Martínez.
30. **Por qué el voluntariado.** Lluís Martí.
31. **Metodología y práctica de la animación sociocultural.** Ezequiel Ander-Egg.
32. **Teatro, sobremesas y juegos.** Bautista Araiz.
33. **Recursos para el tiempo libre/5.** Francisco Pérez.
34. **¿Qué ves a tu alrededor?** Jaume Sitjar - Lluís Martí - Irene Monferrer.
35. **Desarrollo y evaluación de proyectos socioculturales.** Víctor J. Ventosa.
36. **Técnicas de grupo.** José Pedro Espada.
37. **El animador sociolaboral.** Pedro Maya - José Joaquín Caballero.
38. **Programa de psicoestimulación preventiva.** Anna Puig.
39. **Fuentes de la animación sociocultural en Europa.** Víctor J. Ventosa.
40. **Cómo hacer reuniones eficaces.** Ezequiel Ander-Egg.
41. **Programa de entrenamiento de la memoria.** Anna Puig.
42. **Formación de voluntariado.** Gustavo Esteve.
43. **Perspectivas actuales de la Animación Sociocultural.** Víctor J. Ventosa (coord.).
44. **Ejercicios para mantener la cognición.** Anna Puig.
45. **Ámbitos, equipamientos y recursos de intervención socioeducativa.** Víctor J. Ventosa.
46. **Manual del monitor de tiempo libre especializado.** Víctor J. Ventosa (coord.).
47. **Breve antología de juegos multiculturales y de ejercicios lúdicos.** José David Weisz.

José David Weisz

# BREVE ANTOLOGÍA DE JUEGOS MULTICULTURALES Y DE EJERCICIOS LÚDICOS

EDITORIAL CCS

**Página web de EDITORIAL CCS: www.editorialccs.com**

© José David Weisz

© 2012. EDITORIAL CCS, Alcalá, 166 / 28028 MADRID

*Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.*

Diagramación editorial: Nuria Romero
Diseño de portada: Olga R. Gambarte
ISBN (pdf): 978-84-9023-570-6
Fotocomposición: AHF, Becerril de la Sierra (Madrid)

# Presentación

La ***Breve Antología de Juegos Multiculturales y de ejercicios lúdicos*** que con estas breves líneas tengo el placer de presentar, constituye una obra que conlleva un doble mérito por parte de su autor, José David.

En primer lugar, por su envergadura tanto en relación al tema —la ubicuidad del concepto de juego es un auténtico desafío para quien quiera definirlo y delimitarlo—, como por su volumen, debido a la indefinida e inabarcable cantidad de juegos existentes (con sus a su vez múltiples versiones y variantes) aun en el ámbito geográfico y cultural de Iberoamérica en el que se centra esta obra.

El segundo mérito destacable de esta obra se refiere a la manera de llevarla a cabo, dado que es un único autor el que se ha enfrentado a una empresa que normalmente solo resulta viable en equipo y con un buen número de colaboradores.

Del ingente esfuerzo realizado para poder dar a luz este trabajo, pueden dar fe los cuatro años de dedicación que José David ha necesitado para presentárnoslo. Y una buena pista para comprobar su exhaustividad nos la puede dar, sin ir más lejos, el volumen de bibliografía consultada que aparece al final de esta obra, sin contar con la dilatada experiencia y dedicación al tema por parte de su autor.

En definitiva, esta es una obra titánica en su elaboración, colosal en sus resultados y, lo que es más importante para los lectores, muy útil para todos aquellos que nos dedicamos y se interesan por el ámbito de la animación sociocultural, la pedagogía del ocio y la educación en el tiempo libre en especial y de la educación no formal pero también formal en general.

Víctor J. Ventosa Pérez
Presidente de la Red Iberoamericana de Animación Sociocultural (RIA)
www.rianimacion.org
Profesor de la Universidad P. de Salamanca

# Mis agradecimientos

A la bibliotecóloga Samira Sambaino y a Patricia Schiaffino del Instituto Universitario de la Asociación Cristiana de Jóvenes de Montevideo, Uruguay.

Al bibliotecólogo Javier Cansan y a su ayudante la Dra. Macedonia Lorenzo de la Biblioteca del Club Banco República de Montevideo, Uruguay.

Al Instituto de Investigación y Formación en Juego de la ciudad de Buenos Aires, Argentina, por el préstamo de su invalorable material especializado.

A las licenciadas bibliotecólogas Fabiana Pérez y Lourdes Díaz de la Biblioteca de Ciencias Sociales de la Universidad de la República Oriental del Uruguay.

A Roberto Machado de la Biblioteca del Palacio Legislativo de Montevideo, Uruguay.

A la Biblioteca de la Universidad Católica de Montevideo, Uruguay.

A la bibliotecaria Silvia Cutelli del Instituto Superior de Educación Física de Montevideo, Uruguay.

A Ana de Souza y Lucía Camejo de la Biblioteca de la Facultad de Psicología de Montevideo, Uruguay.

A las funcionarias de la Biblioteca Pedagógica Central Maestro Sebastián Morey Otero de Montevideo, Uruguay, en especial a las bibliotecarias maestras Ana Martell y Susana Travers.

A Pablo Marichal y a Soledad Rodríguez de la Biblioteca Artigas Washington de la Alianza Cultural Uruguay-Estados Unidos de Montevideo, Uruguay.

A Shiri Davidman, Gabriela Fleiss y Enrique Horowitz de la Biblioteca de Nativ. Fundación Alianza Cultural Hebrea de Montevideo, Uruguay.

A mis amigos, los profesores de Educación Física: Daniel Aundi, Juan Pablo Bonetti, Loreley Conde, José Luis Correa, Luis Machado y Carlos Cori, por sus generosos préstamos de material y por su aliento.

A Miguel de La Mancha. Montevideo, Uruguay.

A Mónica Aquino y a Denise Chávez ambas del Centro de Documentación y Biblioteca perteneciente al Centro de Formación y Estudios del INAU de Montevideo,

Uruguay.

Al personal de la Biblioteca Jaume Fuster de la ciudad de Barcelona, España.

A Gabriela David, por su continua y notable capacidad de investigar.

A Laura Wurzel, por su invalorable colaboración en tareas administrativas.

A Niré Collazo, por su generoso préstamo de material.

A Elsa Vergés de la Biblioteca del Inefc. Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña, Barcelona, España.

A Bárbara Jerez y a Lautaro Escudero ambos funcionarios de la Biblioteca Nacional de la ciudad de Buenos Aires, Argentina, quienes supieron eliminar trámites burocráticos e hicieron posible que pudiese desarrollar tareas de investigación en esa institución.

A Pablo Medina, director de La nube. Biblioteca privada de la ciudad de Buenos Aires, Argentina.

A la Prof. Susana Poch, amiga y consejera que siempre me ha alentado, revisado mis materiales y aportado sus ideas sensibles e inteligentes.

A Simone Pirez y José Pedro Caballero, mis profesores de informática que lograron que lentamente me reconciliase con el ordenador.

A mis hijos Gabriela, Lía y Marcelo, que siempre me han alentado desde lejos.

Y finalmente, a mi señora Dora, que lo ha hecho desde cerca.

# Nota preliminar

Acepto con mucha alegría la posibilidad de este nuevo encuentro contigo, lector, que tiene tanto de mágico y de milagroso.

Será, no lo dudo, una oportunidad a la que seguramente asistirás ofreciendo más que una simple lectura; lo mejor de ti: el compromiso de la entrega. Estoy completamente seguro de que habrás de transformar este encuentro en acontecimiento.

Yo por mi parte, aportaré este extenso trabajo, que espero te sirva y acompañe con su testimonio.

Así, compromiso y testimonio cabalgarán juntos sobre la riqueza de muchas culturas, plenas de poesía, para que podamos compartir la posibilidad de celebrar y sorprendernos con la ilimitada diversidad de facetas que ofrece esta joya llamada: género humano.

José David

# Introducción

Antes de escribir este libro, no existían para mí temas más aburridos que los que tratan los *diccionarios*, las *guías* y las *antologías* de cualquier tipo. Siempre que tenía uno de esos ejemplares entre mis manos, quedaba asombrado al constatar que existían personas «como uno» que se dedicaban a escribirlos. Y acá estoy yo para presentarles una de esas obras…

Puede que sea esa la razón por la que escribir este tipo de obra, que posee algo de diccionario especializado en terminología lúdica y que a la vez cuenta con una recopilación de juegos de diversas culturas, me parece a primera vista un megaproyecto y, por supuesto, ajeno a mi mente creativa.

Dedicarme a la investigación de un universo de características casi infinitas —ahora me doy cuenta—, fue una de las sensaciones más extrañas que me acompañaron durante estos últimos meses. Debo reconocer que a lo largo de los casi cuatro años de total entrega que me ha demandado este trabajo, el resultado no hubiera sido posible de no haberme entregado con pasión y amor a estos temas apasionantes.

Pero he tomado la decisión de interrumpir esta investigación por considerar que la búsqueda ya fue lo bastante extensa, lo que me ha permitido llegar a la conclusión de que:

a) La cantidad del material recogido es lo suficientemente elocuente como para reflejar la riqueza cultural del tema elegido como objeto de investigación.

b) La calidad de lo hallado resulta por demás interesante como para, a partir de ello, esbozar algunas líneas.

Se trata de los primeros pasos de un trabajo de identificación y registro que espero pueda ser continuado en el futuro con mayores recursos, que hagan posible la incorporación de nuevos exponentes de nuestra ilimitada capacidad de jugar.

Estoy seguro de que el mundo lúdico no comienza ni termina en los confines de nuestra América o en la Europa hispanoparlante. Siguen coexistiendo, como ha sucedido siempre, prácticas lúdicas en multiplicidad de culturas, algunas ya en proceso de extinción y otras mezcladas con vías de cambios tecnológicos y de expansión.

Los lectores podrán encontrar en este libro un acopio especializado y ordenado alfabéticamente de juegos provenientes en su mayoría de una bibliografía de autores

latinoamericanos, pero que no intenta pasar por alto la existencia de otras culturas del mundo, que estoy seguro, poseen también un aporte rico que ofrecer.

Uno de los primeros antecedentes que pude encontrar durante el proceso de recopilación de datos, fue el publicado en 1771 y que aparece luego en sucesivas reediciones, siendo la última de 1792, perteneciente a la biblioteca de Pascuel Gayangos y que lleva por título: *Lícito recreo / o colección / de cincuenta juegos / conocidos comúnmente / con el nombre de Juegos de Prenda: / entretenimiento para pasar / las largas noches de Invierno, / con diferentes sentencias adecuadas / para aumentar la diversión*, y que fueron recogidas por un aficionado de Madrid y publicadas por la imprenta de Ramón Ruiz, según lo cita **Ana Pelegrín** (1996).

Durante el período de investigación, he encontrado algunos trabajos de recopilación de juegos clasificados según las zonas geográficas involucradas, la mayoría ya de cierta antigüedad, como es el caso de los 218 juegos citados en el *Gargantúa* de **François Rabelais** (1534).

Más modernamente, me he servido del aporte efectuado por la obra *Vocabulario de juegos tradicionales, populares y autóctonos*, elaborada por Juan J. Rosa Sánchez y col. gracias al apoyo de la Universidad de León, España, en 2005.

Me propuse inventariar lo ya existente, pero con el criterio de, si fuese posible, no repetir ni sustituirlo. Es por este motivo por el que el lector podrá encontrar una profusión de referencias de las fuentes consultadas con la finalidad de que con estas y los textos abreviados, el lector interesado pueda encontrar caminos de ampliación y/o consulta directamente, en las fuentes originales.

Durante los muchos años en que me desempeñé como escritor y docente, estuve permanentemente insistiendo en intensificar las investigaciones de todo lo relacionado con los temas lúdicos y de documentarlas. Todas estas tareas merecen una dedicación mucho más importante de la que se ha realizado hasta el presente. Una vez hecha, contar con la difusión sistemática y permanente que permita conocernos y entendernos más y mejor.

Como ya mencioné, este trabajo es el resultado de un largo período de investigación que implicó muchas instancias de identificación y recopilación. He aquí tres conceptos complejos cuyos abordajes llevados a la práctica, se transformaron en una variada secuencia de múltiples dificultades.

Partí de una lista muy extensa de libros especializados en temas lúdicos a la que me era preciso ubicar. Lamentablemente, la práctica demostró que, por distintas razones, en la mayoría de las bibliotecas generales consultadas, dichos libros habían desaparecido o simplemente no existían.

Algunos de esos libros, a juzgar por sus títulos, supuestamente se referían a juegos,

pero tras una primera lectura, pude comprobar que contenían un alto porcentaje de ejercicios lúdicos, de técnicas grupales o de actividades aparentemente lúdicas, pero que no eran otra cosa que interrogatorios disfrazados, carentes de magia.

Todo juego, para que pueda ser considerado como tal, debe referirse a una tarea diferente a la que desarrollamos comúnmente en la vida diaria y contar con un factor sorpresa que nos asombre y permita llenarnos de la ilusión de que un mundo diferente existe, navegable en libertad, en la imaginación y la fantasía.

Todo juego, toda actividad lúdica, debe poseer una dosis de magia, a veces difícil de precisar y en ocasiones, no muy presente en una primera lectura, pero sí destinada a tomar cuerpo en las manos de un animador inquieto y creativo.

Mi segunda dificultad fue la de identificar una definición operativa: ¿qué es lo que debe entenderse por juego? Pero, ¿es de veras imprescindible contar con una? Con el correr del tiempo me fui convenciendo de que poseer una definición acotada, constituye una tarea difícil, casi imposible de lograr.

Resultará razonable aceptar que uno de los ingredientes infaltables en cualquier intento es el de carácter mágico y, por tanto, escurridizo.

El juego, como fenómeno cultural, sobrevive al desierto, al polo, a la miseria y a la guerra. El juego no reconoce fronteras ni sabe de accidentes geográficos. No será tan importante contar con sus reglas escritas como disponer de la presencia de un niño con salud suficiente como para jugar, para que se convoquen miles de juegos.

Bastará la intención creativa de uno o de varios, para que se vayan dando acuerdos que no necesariamente deben ser interpretados como reglas claras y rígidas.

Como investigador interesado en poder identificar mejor los juegos, he lamentado no conocer más a fondo las distintas culturas, los credos y los valores que ellos resaltan, las distintas leyendas no siempre documentadas con claridad, pues forman parte de las costumbres orales que empapan la vida diaria.

La tercera de las dificultades radica en reconocer el cúmulo ilimitado de características dinámicas que intervienen. Las conductas lúdicas y los juegos podrán ser modificados tanto por los mismos participantes como por los encargados de actividades lúdicas que comprendan que esas tareas deberán hacerse respetando las características de cada uno de los destinatarios.

¿Cómo se pueden cambiar los juegos?

¿Cuándo se puede hacer?

¿Cuándo los cambios son lo suficientemente importantes como para constatar inequívocamente que estamos frente a uno nuevo?

¿A quién podremos identificar como verdadero autor del mismo?

¿Son aún aplicables las viejas definiciones de juego a las nuevas modalidades que se identifican como tal?

Ojalá este trabajo pueda aportar alguna utilidad que conduzca a revelar algunos de estos enigmas.

## 1. Identificación de los juegos

Los nombres de los juegos así como sucede con las personas, comienzan a perfilar su identidad-existencia cuando tras una cierta permanencia práctica, son reconocidos por quienes vislumbran en ellos la generación de una actividad que provocará la comunicación, y en ella cierta posibilidad o ilusión de placer. La primera llamada de atención podrá provenir de la mera enunciación de sus nombres, que suelen aparecer en forma codificada y en ocasiones risueña. Nos podrá faltar a veces, la información de la verdadera razón que nos permita comprender como fue la aparición de los nombres.

¿Cómo se hizo conocido ese juego? ¿Fue a través de una guerra, de un viajante o, simplemente, de un niño que espontáneamente se puso a jugar e hizo surgir en otro la necesidad de compartir dicho juego?

¿Cómo es que una, dos o más personas coincidieron en la intención de jugarlo? Llegar a ese acuerdo no siempre debe haber sido una tarea sencilla y tal vez sea por esta razón que entre un juego y otro, en ocasiones, la diferencia es muy pequeña.

Habrá que tener en cuenta algunos cambios obligados por las dimensiones de la cancha, no haberse podido obtener algún material, juguete u objeto necesario para su práctica o tener que alterar el momento del día en que se ha decidido aplicarlo.

Otros juegos logran adquirir un carácter casi universal y gozan de una identidad definida. En algunas ocasiones, se utilizarán una gran cantidad de nombres diferentes para identificar al mismo juego o al mismo juguete, con pequeñísimas variantes. En otras, puede darse el caso de que se llame exactamente igual a juegos completamente distintos.

Como creaciones culturales, cada pueblo o zona podrá mantener con celo su terminología y esperar a que con ella se refleje su identidad y variedad.

Durante los muchos años en que he tenido la oportunidad de encontrar nombres diferentes para designar los mismos juegos y nombres iguales para identificar juegos diferentes, lamentablemente no he conocido la existencia de alguna institución, autoridad o registro que se haya preocupado con propiedad de que esa desinteligencia se acote, cese y comience a ser controlada.

Tomemos como ejemplo el caso de juguetes como la cometa y constataremos que la complicación es aún mayor. Existen culturas que adjudican a su práctica significados y valores que varían según el país, la región o la ciudad. Por otra parte, encontramos una gran variedad de nombres (por ejemplo: *pandorra, papagayo, pipa*, etc.), que en su diversidad, se refieren a objetos que encierran un mismo concepto, pero de distintas formas, con variedad de tamaños, colorido y materiales. En esencia, por increíble que parezca, todos son básicamente cometas. (Ver páginas 88, 89 y 90).

El juego como producción social, encierra un conjunto de reglas y de usos convenidos por la sociedad, pero que a veces difieren de las acordadas por quienes lo aplican. Pues bien, esos miniacuerdos culturales también han mostrado preferencias que han terminado en variantes en los distintos conceptos sobre «regla y disciplina», demostrando que existe una zona ambigua para su vigencia.

Cada juego suele poseer generalmente un cúmulo de actitudes, algunas observables sobre el terreno, pero también existen otras que no lo son tanto aun para el observador más avezado. A los ojos de una persona ingenua existen varios juegos que se computan como uno, mientras que para otros, ese mismo juego podría analizarse y ver cómo encierra un resumen de varios, que no siempre consiguen que se considere al producto obtenido, otro juego en sí. Es como si para el paladar de un experto, la mezcla de productos no hubiera sido hecha con la suficiente maestría y en el resultado final, no se apreciase el gusto diferente, por encima de cada uno de los convocados que se mantienen dominantes, marcando su presencia y su clara identificación.

Los juegos a lo largo de la historia han acompañado a los movimientos colonizadores y sus prácticas han reflejado (a veces imperceptiblemente) los valores dominantes disfrazados de meras actividades recreativas, en un «inofensivo» pasatiempo. Que un mismo juego aparezca en distintas zonas marcadamente diferentes, no significa que estemos hablando de la misma actividad.

Durante mucho tiempo, el pasaje de los juegos de generación en generación, dependió de una transmisión oral y, por tanto, poco precisa. Algunos de los juegos tradicionales han cambiado sus presentaciones actuales pues, a pesar de haber mantenido su estructura original, ya no existen aquellos lugares intimistas en los que las generaciones anteriores los llevaban a cabo. Más importante aún, han desaparecido aquellos compañeros, camaradas, vecinos, amigos entrañables con los que acompañábamos nuestro proceso de crecimiento y quienes eran testigos permanentes de nuestras creencias y valores, tanto particulares como familiares.

Tengo el recuerdo que durante mi infancia, entre jugadores no era tan necesario explicitar y justificar nuestra forma de pensar, pues la interrelación era más permanente y persistente. Nuestras reacciones si bien eran observadas, estudiadas y sujetas a control, lo eran desde una distancia mayor. Se puede decir a grandes rasgos, que más que hablar de compartir pensamientos e ideologías, compartíamos la vida.

Con el tiempo, algunos juegos desaparecieron, aparecieron nuevos y otros se reprocesaron para transformarse en conductas más reglamentadas y convertirse en deportes. La federación, profesionalización y mundialización fueron pasos que se dieron gradualmente. No obstante, algunas conductas lúdicas, ejercicios o pasatiempos que no comulgan cabalmente con una definición sensible sobre lo que constituye *el juego*, aparecen a diario para enturbiar aún más la escena. El poder ha eliminado juegos, ya que algunos fueron incorporados por las sociedades invasoras, por lo que los perdedores también terminaron pagando un precio cultural en sus derrotas. Algunos de los juegos cargados de valores como la amistad, la solidaridad y la observación se fueron perdiendo a medida que para algunos era conveniente que entre nosotros fuésemos menos amigos y menos solidarios, para ser más débiles.

Por estas razones, el juego no debería ser expuesto principalmente al niño en forma ingenua. Es preciso que el responsable de su uso sea siempre un atento conocedor de los múltiples mensajes que su aplicación puede encerrar. El mismo juego que puede llegar a ser una forma de romper los límites de la incomunicación entre las personas, promover el crecimiento espiritual y el mejoramiento de las habilidades motoras, puede utilizarse para lo opuesto.

Finalmente, algunos juegos provienen de zonas o países distantes culturalmente, para los que la pronunciación correcta de sus nombres es difícil o variará según la grafía o dependiendo del traductor elegido. Es en consideración a estas razones, que he decidido dar prioridad al registro realizado en español y no darle tanto valor a los nombres originales.

## 2. País de referencia

Hemos considerado ya que los juegos no reconocen fronteras ni sus prácticas pueden ser circunscriptas a un determinado país o zona.

En las actuales sociedades globalizadas puede ser un error considerar al juego como un patrimonio cultural exclusivo y, por tanto, ingenuo valorar en demasía las particularidades regionales específicas.

La terminología debe ser clara y sencilla para que no se transforme en un código ininteligible para las partes.

## 3. Edad de aplicación

La práctica me ha enseñado que es difícil circunscribir las posibilidades prácticas de cada juego a una edad determinada. Dependiendo del objetivo y del animador, los juegos diseñados originariamente para niños muy pequeños podrán ser considerados de gran interés si fuesen adecuadamente adaptados para aplicarlos con adultos, y viceversa. Por

estas razones, en cada caso, siempre apelo al sentido común, a la sensibilidad, a los objetivos buscados y al profesionalismo de quien lo ha de aplicar.

Algunos participantes, por sus características personales y por sus experiencias lúdicas previas, a pesar de su corta edad, tienen un desempeño muy maduro, y viceversa. Cada caso es único y está en función del rol que los demás permitan desempeñar a cada jugador. Más importante que guiarnos únicamente por la edad cronológica o evolutiva, es tener en cuenta los intereses y el momento de la vida en que cada jugador se enfrente a la experiencia.

## 4. Número o cantidad de participantes

Se considera que los juegos fueron ideados para que sean realizados con determinada cantidad de participantes. Puede ser uno en solitario, varios o una gran cantidad de ellos. Pueden aplicarse para cantidades justas o indefinidas. Pares o no.

Normalmente, la cantidad requerida suele formar parte del texto de la descripción de los juegos y sus reglas. Cada uno de ellos depende para su puesta en práctica de un espacio que no siempre coincide con el ideal. Algunos son muy pequeños para la gran cantidad de participantes y en otros sucede justamente al revés. La cantidad de participantes y los espacios disponibles darán la tónica de por qué formas de desplazamientos habremos de optar.

Nuevamente, en este rubro también espero que la persona encargada de la aplicación del juego utilice criterios adecuados teniendo en mente las características de los participantes y los objetivos a ser alcanzados.

## 5. Materiales de juego

Antiguamente era común jugar con objetos naturales como piedras, ramas, etc. Los posibles jugadores vivían en entornos donde esos materiales eran frecuentes o cercanos. Algunos juegos y/o juguetes para su confección dependían del trabajo de familiares, artesanos y/o artistas especiales. Es probable que en la actualidad sea más dificultoso realizarlos porque ha habido con el paso de los años una creciente y persistente pérdida de artesanos, materiales y acceso a ellos. Contar con el involucramiento de los integrantes adultos de la familia no solamente redundaba en productos más personalizados, sino de características únicas. Su confección como se sabe, fue sustituida por procesos en serie y por materiales baratos como el plástico.

Al momento de sugerir una actividad, considero oportuno considerar que su costo no puede transformarse en un impedimento para su aplicación, por lo que me inclino en seleccionar actividades que permitan el crecimiento personal, utilizando materiales sencillos y, en lo posible, cercanos al entorno diario. Como complemento de este punto

sugiero ver: *materiales de juego* (página 173).

## 6. Descripción

Soy consciente de que no siempre he desarrollado en forma detallada los pormenores de cada juego. Sí he citado los nombres de autores y de las obras en que estos pueden ser encontrados con mayor precisión. Menciono el término jugador y lo hago en masculino, pero estoy muy lejos de concebir esos roles bajo una óptica machista. Conceptos relacionados tales como violencia, competición y juguetes referidos a lo lúdico, no suelen ser, por lo general, privativos de un solo sexo y deben ser tomados con amplitud.

Para mí, grupo y equipo no son conceptos idénticos aunque es probable que en algunas oportunidades, algunos autores los hayan tomado indistintamente. Cada vez que me refiero al primero, considero que entre los integrantes que forman el conglomerado social, existe una conciencia más o menos común de entidad y objetivos, que numéricamente no son de cierta importancia, pero siempre son mayores que tres. En cambio, el segundo de los conceptos, el de equipo, lo tomo como divisiones del primero, que han sido conformadas a los efectos de mejor organizarse y por tanto, para desarrollar más adecuadamente la tarea.

Las descripciones de cada juego en su gran mayoría fueron realizadas utilizando las mismas palabras encontradas en las fuentes consultadas y debo reconocer que estas no siempre fueron del todo claras. En algunos casos llegué a transcribir las palabras antiguas que no siempre mantienen ni su vigencia ni su grafía actual. Esos casos no deben ser considerados por tanto, como faltas de ortografía ni del autor ni del editor.

## 7. Tiempo

En ocasiones se suele acotar expresamente en los reglamentos, pero se trata de uno de los ingredientes que permite sea manejado con habilidad por la persona encargada de dirigir la actividad lúdica.

Los tiempos de juego se sitúan dentro de límites nítidos y separados y, por lo general, se acompañan de espacios y «momentos» delimitados. Pero si bien los juegos suelen tener un principio y un fin, esto no impide que en ocasiones sean utilizados como forma de «matar el tiempo».

Los hay rápidos, casi instantáneos, pero en los de estrategia, puede priorizarse que para lograrla se imponga la reflexión. Con la finalidad de evitar excesos, a veces existe un tiempo limitado que se debe cumplir, como es el caso de las partidas de ajedrez. Existen también entre principiantes, partidas breves, como si el tiempo, de un corte, se acelerase y se anulase la premura para favorecer el aprendizaje.

Es posible distinguir distintos casos: como en algunos juegos reglados como sucede en las partidas de *tenis*, sobre los que una duración exterior les es impuesta o semiimpuesta si el desarrollo del juego así lo amerita.

Si tomamos como ejemplo el juego llamado «*la escondida»* podremos comprobar que existe un tiempo para esconderse, un tiempo para buscar y otro para contar, uno para salir del escondite, para hablar y para callar, para mostrarse y para ocultarse. Un tiempo para estar inmóvil y para estar en silencio, así como un tiempo de espera y otro para ocultar la ansiedad. **Daniel Calmels** (2004).

El tiempo marca el principio y el fin del juego ya acordarlo, pero llegar a ese acuerdo, en ocasiones, demanda largos esfuerzos. Hay juegos (como es el caso del ajedrez) que no fomentan la prisa. **Roger Caillois** (1986). **Martha Glanzer** (2000). Muy por el contrario, suelen dar una idea de fomentar el razonamiento y la inteligencia. Existe en nuestra sociedad un exacerbado culto por el récord, por los deportes de competencia, donde suele marcarse un máximo de duración entre jugada y jugada o de tiempos mínimos para ser admitido.

En la actualidad, gran parte de los juegos se realiza frente a la pantalla de un ordenador. **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998) han establecido el nombre de tiem*po de pantalla* para designar al que una persona pasa viendo televisión o utilizando el ordenador y que no le permite realizar otras ocupaciones importantes para el desarrollo saludable de su cuerpo y mente.

En estos casos, no me refiero al tiempo como uno de los ingredientes lúdicos; muy por el contrario, lo destaco como una realidad preocupante, que disminuye las horas de juego formador y de ahí que los protagonistas vean disminuidas las oportunidades de que afloren los comportamientos ricos en creatividad.

## Presentación

Los juegos originalmente iban a ser presentados en dos volúmenes ordenados alfabéticamente. Uno iba a comprender los juegos ordenados desde la A a la K y otro desde la L a la Z.

Cuando terminé mi trabajo, este había escalado a más de 800 páginas, que tuvieron que ser resumidas a menos de 300 por expreso pedido establecido en las bases de la Editorial. Por esa y otras razones, mucha información importante fue dejada de lado, pero existe para ser publicada en forma completa si se presenta la ocasión en el futuro.

La versión extensa y menos aún la acotada, no deben ser interpretadas como definitivas y sí como intentos de documentación que espero sinceramente, sean tenidos en cuenta y continuados en el futuro.

¿A quién puede interesar un libro con el título de este? Se lo dedico a los psicólogos y los educadores en general, a pediatras, asistentes sociales, maestros, profesores de educación física, a quienes trabajan en guarderías, clubes recreativos, líderes, fabricantes y diseñadores, vendedores de juguetes, etc. A toda persona interesada en hacer crecer a otros, que no es más que una hermosa forma de crecer uno.

Ojalá les resulte a ustedes de tanto interés como a mí me resultó hacerlo.

# Un lugar en el bosque

*Esta es una historia que se atribuye a un famoso rabino llamado Baal Shem Tov, que era muy conocido dentro de su comunidad porque todos decían que él era un hombre tan piadoso, tan bondadoso, tan casto y tan puro que Dios escuchaba sus palabras cuando él hablaba.*

*Se había hecho una tradición en su pueblo que todos los que tenían un deseo insatisfecho o necesitaban algo que no habían podido conseguir, iban a verlo. Baal Shem Tov se reunía con ellos una vez al año, en un día especial que él elegía, y los llevaba a todos a un lugar único que él conocía en medio del bosque. Y una vez allí, cuenta la leyenda, que Baal Shem Tov armaba con ramas y hojas un fuego de una manera muy particular y hermosa. Entonaba después una oración en voz muy baja… como si fuera para él mismo.*

*Y dicen… que a Dios le gustaban tanto esas palabras que Baal Shem Tov decía, se fascinaba tanto con el fuego armado de esa manera, quería tanto a esa reunión de gente en ese lugar del bosque… que no podía resistir sus pedidos y concedía los deseos de todas las personas que ahí estaban. Cuando el rabino murió, la gente se dio cuenta de que nadie sabía las palabras que él decía cuando iban todos juntos a pedir algo… Lo que sí conocían era el lugar en el bosque y sabían cómo armar el fuego. Una vez por año, siguiendo la tradición que el rabino había instituido, todos los que tenían necesidades y deseos insatisfechos se reunían en ese mismo lugar del bosque, prendían el fuego de la manera en que habían aprendido del viejo rabino y como no conocían las palabras, cantaban cualquier canción o recitaban un salmo, o solo se miraban y hablaban de cualquier cosa en ese mismo lugar alrededor del fuego.*

*Dicen… que Dios gustaba tanto del fuego encendido, gustaba tanto de ese lugar en el bosque y de esa gente reunida… que aunque nadie decía las palabras adecuadas, igual concedía los deseos a todos los que allí estaban. El tiempo ha pasado y de generación en generación la sabiduría se ha ido perdiendo…*

A este texto Jorge Bucay, en su obra: *Cuentos para pensar*, le agregó las siguientes palabras:

*«Y aquí estamos nosotros. Nosotros no sabemos cuál es el lugar en el bosque. No sabemos cuáles son las palabras… Ni siquiera sabemos cómo encender el fuego a la manera en que Baal Shem Tov lo hacía… Sin embargo hay algo que sí sabemos: sabemos esta historia, sabemos este cuento… Y dicen… Que Dios adora tanto este cuento… Que le gustaba tanto esta historia… Que basta que alguien la cuente… Y que alguien la escuche… Para que él complacido, satisfaga cualquier necesidad. Y conceda cualquier deseo a todos los que están compartiendo este momento… Así sea…».*

Creo que sería legítimo preguntarse cuáles fueron las razones que me llevaron a incluir este cuento en esta obra. ¿Es que tiene alguna relación con el tema del juego y la situación en que el mismo se encuentra en la actualidad? Me gustaría que tú también, amable lector, aceptes el reto de relacionar ambos temas que, aparentemente, no tienen conexión.

En la actualidad, parece que son pocos los que recuerdan que en un principio lo más

importante era la fiesta. Era el espíritu festivo la razón primordial que provocaba el encuentro de varios días en torno a platos especiales, juegos especiales, dentro del marco de un lugar y un tiempo marcadamente diferente al de la vida real. Existía una circunstancia especial en la que la comunidad toda, unida, compartía días mágicos de vibración general en los que se celebraba con regocijo. Eso era así hasta que lentamente comenzó un *strip-tease* macabro en el que se perdieron las razones sagradas, religiosas y mágicas, pero curiosamente, no la capacidad de jugar. Se fueron perdiendo las fechas especiales, los cantos y los versos con que se enriquecían las celebraciones populares, pero no la capacidad de jugar. El adulto se apropió del juego y no le reconoció al niño la posibilidad de ser diferente, hasta que eso también cambió. Los juguetes se multiplicaron y fueron «acorralados» y «apilados». Fueron expulsados de las casas, de las calles, de los parques y de las plazas. Se les puso horarios y se encerraron en estantes, aparatos de televisión o computadoras.

Peor aún, no faltó quien exagerase el daño que algunos juegos pudiesen llegar a provocar, por lo que se empezó a contratar seguros que cubriesen la responsabilidad y a más personas especializadas en prevención y vigilancia. Más observadores y ojos para menos cantidad de jugadores espontáneos.

Atrás quedaron los rituales festivos como manifestaciones de eventos sociales, la unción de una o varias comunidades unidas concelebrando la búsqueda o la afirmación de la identidad colectiva, la participación en diálogo con sus entornos naturales, instancias de las que los juegos tradicionales vascos son de los pocos que se mantienen, como ejemplos testimoniales.

La simple lectura de esta recopilación de juegos que hoy presento ante ustedes, muchos ya olvidados en el tiempo, no hace más que agrandar ese sentimiento de pérdida y llamarnos a la reflexión.

# BREVE ANTOLOGÍA DE JUEGOS MULTICULTURALES Y DE EJERCICIOS LÚDICOS

# A

**A ARRANCAR CEBOLLAS.** Distribuirse en filas. Uno de los jugadores permanecerá de pie, dándole las manos al primero de muchos otros que se ubicarán sentados tomados de la cintura, figurando ser capas de «cebollas». Luego, tirará con el objetivo de «arrancar» a alguno de los participantes de la hilera y si lo lograse, intentará volver a hacerlo con los otros hasta que no quede nadie con quien volver a intentarlo. **Josep M. Allué** (1999).

**A CABALLITO.** Actividad llevada a cabo generalmente entre un adulto y un niño en la que el primero sentará al segundo sobre sus rodillas mientras le tararea un ritmo. Podrá balancearlo a diversas velocidades, simulando ir: *al paso*, *al trote o al galope*. **Eugenia Trigo Aza** (1997). Ver: *a caballo*. **Gladys Brites de Vila y Marina Müller** (2002).

**A CABALLO.** Juego en el que intervendrán parejas de las que uno de los participantes oficiará de *caballo* encargado de llevar sobre su espalda a quien actuará de *caballero*, quien tendrá como tarea la de ir pasando cuatro pelotas a otras parejas. **Jaume Bantula Janot** (1998). **Eugenia Trigo Aza** (1997) lo llama: *a caballito*, y menciona que se puede jugar tanto con un límite de tiempo como por cantidad de goles.

**A CÁMARA LENTA.** Carrera que se realiza en cámara lenta y en la que ganará el último en llegar a destino. **Josep Allué** (1999).

**A CHOCAR CON TODO, A TODOS, NO RESPETANDO NADA.** Se trata de un juego que, con humor, permite enfrentarnos al análisis de problemas de tránsito y violencia, tan comunes en las grandes ciudades modernas. Por detalles, consultar la obra de **Fernando Rabenko** (2002).

**A CIEGAS PERO SEGUROS.** Juego con obstáculos que deberán ser sorteados por los participantes que, con los ojos tapados, serán guiados oralmente por el resto de sus compañeros. Para la valoración final, tener en cuenta: si hubo o no rapidez en el desarrollo de la tarea y si existió o no alguna estrategia. **Fernando Rabenko** (2002).

**A COSCOLETAS**. Acto de transportar un participante a otro sobre la espalda. Es lo mismo que *llevar al cuello*, a *cucos, a cuestas*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**A CUESTAS PLUS.** Se trata de una carrera de relevos a cuestas para dos equipos con número par de integrantes. Cada persona cargará a otra o será cargada a través de una serie de obstáculos. Quien carga irá con los ojos tapados y será al otro a quien le tocará la tarea de dirigir. La segunda pareja no podrá salir hasta que la primera haya regresado. Una variante puede ser que no exista comunicación oral entre la pareja de corredores. Será oportuno prever qué pasará con los participantes que, por su gran peso, nadie los pueda transportar. **Brian Clegg y col.** (2001).

**A DEDOS.** Manera muy antigua de echar suerte sin material. Dos jugadores ocultan sus manos a la espalda, mostrándolas de pronto a la altura de la cara y extendiendo cierta cantidad de dedos, al tiempo que indican un número. Quien coincida con la cantidad de dedos que sumen los levantados por ambos, será el ganador. Si esto no sucediese, se repetirá el juego. **Tomás Blanco García** (1991).

**¡A LA HORCA POR INÚTILES!** Se trata de un juego muy conocido bajo el nombre de: e*l* a*horcado*, que **Víctor Villegas V.** (1988) prefiere llamarlo de esta manera.

**A LA RUEDA, RUEDA.** Ronda infantil de origen español, conocida en toda Latinoamérica. **1.** «*A la rueda, rueda / de pan y canela, / toma un ochavo, y vete a la escuela, / y si no quieres ir, / échate a dormir*. **De Santiago y Gadea** (1910). **2.** *A la rueda, rueda, / que la princesita / para sus cabellos / quiere una estrellita. / A la rueda, rueda, / que cayó del cielo, / a la orilla de un río, / un lindo lucero. /* Al terminar la canción, se sientan en el suelo y luego cambian de sentido. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Paulina Movsichoff** (1994). **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Alfonso Soler Roca** (2006). En inglés: *ring around the rosie*.

**A LA SILLA LA REINA.** Consiste en transportar entre dos jugadores que tienen convenientemente entrelazados sus brazos, a un tercero. En el asiento que se forma así: se ponen dos participantes de frente, cogiéndose cada uno su muñeca izquierda con la mano derecha; con la izquierda que les ha quedado libre, cogen cada uno la muñeca

derecha del compañero. **1.** *A la silla la reina / que nunca se peina, / que si se peinaría / piojos no criaría*. **2.** Otra letra, esta en Asturias: *El sillón de la reina / que nunca se peina, un día se peinó / y el sillón se rompió*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**A LA UNA ANDA LA MULA.** Parecido al juego llamado: *rango*, pero en este caso hay que decir un verso y hacer lo que manda. Se pierde si se salta defectuosamente o si no se dice bien lo que corresponde. **Eloy Altuve** (1990). También es conocido como: *a la una la mula, andabalamula, sarto e la comba*, según sea la región de **España. Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Modalidad del juego del *salto de pídola* en la que uno de los jugadores se agacha y los demás saltan por encima de él, haciendo lo que dice la frase que les corresponde de alguna de las retahílas que se usan. Se podrán encontrar distintas versiones en **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005), quienes lo llaman: *a la una andaba la mula, a la una salta la mula*. **Antonio Méndez Giménez** (2004) lo llama *a la una pica la mula*.

**A PAGAR TRIBUTOS.** Los participantes formarán equipos de un máximo de cinco jugadores, los que simbólicamente representarán cada uno a un sector del pueblo y tendrán su nombre identificador, como por ejemplo: «los siervos», «los esclavos», «los mercaderes», etc., elegidos por ellos mismos. El rey los someterá al pago de diversos tributos, hecho que el equipo decidirá si asume pagar o no, cuál será el momento adecuado y en qué cantidad y forma específica; ganan puntos los sectores que cumplan primero y en cambio, serán severamente castigados quienes no lo hagan. Se sugiere terminar con un tiempo de reflexión dedicado al análisis entre *realidad* y *juego*. Por detalles, ver: **F. Rabenko** (2002).

**A SENTARSE EN LA FALDA.** Hacer una ronda procurando que las personas que se tengan a cada costado, sean de tamaño parecido. Girar y pararse de modo que sea posible tomarle la cintura a quien se tiene en frente. Luego, procurar que todos se sienten sobre las rodillas de quien tienen atrás. Mantener todos las rodillas juntas de modo que sirvan de guía a quien tienen adelante y ayuden a confiar en que quien está detrás, también los guiará bien. Si lo desean, hagan una prueba para adquirir confianza. Este juego en el pasado se llamaba: *«la ronda de la emperatriz Eugenia»*, pues se aduce que esta era la explicación que ella daba para aclarar cómo hacían sus soldados para mantenerse secos mientras descansaban en un campo mojado esperando la visita real. **David Earl Platts** (1996).

**ÁBACO.** Tablero de ajedrez. **Léxico Español** (1990). Probablemente sea uno de los juguetes más antiguos diseñado por adultos con propósitos didácticos. **Gabriel Chanan y Hazel Francis** (1984). Diagrama para el cálculo. Parece que es difícil distinguir un

*ábaco* dedicado al cálculo de uno dedicado al juego debido a sus orígenes ambiguos y mezclados. **Charles Daremberg y col.** (1877). En francés: *abaque*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**ABRAZA Y RUEDA.** Juego creado por **Shiro Tanaka** en el que los participantes saltan por la habitación y al recibir la orden de «*abraza y rueda*», cada uno tendrá que buscar un compañero para abrazar y rodar por el suelo sin por eso dejar de mantener el contacto. **Terry Orlick** (1995). También: *abrázate y rueda*. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**ABRAZO GIGANTE.** Los participantes, tomados de las manos, formarán una fila y mientras cantan una canción previamente escogida, se abrazarán de modo que el que está en uno de los extremos permanezca inmóvil y el que está en la otra punta, empezará a dar vueltas en círculo obligando así a que la fila se enrolle. Será importante no soltarse. **Jordi Lorente y col.** (S/F.).

**ABRAZOS MUSICALES.** Juego en el que todos los participantes bailan al compás de una música. Cuando esta se detiene, cada jugador se abrazará a otro. La segunda vez que esto suceda, el abrazo deberá estar compuesto por tres personas y así se irá incorporando sucesivamente a otras hasta que se logre la unión de todos. **Jaume Bantula Janot** (1998). **Óscar Martínez** (2000). **Paco Cascón Soriano y col.** (2002).

**ABRIÉNDOSE.** Ejercicio que analiza las posturas que pueden adoptar las personas así como algunos de los prejuicios que existen hacia quienes se consideran «personas cerradas» y/o «personas abiertas». También es conocido como: *abriéndose como una flor*. Creado por: **José David** (1985).

**ABUMBUTAN.** Juego procedente de **Nigeria.** Se clavará en la arena un palo de unos 25 centímetros y los jugadores, que suelen ser entre cuatro y ocho, por turno, irán sacando un montoncito de arena de la base, dejándola de lado hasta que el palo finalmente caiga. En ese momento, el jugador que lo dejó caer, deberá salir corriendo perseguido por el resto. Su objetivo será llegar primero y sin ser tocado a un lugar indicado como «casa». Si no lo lograse, se le anotará un punto de penalización y al llegar al número de tantos acordado, quedará eliminado o podrá sustituirse este por una penitencia o prenda. **Carlos Velázquez Callado** (2006).

**¿ACERTÉ?** El animador dibujará en el pizarrón un burro sin cola. Se elegirá a un voluntario a quien, con los ojos vendados, le corresponderá completar el dibujo. Después

de que varias personas lo intenten hacer, será vencedor quien logre completarlo. **Silvio José Fritzen** (1999). Analizar: 1) si la persona elegida por el animador para el desarrollo de esta actividad puede considerarse «voluntaria» y 2) si esta actividad posee las mínimas características para que se considere como lúdica. Ver: *cola de asno, cola de burro*.

**ACORDEÓN, EL.** Juego en el que todos los niños se cogen de las manos formando un círculo. A una señal, se estirarán lo máximo posible y a otra, se juntarán en el centro. **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995). **Jaume Bantula Janot** (1998).

**ACRÓSTICO. 1.** Constitución poética formada por versos cuyas letras iniciales, medias o finales forman un vocablo o una frase. **2.** Pasatiempo que consiste en hallar, según indicaciones dadas, las palabras que, colocadas en columnas, formen con sus iniciales una palabra o frase. **DRAE** (2001). Primeras letras de un poema que forma una palabra, un nombre o una frase que **Jean-Marie Lhôte** (1996) clasifica colocándolo dentro de los juegos de palabras. En un poema, las primeras letras de cada verso forman un nombre, una palabra o una frase. No constituyen un juego de sociedad en el estricto sentido del término, salvo cuando dan lugar a la realización de una competencia. Es a esta tarea lúdica a la que **Juan Carlos Cutrera** (1997) llama: *acróstico con cosas del lugar*. Marca como ganador al participante que lo complete en primer término y como premio le adjudica la posibilidad de proponer la siguiente palabra. Resulta claro que para marcar un ganador hay que previamente designar a una persona que efectúe los controles y que todos terminen sus trabajos. Como variante, indica que perfectamente se puede realizar el acróstico con las letras segunda, tercera u otras y no necesariamente con las iniciales. En inglés: *acrostic*. Ver también del mismo autor: *juegos de acrósticos o anagramas*. En francés: *acrostiche*.

**ACUNAR.** Formar parejas y pedirle a sus integrantes que relaten cómo fueron acunados y si por casualidad no lo recuerdan, darles la posibilidad de que lo inventen. **José David** (2008).

**ADÁN Y EVA.** Juego para dos participantes en el que uno hará de Adán y otro de Eva. Uno estará con los ojos vendados y se ubicará en el centro de un círculo desde donde tendrá que encontrar a su pareja, preguntando dónde está. **José Luis Ramos** (1998). **Carlos Velázquez** (2006) lo consigna bajo el nombre inglés: *Adam and Eve*, y da **Sudáfrica** como lugar de origen.

**ADIVINA, ADIVINADOR.** Para este juego habrá que confeccionar previamente dos conjuntos de tarjetas: uno con nombres de animales y otro con adjetivos

calificativos, los cuales se colocarán en cajas separadas. Los jugadores de cada equipo retirarán al azar una tarjeta de cada montón para que el participante represente lo que le ha tocado. Quien lo adivine, podrá pasar y retirar dos tarjetas nuevas. Se suele jugar por puntos. **Hilda Cañeque** (1993).

**ADIVINA MI PERSONAJE.** Juego en el que cada jugador recibirá una etiqueta con el nombre de un personaje famoso y la que, sin mirar, se pegará sobre su frente. El juego consiste en adivinar ese nombre según la información obtenida de diversas contestaciones a preguntas hechas a sus compañeros. **Josep M. Allué** (1999).

**ADIVINA QUIÉN ES.** Comenzar caminando libremente con los ojos cerrados y cada vez que se tropiece con alguien, explorar los rostros de esas personas con la punta de los dedos y tratar de adivinar de quiénes se trata. **Mildred Masheder** (2009).

**AFEITAR EL GLOBO.** Los jugadores deberán, sin que reviente, quitarle la espuma de afeitar a un globo totalmente cubierto de ella y que está atado a una silla. Para lograrlo, se les suministrarán hojas de afeitar. Se aconseja tomar precauciones dado que entre los participantes puede haber personas alérgicas a los globos. **Teresa Lleixa Arribas** (1995). **Josep Allué** (1999) lo llama: *afeitando globos*.

**AGRESIÓN.** Se trata de un «combate» que se juega sobre una hoja de papel o cartulina y cuyo objetivo es el de conquistar tantos «países» como sea posible. La forma en que se hace el despliegue de los ejércitos puede ser un factor determinante en la obtención de la victoria, de manera que la estrategia es importante. **Debra Wise** (2007).

**AGRUPARSE Y REPRESENTAR.** Los participantes se desplazarán por la sala libremente. Quien los dirige dirá en voz alta un número y los jugadores tendrán que unirse a tantos integrantes como haya dicho. Una vez que estén así reunidos, pensarán rápidamente en una acción, situación o un estado de ánimo y lo representarán. El último grupo que lo concrete será el encargado de salir al centro primero y representarlo frente a todos los demás. **Milagros Arteaga Checa y col.** (2005).

**AGUA POR FAVOR.** Juego por parejas en el que los participantes se paran enfrentados. Uno de ellos tomará con la mano derecha una botella con agua mientras que, con la izquierda, sujetará su pie izquierdo. Su compañero estará en la misma postura pero sosteniendo el pie derecho y con una botella vacía. Quien tiene la botella llena tendrá como tarea la de trasvasar el agua a la vacía sin cambiar de posición. Ganará la pareja que más cantidad de agua haya podido trasvasar en el tiempo mutuamente

acordado para hacerlo. **José Luis Ramos** (1998). Ver: *¡agua va!* **Josep M. Allué** (1999).

**¡AGUA VA!** Juego en el que todos los participantes irán pasando agua de un vaso a otro, sosteniéndolo con la boca y manteniendo las manos atrás. Se contarán la cantidad de pases dados hasta que se constate que se ha terminado el agua. **Josep M. Allué** (1999). Ver: *agua por favor*. **José Luis Ramos** (1998).

**AGUADORES, LOS.** Se forman equipos de dos jugadores y se entregará a cada uno un cubo lleno de agua y un palo que, pasado por el asa del cubo, servirá para transportarlo. Cada equipo se lanzará hacia la meta, procurando no perder agua durante el camino. El puntaje será adjudicado tomando en cuenta la velocidad de la carrera y la cantidad de agua conservada en el cubo. **Asociación de Scouts de Canadá** (1987).

**AGUJA, LA Y EL HILO.** Los participantes forman un círculo. Se cogen de las manos y levantan los brazos como para formar *arcos*. Se designan dos jugadores a los que a uno se le llamará *aguja* y al otro *hilo*. El juego consiste en que el *hilo* persiga a la *aguja* pasando por debajo de los *arcos*, siguiendo el mismo camino que esta. Si se equivoca, los jugadores del círculo bajarán los brazos y lo retendrán como prisionero para que inmediatamente se integre al círculo. Acto seguido, se nombrará otro jugador como *hilo* y se cambiará al que hace de *aguja*. **José Luis Ramos** (1998).

**AGUJITA, LA.** Se trata de un juego citado por **Carlos Villafuerte** y que consiste en que todos sentados en círculo pasen de mano en mano cualquier elemento (un palito, un lápiz, etc.) que simulará ser *la agujita* y, al hacerlo, generar un diálogo durante el cual nadie podrá reírse, pues, quien lo haga, recibirá una prenda. Se podrá cantar simulando estar en un teatro famoso de ópera, llorar, reír o hacer cualquier otro cambio que al ingenioso director se le ocurra proponer. **Juan Carlos Cutrera** (1997).

**AHORCADO, EL.** Un jugador piensa una palabra y la escribe poniendo únicamente la primera y la última letra, sustituyendo cada una de las otras por una raya. Los compañeros irán diciendo las letras que creen que faltan. Si son las correctas, el jugador las pone en su sitio y en caso contrario, comenzará el dibujo de un ahorcado marcando una raya por cada letra equivocada. Se le permitirán once fallos. La horca se dibuja con cinco y el ahorcado con seis rayas. Si se completa el dibujo cuando todavía no se ha adivinado la palabra, se pierde la partida. **José M. Allué** (1999). **Víctor Villegas V.** (1988) lo llama: *¡a la horca, por inútiles!* En la versión de **Óscar A. Zapata** (1995) se permiten nueve errores. Al primero, el verdugo dibuja la base de la horca; al segundo, el poste; al tercero, el travesaño; al cuarto, la soga; al quinto, la cabeza, al sexto, el tronco; séptimo y octavo, los brazos; noveno, una pierna; décimo la otra. Es decir, que el

jugador tiene derecho a cometer hasta nueve errores, pues al décimo se consuma el ahorcamiento. **Celso Antunes** (1989). **Debra Wise** (2007) cita la variante de jugar usando frases en lugar de palabras.

**¡AI BO! ¡AI BO!** Juego en el que todos se ubicarán en fila intentando desplazarse así hacia algún lugar. Cada jugador pasará su mano derecha por debajo de sus piernas y se cogerá de la mano izquierda del compañero de atrás. Mientras avanzan, cantan todos juntos: ¡Ai bo, ai bo, a casa a descansar…! **Jaume Bantula Janot** (1998).

**AJEDREZ. 1.** Juego entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero dividido en 64 escaques o casilleros. Estas piezas son: un rey, una reina, dos alfiles, dos caballos, dos roques o torres y ocho peones. Las fichas de un jugador se distinguen por su color blanco y las del otro por su color negro, y porque adelantan o marchan de manera enfrentada. **2.** Conjunto de piezas que sirven para la práctica de este juego. **DRAE** (2001). Algunos le atribuyen origen griego; otros piensan que se originó en la antigua Lidia, en el Asia Menor, y existen otros autores que creen que su origen es persa o egipcio. Las piezas menores (ocho peones) marcharán todas del mismo modo, pero las mayores (un rey, una reina, dos alfiles, dos caballos y dos torres) tienen cada una un movimiento especial. Ganará el jugador que consiga dar *jaque mate* al rey adversario. Se trata de un juego de tipo intelectual, en el que la inteligencia, el cálculo y la estrategia a ser utilizados son muy importantes para obtener la victoria. Se dice que por intermedio de este juego se procuraba dar una lección especialmente a reyes y nobles, sobre el valor de los súbditos. **Oreste Plath** (1998). En la **India,** se jugaba con cuatro reyes. En occidente, bajo la doble influencia del culto a la Vírgen y del amor cortés, uno de los reyes se transformó en reina o dama, que llegó a ser la pieza más fuerte, mientras que el rey se veía confinado al papel de pieza ideal, pero casi pasiva, de la partida. **Roger Caillois** (1986) destaca la importancia que tiene la estrategia por enfrentamiento. Juego que requiere del sentido de la anticipación porque hay que prever las jugadas que puede llegar a efectuar el contrario. Requiere paciencia para saber esperar los cambios que permiten atacar y perseverancia en el intento de mejorar la capacidad de reacción para mantenerse en el juego. En 1861 se empezaron a cronometrar las partidas y en 1883 se introdujo el reloj mecánico para hacerlo correctamente. **S/A** (2000). En inglés: *chess*. En francés: *échecs*. En **Brasil** se llama *xadrez*. **María da Glória Lopes** (2001). Por historia, evolución, reglas y variantes, consultar: **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Ramón Mayrata y col.** (1983) hacen referencia a una leyenda que atribuye a la **India** como lugar de origen. Era ahí donde vivía un príncipe de nombre Sirham, famoso por su inteligencia y belleza, pero temido por su vanidad y soberbia. Su preceptor, llamado Sissam, quería encaminar a su pupilo por la senda más humilde, por lo que decidió retirarse a una vida más contemplativa, situación que Sirham aprovechó para dedicarse a llevar a la práctica sus peores pensamientos. Un día Sissam decidió volver a palacio y desplegó ante los ojos de su soberano un extraño

tablero en el que se alternaban casillas blancas y negras, acompañado de figurillas. Los cingaleses atribuyen su invención a otras razones. Los persas no pretenden ser los inventores pero sí que uno de sus sabios, Buzurjmihr, descubrió las reglas para jugarlo. Platón atribuyó la invención al dios egipcio Thot. Sófocles creía que el juego procedía de Troya. A Alfonso X el Sabio se le atribuye el primer tratado de juegos de la literatura europea donde figura el ajedrez y a Ruy López por 1561 que haya sido el primer tratadista científico. En el libro de estos autores se podrán encontrar detalles y el reglamento que permite el correcto desarrollo de este juego.

**AJEDREZ CHINO.** Difieren los historiadores respecto a los orígenes de este juego. No obstante, hay dos características que lo definen: su clarísima herencia del *chaturanga* hindú y la peculiaridad de movimientos de una de sus piezas: *el cañón*, conocido desde hace siglos por los chinos y que truena su son sobre el tablero de ajedrez como silencioso e inteligente homenaje a los inventores de la pólvora. El tablero está dividido en su parte central por una franja denominada río. En los bordes, separados por el río, hay dos cuadrados centrales de tres por tres intersecciones en las que se han trazado diagonales, que se denominan fortalezas y en las que residen y se mueven las piezas señoriales del juego: el emperador y sus mandarines. Las piezas son un total de 16; son rojas unas y negras las otras, divididas así: un emperador, dos mandarines, dos elefantes, dos caballos, dos torres, dos cañones y cinco peones. Cada pieza se mueve de una forma diferente. Por mayores detalles consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983). *Juego* de tablero similar al *ajedrez*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). El objetivo es procurar capturar la pieza principal del adversario, que en este caso es el emperador. **S/A** (2000).

**AL LABEEDA.** Un jugador se esconde mientras los demás permanecen un tiempo determinado con los ojos cerrados, pasado el cual, todos saldrán a buscar al escondido. Quien lo encuentre será el que se esconderá en la siguiente ronda. **Carlos Velázquez** (2006).

**ALA DELTA.** Es un mecanismo construido para planear y realizar vuelos sin motor. El despegue y aterrizaje se efectuarán a baja velocidad, por lo que es posible realizarlos a pie. El despegue también se podrá hacer corriendo por una pendiente, hasta que el ala logre la sustentación, o descolgándose en picada unos metros, para obtener la velocidad necesaria. Utilizar el *aero-towing*, puede ser otra modalidad. Como deporte, se suele practicar con un aparato sin motor, muy ligero, compuesto de una tela especial de forma triangular y una estructura metálica a la que se sujeta el piloto y que sirve para volar. Para su práctica segura es imprescindible realizar estudios. http://es.wikipedia.org/wiki/Ala_delta (consultado en Wikipedia español, el 18 de julio de 2009).

**ÁLBUM DE FAMILIA.** Pedir en préstamo fotos familiares, cuanto más viejas mejor, y entregarlas en forma anónima a quien dirija la actividad. Los participantes tendrán que inventar o imaginar a quiénes pertenecen, elaborar historias y luego compararlas con las reales, que serán relatadas por quienes así lo deseen hacer. **Fabián Mariotti** (2004).

**ALÉ LIMÓN, ALÉ LIMÓN.** Juego de muchachos, los cuales, divididos en dos bandos, agarrados de las manos y parados frente a frente, avanzarán y retrocederán mientras cantan versos que comienzan con *«alé limón, alé limón»*. En **Cuba:** *al ánimo al alimón;* **Chile**: *alé limón, alé limón, al alimón;* **México:** *pasen, pasen caballeros;* **Puerto Rico**: *a la limón;* **España**: *al alimón, alalimón, alalimón*. **Oreste Plath** (1998). También llamado: *alelimón*. Es muy parecido al juego llamado *la víbora de la mar* del que se diferencia en la canción. **Eloy Altuve** (1990).

**ALFILERES, JUEGO DE. 1.** Lanzamiento hecho con alfileres en el que prima la puntería y la precisión. **2.** Crucillo. Juego con alfileres que consiste en que cada uno de los participantes ponga un alfiler en el suelo y, moviendo el propio por turno con la uña del dedo pulgar, procure formar cruz con el de otro. **3.** Juego en el que primero se entierran los alfileres en un montón de arena y después se desentierran lanzando piedras. El que más alfileres descubra será el ganador. **A. Ledesma** (1613). **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Empar de Lanuza y col.** (1980). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**ALFOMBRA HUMANA.** Juego en el que todos los participantes se ubicarán en el piso, boca abajo y con los brazos extendidos al lado de la cabeza, buscando la mayor proximidad posible. El que se encuentra en un extremo, comenzará a rodar lentamente, por encima de la especie de alfombra que conforman los compañeros, hasta llegar al otro extremo. De la misma manera continuará haciéndolo el siguiente. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**ALQUERQUE.** Juego de tablero similar al de *damas* que mantiene su vigencia en zonas de **España.** Su objetivo es tratar de capturar todas las piezas del rival. **Ramón Mayrata y col.** (1983). **Juan Luis Vives** (1578) en sus diálogos lo cita: «*Corneliola (refiriéndose a las tabas). Me enfada este juego. Juguemos al alquerque. Tuliolo: rayemos este ladrillo con carbón y yeso para jugar»*. Asímismo, El Libro de los juegos de Alfonso X, lo trae. Otras modalidades: *alquerque de nueve y alquerque de doce*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Edwin Glonnegger y col.** (1996) se refieren al origen árabe del término y a los maestros que estos llegaron a ser. Se jugaba entre dos oponentes, cada uno con 12 fichas de colores, ya sean blancas o negras, ubicadas sobre rayas. **José M. Allué** (1999) lo considera el antepasado del juego de *damas*. **Oriol**

**Ripoll y col.** (S/F) lo consignan como de origen dudoso, posiblemente egipcio. Se necesita un tablero especial, 24 piezas: 12 de un color y 12 de otro. **Jean-Marie Lhôte** (1996) dice que se trata de un juego de estrategia por enfrentamiento, que probablemente sea originario del Medio Oriente. Contiene información detallada sobre las reglas, historia y observaciones de este juego.

**ALQUERQUE DE NUEVE.** Uno de los juegos de tablero más antiguos del mundo, antecedente del *tres en raya triple*. Juego para dos personas con nueve peones tanto blancos como negros. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). De él derivan las distintas combinaciones de *tres en raya, cinco en raya, juegos de molino, el zorro y las ocas, el antílope*, ideado por León Vié. Indirectamente, es decir, a través del *alquerque de doce*, se llegó a las actuales *damas*. Gana el que primero reduce a dos piezas del contrario o inmoviliza rodeándolos, los peones enemigos, en número cualquiera. Una variante menor fue comercializada con el nombre de *marelle*. Por detalles, consultar: **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**ALZO LA MALLA.** Variedad del *escondite*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Uno de los jugadores estará de cara a la pared o «malla», tapando los ojos con los brazos y contando hasta 30 o 50, según lo convenido. Mientras, sus compañeros aprovecharán este tiempo para esconderse. Cuando acabe de contar, se alejará de la *malla* para ir a la búsqueda del resto de los jugadores. Si descubriese a alguno de ellos, correrá a la malla y dirá unas palabras. Los demás podrán aprovechar los momentos especiales para liberar al apresado. Por detalles consultar la obra de **Empar de Lanuza y col.** (1980).

**AMARRACO.** En el juego de naipes *mus*, cinco piedras equivalen a un *amarraco*. Cada cinco *amarracos* equivalen a un juego. Uno de los juegos citados por el Gargantúa **de F. Rabelais**, según **A. García-Die** (1972). En inglés: *score of five points (card game)*.

**AMIGO DESCONOCIDO, EL.** Juego en el que cada participante deberá elegir un amigo secreto al que observará durante un tiempo determinado. Al finalizar dicho período, le escribirá una carta comentando lo observado. Será conveniente procurar que todos tengan asignado un amigo. **Paco Cascón Soriano y col.** (2002). Juego también conocido por el nombre de: *amigo invisible*. **Fabián Mariotti** (2004). *Amigo secreto*, **Laura Vargas Vargas y col.** (1989). Ver: a*migo secreto, amigo invisible*.

**AMIGO INVISIBLE.** Introducir en una bolsa los nombres de todos los participantes y procurar que cada jugador extraiga uno que no sea el propio. El nombre así obtenido se transformará en su *amigo invisible* y en los días subsiguientes, deberá hacerle algunos

favores, o atenciones, sin darse a conocer. El último día, le depositará un regalo y se harán públicos los nombres mantenidos hasta esa fecha en secreto. **Jordi Lorente y col.** (S/F.) **Óscar Martínez** (2000). **Fabián Mariotti** (2004). Este juego es el mismo que **Laura Vargas Vargas y col.** (1989) citan llamándolo *amigo secreto*. Ver: *amigo desconocido, amigo secreto*.

**AMONTONAR LAS MANOS.** Uno de los participantes colocará una mano plana encima de la mesa y los demás irán poniendo una de sus manos encima hasta que lo hayan hecho todos. Luego, en forma ordenada, irán quitando las manos que están debajo y las colocarán encima de la torre, muy de prisa, hasta que esta se deshaga. Otras denominaciones: a*pila mans, l´embolic*. Según **Rosa Guitart** (1996), se trata de un juego para un máximo de seis jugadores.

**ANAGRAMA. 1.** Transposición de las letras de una palabra o sentencia, de la que resulta otra palabra o sentencia distinta. **2.** Palabra o sentencia que resulta de esa transposición de letras; por ejemplo, de *amor*, Roma; o viceversa. **DRAE** (2001). Juego de palabras que consiste en que con todas las letras de un nombre o de una palabra, reconstruir otro nombre u otra palabra. Ejemplo: avril y rival en francés. **Jean-Marie Lhôte** (1996). En inglés: *anagram*. En francés: *anagramme*.

**ÁNGEL BUENO Y EL ÁNGEL MALO, EL.** Juego en el que dos niños adoptan el rol de ángel bueno y malo respectivamente y los demás, de frutas, pasando a formar parte de uno de los dos bandos según sean elegidos por uno u otro. El juego finalizará cuando los integrantes de cada bando se unan en una hilera y forcejeen hacia lados opuestos. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). Algunos autores encuentran en este juego una variación de *martín pescador*.

**ANILLO, EL.** Los niños sentados en ronda sostienen un hilo por el que se va deslizando un anillo de mano en mano, que deberá permanecer oculto. Uno de los participantes se ubicará en el centro intentando adivinar por dónde pasa, encerrando las dos manos del jugador del que se sospecha que tiene el anillo. Si acierta, el jugador deberá pagar una prenda. Se denomina también: a *la piedrecita, la sortija, anda la sortija, el botón, corre el anillo, anillo*. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987) lo cita como practicado en **Portugal,** sin el hilo, en **Canadá** con el nombre: *the ring*, en **EE.UU.** como *ring on a string*, en **Alemania** y **Suiza** como *ringlein an der schnur*. **Empar de Lanuza y col.** (1980). **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Víctor Villegas** (1994) a este mismo juego lo llama de dos maneras diferentes a) *el anillo viajero* y b) *el anillo invisible* en el que apela a un jugador que tenga la capacidad de «detectar metales». **José Luis Ramos** (1998). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) lo consignan como *anellet* y

también otro muy parecido llamado *el florón*, practicado en **España,** más específicamente en las Islas Baleares y Navarra. **Josep M. Allué** (2000). **Enrique Pérez Oliveras** (1990). **María Salete Pereira** (1989) lo llama *anillo mágico*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F) lo consigna como aplicado en **Andorra, España, Francia, Italia** y **Portugal** bajo los nombres: *l´anell picapedrell* y *passa- anel*.

**ANILLO, EL. Variante 1.** Se forman dos equipos, de igual cantidad de integrantes, en lo posible intercalando un hombre y una mujer. A cada jugador se le dará un palito para que lo sostenga con la boca. A una señal, el jugador que encabeza cada fila, con el anillo en el palito, tratará de pasarlo al del compañero que sigue, sin ayudarse de las manos, únicamente con la boca. Ganará el equipo que logre pasarlo por todos los integrantes de su fila y termine primero. **Silvio José Fritzen** (1995) varía la forma en que se adquiere el puntaje. **Susana Gamboa de Vitelleschi** (1990) presenta el mismo juego pero llamándolo: *con boca, sin manos*. En francés: *anneau*.

**ANIMALES.** Formar cuatro equipos (si es posible que sean del mismo tamaño) y dar a cada uno una hoja de papel dividida con cuatro renglones. Cada equipo dibujará la cabeza de un animal en el renglón superior, luego doblará la hoja, dejando visibles solo los tres renglones restantes y parte del cuello para continuar. Se harán rotar los dibujos para que en la siguiente mesa se dibuje la parte superior del cuerpo. Otra rotación permitirá dibujar la parte inferior para con la última, terminar con las patas y la cola. Los equipos regresarán a su hoja original, la desdoblarán, la pegarán en la pared y durante un minuto dirán de qué animal se trata y si tiene o no significado para el equipo. **Brian Clegg y col.** (2001).

**ANTI-DADA.** Se practica en **Togo** con habas sobre líneas dibujadas en la arena, y sigue las mismas reglas que el llamado *tres en raya*. Puede jugarse con guijarros en el suelo, aunque en otros lugares también lo hacen con papel y lápiz. En ambos casos, dos contrincantes deberán mover tres fichas por turno hasta formar una línea recta o una figura predeterminada antes de que lo consiga hacer el contrincante. **Gabriel Chanan y Hazel Francis** (1984).

**ANTIGUOS HABITANTES DE LA COMARCA.** Dejar una caja llena con calzados viejos que pertenecieron a esos «antiguos habitantes de la comarca». Cada uno de los jugadores y jugadoras elegirá su calzado para con él dar pasos de tipo silenciosos, tristes, cumpleañeros, saltarines, danzarines, mareados, etc. De esta manera, recorrerán el sector de juego, probándoselos una y otra vez. Pensando que estos calzados quieren unirse con otros, constituirán grupos y ensayarán distintos movimientos de acuerdo al que cada uno se haya colocado. **Víctor Pavía** (2006).

**ANTIJUEGO.** Existen actividades que aparentan poseer características lúdicas, que incluso en algunas ocasiones pueden llegar a ser presentadas como juegos, pero que, en realidad, no cumplen con los requisitos para serlo. A todo nivel, pero sobre todo con niños, es muy importante saber si la actividad posee o no el potencial para llegar a ser aceptada y transformada por el o los jugadores en lúdica. La complejidad no es menor. Sabemos que se dan casos en que esas características existen, pero disminuidas hasta casi desaparecer. Pueden incluso perderse y no ser reconocidas por los posibles jugadores por los motivos más diversos. Por estas razones, esta expresión más que como «contraria» al juego es como «ausente» de… Sería *antijuego* toda actividad que no llegue a tener «ese» componente especial, a veces de características mágicas y difíciles de precisar con palabras. **José David.** Como bien lo dicen **Constance Kamii y col.** (1988), hay diferencias entre «territorio» y «reino de» o entre «túnel» y «laberinto». «En el juego deben darse determinados atributos, sin los cuales la dimensión lúdica no tiene lugar […] El antijuego sería entonces el producto de todas esas circunstancias que impiden a la idiosincrasia infantil (y también adulta), seguir los dictados de su normal desarrollo, de volar en alas de la imaginación, de participar de una emancipación de la realidad circundante, dando lugar a la propia creatividad, fortaleciéndose.» Se da principalmente en dos circunstancias graves: en niños con determinadas enfermedades que los mantienen inertes en cuanto a su capacidad lúdica y los que están oprimidos por temores, los paralizados por el terror. **Martha Glanzer** (2000).

**ANTÓN PIRULERO.** Juego en que prima la capacidad de adaptarse a las situaciones cambiantes que va provocando el director, mientras se canta: *«Antón…»*. A continuación y de uno en uno, los jugadores mencionarán el nombre de un instrumento que simularán tocar: guitarra, flauta, etc. Cuando todos hayan dicho cuál es, simularán tocarlo al mismo tiempo que cantarán la canción cuyo texto se detalla más adelante. Deberán seguir siempre con la mirada al conductor del juego, dado que este irá cambiando inesperadamente de gestos, copiando el de algún compañero. El jugador imitado deberá poner inmediatamente las manos delante de sí, con las palmas hacia arriba. El jugador que no responda pronto a los cambios provocados, pagará una prenda. Se canta: «*Antón, Antón Pirulero, cada cual, atienda su juego y el que no, y el que no lo atienda, una prenda tendrá»*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Héctor Barreiro y col.** (2003). Ver: *orquesta muda*. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Gladys Brites de Vila y Marina Müller** (1989). **Eugenia Trigo Aza** (1994). Ver: *el de la orquesta de músicos*. **José Luis Ramos** (1998). **Óscar A. Zapata** (1989) menciona que este juego puede también llamarse *el director de orquesta*. Según lo consigna **Miriam Hernández** (S/F), en **Costa Rica:** *Antón Firulero*. **Alfonso Soler Roca** (2006). **Ana Pelegrín** (1998) lo llama *Antón Perulero*. **Empar de Lanuza y col.** (1980).

**ANTORCHA, LA.** Juego de prendas en el que los jugadores ubicados en círculo tienen una antorcha prendida que han de pasar de mano en mano, hasta que a uno se le

apague y deba, por tanto, pagar una prenda. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *sopla vivo te lo doy*.

**APAGAR LA VELA. 1.** Dos jugadores toman con la mano derecha una vela encendida y con la izquierda, cada uno se agarrará el pie del mismo lado. Se tratará de apagarle la vela al otro, sin dejarse apagar la propia y sin soltar el pie. Se puede jugar de pie, de rodillas o parado en una sola rodilla. **Emma Girón** (S/F). **2.** Otra modalidad de este juego será una en la que se deberá apagar una vela encendida, desde una distancia prefijada, utilizando para ello una jeringa cargada con agua. **Josep M. Allué** (2000). **3.** Juego que consiste en apagar la vela, teniendo los ojos vendados. **Kate Greenaway** (1889).

**ÁRBOL, AMIGO MÍO.** Se juega por parejas, uno de cuyos integrantes permanecerá con los ojos vendados mientras el otro lo conducirá hacia un árbol, permitiéndole que durante el trayecto tome algunos apuntes. Luego será llevado al punto de partida por un camino diferente para pedirle que encuentre el árbol pero esta vez con los ojos abiertos. Intercambiar roles. **Mildred Masheder** (2009).

**ARCA DE NOÉ, EL.** Sobre un papel de gran tamaño, se dibujará un arca ya preparada para zarpar y se recortarán siluetas de animales con las que se van a identificar diversas conductas grupales. Se invitará a los participantes a imaginar que está por producirse un diluvio universal y que solamente se podrán salvar algunas especies en el arca. El juego consistirá en que cada participante, mientras tome las siluetas, exprese las razones por las cuales ha decidido salvar a esa especie en particular. Abrir el debate de tal manera que se haga posible un auto examen de lo sucedido y se considere si esto incidió sobre las relaciones entre los miembros. **Juan Carlos Pisano** (1993).

**ARCA DE NOÉ, EL.** Se forman equipos de seis integrantes cada uno, que elegirán un objeto, animal o planta que ellos llevarían al Arca de Noé para que sobreviviese y a la vez «generase otras especies». Fundamentar por qué fue elegido y qué es lo que creen que podría ayudar a generar. **Gladys Brites de Vila y Marina Müller** (1989).

**ARCO Y FLECHA.** Juguete prehispánico utilizado para realizar competencias. Se tira con el arco al blanco, acto que exige fuerza y destreza. Las prácticas de tiro eran un ritual que implicaba mucho entrenamiento. Pueden llegar a ser confeccionados por los mismos niños. **Gretel García y col.** (1999). **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Tizuco M. Kishimoto** (1993) refiriéndose a las costumbres prácticas diarias que los niños indígenas brasileños tienen sobre estos elementos, dice que los arcos y las flechas no podrían ser catalogados como juguetes y, por tanto, tampoco ser vistos como pasatiempos lúdicos.

**ARDILLA Y LA NUEZ, LA.** Todos los jugadores a excepción de uno, se sientan apoyando su cabeza en un brazo como si estuvieran durmiendo, pero con una mano extendida y con la palma abierta. «X» es la ardilla que, silenciosamente, dejará caer una nuez en la palma abierta de un jugador. Cuando esto suceda, pegará un salto y perseguirá a la ardilla, que quedará a salvo si consigue llegar a su «nido». En inglés: *squirrel with a nut*. **Constance Kamii y col.** (1988).

**ARO, EL. 1.** También arco o rueda. **2.** También *roanga, rodanga* y *rulo*. **J. Bastinos** (1896) lo denomina *motocicleta*. Juguete. Anillo circular de madera, metal o plástico, muy ligero, de 0,50 cm a 1 m, más o menos, de diámetro y un palo o una guía para dirigirlo o impulsarlo. Aleluya del siglo XIX. Hace a las niñas gozar / el ver el aro rodar. Otra: hacen al aro rodar / corriendo sin descansar. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **3.** Aro que los niños hacían girar sobre sus cinturas. Hace cien años eran de hierro para los varones y de madera para las niñas. En la actualidad se fabrican de plástico. Uno de los juegos a que da lugar es el llamado *hula-hula*, con el que se pueden realizar diferentes ejercicios. **Gretel García y col.** (1999). En ocasiones, el gran diámetro del aro permite que los niños lo traspasen mientras rueda. Como toda figura redonda y cerrada, constituye un símbolo de la continuidad y de la totalidad del tiempo en eterno retorno. Por eso, el anillo y la pulsera han servido como emblemas del matrimonio. Otras denominaciones: en **Argentina:** *arco;* en **Chile:** *aro*, *zuncho*. **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Oreste Plath** (1998), **Gabriel Chanan y Hazel Francis** (1984): *l´aro, l´anella, la rod, rutlles, fer rodar/fer córrer el cérco, rodanchi, la rodeta, la rueda, redonchar*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) lo citan como *redoncho, escorroncho, reduncho*, dependiendo de la zona de **España** que se considere. Cuando se trata de realizar carreras, se conoce bajo los nombres de *l´aro, l´anella, la roda, ruffes, fer rodar/fer córrer e cèrc, rodanchi, a rodeta, la rueda, redonchar*. **Miguel Medina** (1930).

**AROS DE LA AMISTAD, LOS.** Juego con música y muchos aros puestos en el suelo. Quienes lo practiquen, deberán ubicarse dentro de ellos y cada vez que se detenga la música, se aprovechará para quitar algunos. Puede darse el caso de que varios participantes se ubiquen en un mismo aro. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**AROS MUSICALES.** Se dividirá al grupo en parejas que se ubicarán dentro de un aro. Mientras suene la música, saltarán por el espacio tomando el aro con las manos y cada vez que esta deje de sonar, deberán juntarse con otra pareja con la que unirán también los aros. Continuarán haciéndolo hasta que los participantes encuentren la forma de estar todos juntos. **Raúl Omecaña y col.** (2001). **Paco Cascón Soriano y col.** (2002).

**ARQUITECTURA CON PALILLOS.** Pedirle al participante que haga unas cuantas docenas de bolitas de arcilla no mayores de un centímetro de diámetro, las cuales transformará en juntas angulares con las que sujetará los palillos. De esta forma se podrá construir una casa tridimensional, que podrá dejar como estructura o llenar con otros objetos. Como prueba de que la imaginación puede fluir libremente, motivar a que con este mismo procedimiento se confeccione la construcción de un concepto totalmente abstracto, como podría ser la felicidad, la paz, etc. **Lee Hausner y col.** (2000).

**ARRÁNCAME LA COLA.** Cada participante tendrá colgando del cinturón una cola. Cada uno tratará de quitarle la cola al otro, pero teniendo cuidando de no perder la propia. **Laura Marina Díaz** (1995).

**ARTE PROGRESIVO.** El participante comenzará por dibujar una línea sugerente sobre una hoja de papel a la que otro compañero le agregará no mucho más que un garabato. Se la devolverá para que él o ella reaccione y así sucesivamente. Al principio ninguno de los dos tendrá una idea de qué es lo que se está formando, pero, un poco más adelante, todo podrá terminar tanto en un dibujo completamente abstracto como en uno con sentido. **Lee Hausner y col.** (2000).

**ASERRÍN, ASERRÁN.** Se trata de un juego para los pequeños de la casa a los que se los sentará en las rodillas de un adulto y mientras se les balancea hacia atrás y adelante, se cantará: *Aserrín, aserrán / Los maderos de San Juan / Piden queso / Piden pan / Y a la niña no le dan…* **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Tomás Blanco García** (2000) presenta otra variante de retahíla. **Paulina Movsichoff** (1996). **Oreste Plath** (1998). *«Aserrín, aserrán los maderos de San Juan. Piden pan, no les dan. Piden queso, les dan hueso y les cortan el pescuezo.»* **Héctor Barreiro y col.** (2003). Otras denominaciones: en **Argentina:** *allillén, allilán; aserrín, aserrán;* en **Colombia, Perú, Puerto Rico, República Dominicana** y **Uruguay:** *los maderos de San Juan;* **España:** *recotín, recotán; sacoquín, sacocán; decodín, decodón*.

**ASESINO, EL.** Los niños se sentarán en círculo. Mientras uno sale, los demás eligen al asesino, quien matará a sus compañeros con un guiño o señal. Cuando regrese el compañero que salió, deberá adivinar quién es el asesino. **José Luis Ramos** (1998). En la versión de **Fidel Delgado y col.** (1993) se agrega que se repartirá una carta a cada jugador y que quien ha recibido el as de oros, será el asesino, quien deberá guiñar a uno de los jugadores para que este tire sus cartas al centro a la vez que dice «estoy muerto» sin decir quién lo ha matado.

**ASIENTOS MUSICALES.** Todos de pie, muy juntos y con las manos en la cintura

del compañero que tienen delante, formarán un círculo, mirando en la misma dirección. Cuando comience a sonar la música, todos empezarán a andar, moviéndose a su ritmo, y cuando se detenga, deberán intentar sentarse en el regazo de la persona que tienen detrás. El juego consiste en que todos colaboren para lograr sentarse sin que nadie se caiga y mantener el equilibrio del equipo. **Maite Garaigordobil Landazábal** (2003).

**ATMÓSFERA.** Juego programado para de tres a seis jugadores, originario de **Estados Unidos.** Marca el debut de una nueva generación de videojuegos, donde lo interactivo adquiere madurez. El éxito es atestiguado por la aparición de complementos desde la fecha de creación (1992). Recibió el premio AS de oro en Cannes ese mismo año. En inglés: *atmosfear*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**ATRAPAR AL ATRAPADO.** Dos participantes se atarán con tiras sus piernas internas, sobre la zona que va desde arriba de los tobillos hasta debajo de las rodillas. A continuación ambos colocarán los brazos sobre los hombros del compañero que tienen próximo. Prueban hacer algunos pasos, para comprobar cómo se adaptan mutuamente para la marcha. Cada pareja saldrá a atrapar a los otros jugadores, para lo que bastará con tocarlos. **Hilda Cañeque** (1993). Ver: *aventuras a tres patas*.

**ATRAPAR EN CADENA.** Se trata de un juego muy parecido al llamado *a bandadas*, con la diferencia que en este los participantes están todos agarrados de las manos formando una sola cadena y persiguen a los corredores individuales. Solamente los participantes de las puntas pueden captar nuevos. Si la cadena se rompe, se interrumpe el juego. Puede considerarse ganador al último que no sea captado. **Arndt Löscher** (1995). **Rosa Guitart** (1996) lo llama: *la cadena*.

**AUALÉ.** Descrito en diversos países de **África Occidental** y las **Antillas,** se trata de un juego de la familia de los *mancalas*. Es para dos jugadores con un tablero de dos filas de seis agujeros y 48 piedritas o semillas. Por instrucciones: **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**AURA, EL.** Los participantes en parejas, se pararán frente a frente mirándose, y luego con los brazos extendidos se tocarán las manos, cerrarán los ojos, darán un paso para atrás, bajarán los brazos y cada uno dará tres vueltas. Manteniendo los ojos cerrados, tratarán de reconocerse, tocándose las manos. Lo importante será que lo hagan tocándose y transmitiendo energía los unos a los otros. **Guillermo Brown** (1992).

**AVARICIA MATA AL MOZO, LA.** Nombrar un animador y uno o varios observadores, tantos como equipos se formen. Los demás serán los *participantes* y con

ellos se formarán equipos de cinco o seis personas. Cada equipo designará quién será el que actuará como *mozo*. Cuando el animador dé la señal, cada uno de los participantes deberá aportar la mayor cantidad de objetos y/o prendas, a los efectos de que sean colocados sobre la bandeja del mozo de su equipo. Ganará aquel que, al cabo del tiempo asignado, haya logrado apilar más objetos y/o prendas sin que a «su» *mozo* se le caigan de la bandeja y los transporte de esa manera el tramo acordado. Será cometido del animador, asistido por él o los observadores, decidir cuál ha sido el equipo ganador. Previamente se les pedirá a los participantes y luego a los observadores, que hagan sus comentarios sobre todo lo que vieron y/o experimentaron. **José David** (2008).

**AVIONCITO, EL.** Se llama así cuando el adulto toma al niño del tronco y lo hace girar por el aire. Algunos consideran a este juego como el antecesor de la calesita. **Jean-Marie Lhôte** (1996). En **Brasil:** *o carrossel de aviões*. **Héctor Civitate** (2003). Ver: *la avioneta*. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**AVIONES.** Se forman equipos de un máximo de ocho personas que durante aproximadamente 15 minutos deberán construir aviones de papel, ganando el que tenga mayor producción. Analizar cómo se organizaron y qué rol cumplió la planificación. **Brian Clegg y col.** (2001), bajo el nombre de *aviones de papel*, presentan el mismo juego pero bajando el tiempo a tres minutos y crean la competencia de cuál de los aviones puede llegar más lejos. **Klaus Vopel** (1995) lo cita en su libro *Juegos de interacción para adolescentes y jóvenes. Programación de vida. Solución de problemas. Cooperación*, llamándolo *aviones de papel*, y menciona a **Schranck** como su autor. Los aviones serán juzgados según los siguientes criterios: **1)** *Capacidad de vuelo* dando 10 puntos por cada segundo que permanezca en el aire. **2)** *Precisión en alcanzar el objetivo*. Este será de un metro de diámetro por dos de altura, a la distancia de cinco metros. Se permitirán dos tentativas. **3)** *Línea*. Comprende la línea y belleza externa del modelo creado. Cada participante podrá ser observado de acuerdo a la *Ficha del observador de los «Aviones de papel»* que figura en la obra citada, en la que también se encuentran los roles de: *solista, pasivo, aguafiestas, charlatán, pulpo, coordinador, satélite* y *viajante*.

**AVISO.** ¿Contestarías un aviso de un diario cuyo texto fuese: «Seres responsables se necesitan…»? Si la contestación fuese afirmativa, ¿qué texto le pondrías a tu contestación? **José David** (2008).

**AVISO PUBLICITARIO.** Analizar de forma crítica, los componentes de un anuncio publicitario, tales como: los códigos utilizados, las técnicas, el o los destinatarios, qué información transmite el mensaje, tipos de valores, etc. **Víctor Ventosa y col.** (2006).

**AWALÉ.** Juego de estrategia por enfrentamiento cuyo origen tal vez sea **África** y que está fechado en el siglo V. Es un *mancala* constituido por dos fajas de seis alvéolos cada una, que en su punto de partida contienen cuatro semillas por agujero. El jugador que comience, tomará las semillas y las distribuirá una por cada agujero, en el sentido inverso a las agujas del reloj. Si la última cayese en un agujero del adversario que antes de sembrar contenía una o dos semillas, estas también se capturan, y así sucesivamente. Solo podrán ganarse las fichas que se encuentran en el campo adversario. Existen muchas versiones del *awalé*. **S/A** (2000). **Jean-Marie Lhôte** (1996) lo llama en francés *awélé*.

**AWARI.** Juego de estrategia por enfrentamiento. Jugado en las **Antillas** y las **Guayanas.** Tipo de *mancala*, variante del *wari*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**AWELÉ.** Juego de estrategia por enfrentamiento, parecido al *adi* que se usa en **Costa de Marfl. Gabriel Chanan y Hazel Francis** (1984). Es el ejemplo más simple y conocido de la familia de juegos africanos llamados *mancalas* y que están constituidos por dos líneas de seis alvéolos cada una. Tiene relación con otros juegos llamados *halusa*, *mancala* y *wari*. Por instrucciones consultar: **Jean-Marie Lhôte** (1996). Ver también *awale*. **S/A** (2000).

**AYUDA A TUS AMIGOS.** Juego que consiste en que cada participante se desplazará libremente por un espacio llevando en la cabeza una bolsa con objetos. A la señal del animador, los jugadores cambiarán el tipo de marcha y si alguna de las bolsas llegase a caer, deberán esperar a que un compañero pase y los salve, dado que de lo contrario quedarán congelados. **Jaume Bantula Janot** (1998). Se trata de un juego parecido al consignado por **Jean-Marie Lhôte** (1996) bajo el nombre francés de: *aidez votre voisin*. Este juego antiguo posee numerosas variantes provenientes todas del principio que consiste en obtener o no un tiraje previamente anunciado.

**AZAR.** Uno de los juegos del Gargantúa de **F. Rabelais**, según **A. García-Die** (1972). **1.** En los juegos de *naipes* o *dados*, carta o dado que tiene el punto con que se pierde. **2.** En el juego de *trucos* o *billar*, cualquiera de los dos lados de la tronera que miran a la mesa. **3**. En el *juego de pelota*, esquina, puerta, ventana u otro estorbo. **4.** Juego de azar es sinónimo de juego de suerte. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). *«El azar es el antídoto del destino cotidiano y contribuye a sustraer de él al juego. Asocia así a los placeres funcionales cierto sabor de aventura. Pero si se exagera su parte o queda solo, el juego es de nuevo suprimido por no restarle al jugador sino la angustia de la espera. Jugar con las propias emociones prescindiendo de toda actividad física o intelectual acaso sea también un juego, pero de una especie particular más emparentada con las*

*toxicomanías que con las alegrías funcionales.»* **H. Wallon** (1965). En francés: *hasard*, vocablo que en árabe significa *dado* y que en español tiene a la palabra intermediaria *azahar*, nombre de la flor del naranjo. La palabra expresa un cierto equilibrio entre lo cierto y lo incierto, entre lo que puede llegar a suceder, que es siempre enigmático. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

# B

**BA AWA.** Practicado en **Gana** por el pueblo *twi*. Los yorubas de **Nigeria** y **Benim** lo conocen como *jerin-jerin*. El material necesario es un tablero de dos filas de seis agujeros y 48 semillas para dos jugadores. Las instrucciones completas podrán encontrarse en **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**BABY-FÚTBOL.** Se trata de un fútbol que tiene características especiales para que pueda ser jugado por niños. **Nilo J. Suburú** (1968).

**BACARÁ.** *«Juego de naipes de los llamados de azar en que juega el banquero contra los puntos.»* **Léxico Español** (1990). Ver: *naqsh*. En francés: *baccará*. Por instrucciones, ver: **Jean-Marie Lhôte** (1996). Juego de origen italiano que citan **Ramón Mayrata y col.** (1983) bajo el nombre de *bacarra ferrocarril* que se extiende por Europa a partir del siglo XV y que en el XIX empieza a lograr la popularidad que tiene en la actualidad. En algunos lugares también se conoce como *chemin de fer*. Posee reglas muy parecidas a las del *punto y banca*, que no es otra cosa que el *bacará* adaptado en Las Vegas. Se enfrentará el banquero con los demás jugadores ganando quien consiga la combinación más alta.

**BACKGAMMON.** Según lo consignan **Edwin Glonnegger y col.** (1996), los antecedentes de este juego tan popular en la actualidad, deben rastrearse en los antiguos *senet* y *sent*. Se conoce como *chaquete* en **España** y como *tric trac* o *chaquete*, en **Francia. S/A** (2000); *távola reale* en **Italia;** *wurfzabel* o *puff* en **Alemania** y *backgammon* en los países anglosajones. Puede que el secreto de su éxito radique en la refinada mezcla entre estrategia y probable suerte con los dados. Juego de azar razonado posiblemente proveniente de **Inglaterra** y fechado en el siglo XVIII. En francés: *backgammon*. Por mayores detalles de sus reglas, origen y observaciones, consultar: **Jean-Marie Lhôte** (1996). Para **Ramón Mayrata y col.** (1983) proviene de Persia y está basado en un juego de mesa llamado *nard*. Los dos dados que se usan, corresponden

al día y a la noche y los 24 puntos del tablero, a las horas del día. Los siete puntos que suman siempre las caras opuestas del dado, los días de la semana. Las 30 fichas, los días del mes y los 12 puntos de cada lado del tablero, los meses del año y la secuencia del horóscopo. Sus reglas se concretaron en 1931.

**BAILE DE LA ESCOBA, EL.** Los participantes, aproximadamente con igual cantidad de mujeres que de varones, iniciarán el baile con el sonido de la música. Quien quede sin pareja, deberá bailar con una escoba. Durante su transcurso, el animador irá retirando de a una silla por vez y cuando se suspenda la música, todos correrán a sentarse. Quien se quede sin asiento o con la escoba en la mano, saldrá del juego. Se continuará así hasta que solamente queden tres integrantes. **Silvio José Fritzen** (1995). Resulta interesante constatar que en 1981 este autor en su libro: *Jogos dirigidos* a este mismo juego, lo llamó: *forme la pareja*. Se juega en varios países y en **Costa Rica,** según lo consigna **Miriam Hernández** (S/F).

**BAILE DE LA PATATA, EL.** Se forman parejas, las que deberán moverse al ritmo de la música sujetando una patata entre las dos frentes y procurando que no se caiga. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). **Óscar Martínez** (2000). En **Costa Rica,** ver por: *baile de la papa*. **Miriam Hernández** (S/F).

**BAILE DE LAS BOMBAS.** Se necesitan tantos globos inflados como participantes y las parejas se integrarán con jugadores de ambos sexos. Los participantes amarrarán un globo al tobillo. Al sonar la música, comenzará el baile y cada pareja intentará romper los globos a los rivales, pero cuidando que no le revienten el suyo. La pareja que quede finalista con sus globos intactos, será la vencedora. **Miriam Hernández** (S/F). **Óscar Martínez** (2000). También llamado *baile del globo*.

**BAILE DEL PERIÓDICO.** Se formarán parejas, las cuales bailarán sobre hojas de papel de periódico, sin salirse. Cada vez que se detenga la música, se dividirán por la mitad, hasta que los pedazos lleguen a ser demasiado pequeños. **Óscar Martínez** (2000).

**BAILE DEL SOMBRERO.** Los participantes en ronda, bailarán al compás de la música, pasando un sombrero de cabeza en cabeza. Al suspenderse la misma, el participante que en ese momento lo tenga puesto, deberá salir de la ronda. Ganará el que permanezca último. Podrá usarse una bola en vez del sombrero. **Miriam Hernández** (S/F) lo menciona como juego tradicional de **Costa Rica.** Ver: *sombrero mágico*. **Silvio José Fritzen** (1999).

**BALANCÍN. 1.** Mecedora. Ver: *columpio*. **2.** Palo largo que usan los volatineros para mantenerse en equilibrio sobre la cuerda. **DRAE** (2001). Ver por *subi- baja*. **Jean-Marie Lhôte** (1996) dice que es una báscula para divertirse entre dos personas que por extensión designa a otros juegos que poseen un movimiento pendular. La mitología ofrece numerosas referencias a este ejercicio: en **India** en particular se relaciona con la subida del sol en el cielo. **Jacques Stella** (2001). En inglés: *swing*. En portugués: *balanço de corda*. En francés: *la balançoire*.

**BALA. 1.** Canica. **2.** Pelotilla hueca, hecha de cera y dada de algún color, dentro de la cual se pone agua de olor, o común. Se la conoce también como naranjilla. **Juan J. Rosa sanchez y col.** (2005).

**BALERO.** De origen italiano, su difusión se extendió a **Francia** hacia 1550. **Enrique Pérez Oliveras** (S/F) se refiere a él como un juguete y juego tradicional que alcanzó amplia difusión. Consiste en una bocha o esfera, de unos seis centímetros de diámetro, por lo común de madera de sauce o de álamo y los mejores de cedro, que tiene una embocadura que penetra en la misma hasta cuatro centímetros. Por un pequeño orificio se comunica con la superficie de la esfera, y a través del mismo pasa un hilo o piola de unos 35 o 40 cm de largo, el cual queda trabado en el interior de aquella. Dicha piola es la que se une a un palillo o mango, cuyo grosor es ligeramente inferior al de la embocadura y canal interior que **Héctor Barreiro y col.** (2003) dicen que generalmente se hacía de una pata de silla en desuso. El juego consiste en tomarlo con una mano y dejar pender la bocha para luego impulsarla hacia arriba y adentro, tratando de embocar la esfera. Es una diversión solitaria que puede llegar a niveles de concurso y espectáculo para aquellos que sean capaces de lograr figuras cada vez más complicadas. **Roger Caillois** (1986). **Jean-Marie Lhôte** (1996) hace referencias extensas a su descripción, a las diferentes modalidades de juego y a los orígenes de su nombre. **Gretel García Davids y col.** (1999) dicen que en **México** se suelen adornar con hueso y tallas. En **España (Pere Lavega)** se conoce como *boliche*. Por 1745, durante el reinado de Carlos VI estaba muy de moda. **Burgués y col.** (1999) mencionan un juego muy similar bajo el nombre de *juego del bolinche*. **Alfonso Soler Roca** (2006) consigna que había dos clases de baleros: el de niña con una copa en su extremo, y el de varón. En inglés: *cup and ball*. Son objetos simples para jugar que pueden representar un desafío tanto para hacerlo solos como para competir con amigos. **Oriol Ripoll y col.** (S/F). Se dice que en el invierno nórdico, aligera la espera de la primavera. En **Canadá y Alaska** los hay tallados en hueso de animales. En algunas culturas, los baleros se pasan de padres a hijos. **Luz María Chapela** (2002). Más información en **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Rosita Barrera** (1998). En **Chile** lo llaman: *emboque* o *boliche*. En **Argentina**, **Perú y Uruguay:** *balero*. En portugués: *bilboquês*. En francés: *bilboquet*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). A modo de curiosidad, **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005) hacen referencia a un juego bajo el nombre de *billebouquet* del francés *bille* que es bola de billar, y *bouquet*

que es ramillete (de flores, de fuegos artificiales), aroma de vino. Es uno de los juegos citados en el Gargantúa de **F. Rabelais,** según **Barriovero** (1923-1924). También es conocido como: *capirucho* o *coca*.

**BANDERA, LA.** Juego en el que dos equipos que se encuentran enfrentados, se oponen en un duelo asimétrico en cuanto a su rol. Se coloca un banderín entre los dos. Unos serán *los atacantes*, los que deben apoderarse de él y llevárselo a su campo, mientras que *los defensores* intentarán impedírselo. Cada *defensor* puede eliminar a cualquier atacante por un simple toque, excepto a uno de ellos en particular: *el caballero*. *Los atacantes* solo tienen un poder que es el de tomar la bandera y llevársela corriendo a su zona. Equilibrando las posibilidades de los dos equipos, *el caballero*, invulnerable, puede eliminar a cualquier defensor tocándolo. Así puede proteger y ayudar a los atacantes. El que consiga llevarse la bandera será el ganador. **Gérard Guillemard y col.** (2003). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) consignan dos versiones con sus respectivas instrucciones y variantes. Fomenta la necesidad de cooperar y desarrolla la capacidad de tomar decisiones de equipo.

**BANDERA COMÚN, LA.** Ejercicio que propone el proceso de creación de una bandera que representará la unificación de dos países. Explicar su simbolismo unificador, la probable fusión de colores, elección de formatos, etc. Evaluar entre todos. **José David y col.** (2005).

**BARCOS, LOS.** Se forman dos equipos en fila india, procurando que no tengan más de 10 participantes cada uno. Cada jugador colocará sus manos en los hombros del que tiene delante. Todos tendrán los ojos vendados menos el capitán, que estará atrás y será el que orientará (por medio de indicaciones silenciosas) lo que cada jugador transmitirá al de delante. Si aprieta el hombro derecho, el barco deberá girar a la derecha. Si lo hace con el izquierdo, girará a la izquierda. Cada barco procurará embestir a otro, pero sin ser embestido. El que es chocado se considera averiado. Ganará el que sobreviva a los choques. **Patricia Rinderknecht y col.** (2003).

**BARQUITO, EL.** Variante del juego: *el barco*. Juego infantil que tiene bastante semejanza con el llamado: *una carreta cargada de…* pues se toma como referencia un barquichuelo que debe ser cargado con materiales que empiecen con una letra determinada, por ejemplo la P. Así, cada uno en su turno, dirá: pelones, pieles, peras, piedras, etc. Quien se equivoque, pagará una prenda. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988).

**BARRILETE.** En Japón se ata por las noches en los tejados de las casas para que al volar por efectos del viento, ahuyente a los «malos espíritus». En otros países se le

escriben mensajes con deseos de diferente índole, con la esperanza de que estos se confirmen en vuelo. Al cabo de un tiempo, cuando ha tomado suficiente altura, se corta el hilo, certificando así que el deseo será cumplido. Por otras informaciones, consultar **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Rosita Barrera** (1998). **Héctor Barreiro y col.** (2003). Ver: *cometa*. En inglés: *kite*.

**BÁSQUET.** Abreviatura de *basketball, baloncesto*. Pelota lanzada al cesto. De aquí se usa la expresión balón al cesto. Se trata de uno de los deportes mundialmente más populares. **Oreste Plath** (1998). En inglés: *basketball*.

**BÁSQUETBOL.** *Baloncesto*. Inventado en **EE.UU.** en 1891, es el juego de cancha cerrada más practicado en el mundo. También conocido como *basquet ball*, que significa: canasto y pelota. **Oreste Plath** (1998). Se usa una cancha nivelada de 25 x 35 m y una pelota especial. Ambos equipos lanzan la pelota a una canasta ubicada en la zona contraria. El objetivo del juego consiste en pasar la pelota de un jugador a otro del propio equipo, impedir que el contrario se apodere de ella y finalmente hacer canasta. Ningún jugador intentará hacerla si ha recibido la pelota sobre o dentro del círculo más cercano al tablero. Está prohibido correr con la pelota sin botar, golpear, hacer zancadilla y toda otra rudeza innecesaria. *Falta* será un lanzamiento libre o dos, desde una zona adjudicada que de ser embocados podrá valer un punto o dos en el caso de que ambos hayan sido acertados. Ganará el equipo que haya marcado mayor cantidad de tantos en el tiempo reglamentario. **Henry D. Edgren y col.** (2004). Se trata de un juego rápido entre dos equipos de cinco jugadores que pueden pasar, tirar, botar o driblear una pelota. El objetivo consistirá en ganar puntos encestándola en el aro del opononente. **Diagram Group** (1982). En inglés: *basketball*. **Bonnie Gratch y col.** (1983). En portugués, *basquetebol*.

**BATALLA DE WATERLOO, LA.** Juego para ser realizado durante el verano. Se formarán dos equipos y se dará a cada participante una jeringa o un globo. Cada equipo dispone de un territorio determinado y una zona de recarga donde se colocará un balde con agua coloreada. El objetivo es manchar la camiseta de la mayor cantidad de miembros del equipo contrario. El balde no se podrá cambiar de lugar. Si un participante está «muerto» no puede «matar» a otro y deberá volver a su base. El equipo que consiga manchar todas las camisetas de sus oponentes, será considerado vencedor. **Óscar Martínez** (2000).

**BATALLA NAVAL.** Cada jugador dibujará dos cuadrículas de 10 cuadrados de lado, numerará las filas del 1 al 10 y nombrará las columnas con letras que irán de la A a la J. En una de las cuadrículas ubicará en secreto unas figuras que representarán a su flota: 1

portaviones formado por 4 casillas; 2 cruceros por 3 casillas cada uno; 3 destructores compuesto por 2 casillas cada uno y 4 submarinos de 1 casilla cada uno. Entre los barcos se dejará siempre como mínimo una casilla vacía. La otra cuadrícula servirá para anotar la ubicación de la flota enemiga en base a la información recogida en cada turno de disparos. También se conoce como: *guerra de barcos*. **Jordi Lorente y col.** (S/F). **Michel y Marico Raymonds** (1973) agregan varias ideas: 1) La de jugarlo entre varios, por equipos, de modo que se transforme en una gran batalla múltiple. 2) Puede perfectamente ser reemplazado por otra actividad, como por ejemplo una partida de caza, de pesca, recolección de flores raras, de setas, búsqueda de tesoros, etc. En francés: *bataille navale*. **Jean-Marie Lhôte** (1996) lo clasifica dentro de la familia de juegos de lógica. Si bien durante mucho tiempo fue practicado sobre papel cuadriculado, en la actualidad se ha perfeccionado y existen versiones electrónicas. Será vencedor quien primero destruya completamente la flota del adversario.

**BATALLA NAVAL. Variante 1.** Se dividen los jugadores en dos equipos y se forman dos filas cuyos integrantes estarán separados un metro de distancia. Las dos filas paralelas no se podrán mover de sus lugares. Cada jugador, con los ojos vendados, hará de proyectil. La fila orientará su proyectil hacia el enemigo, quien deberá chocar con su cuerpo en el contrario sin tantear con los brazos. Gana el barco que primero logre averiar al otro. **José M. Allué** (1999) lo llama: *los barquitos*. **Debra Wise** (2007) lo consigna bajo el nombre de: *hundir la flota*. En francés: *bataille navale*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**BAUTISMOS, LOS.** Bromas, burlas pesadas o «juegos» con que se suelen castigar a los nuevos, simplemente por el hecho de serlo. Un ejemplo muy conocido es *el submarino*. **Juan Pablo Bonetti** (1992). Su aplicación y pasaje constituye aún hoy para muchos, un rito necesario para dejar de ser considerado un iniciado.

**BAYGA.** Juego aparentemente proveniente de **Kazajstán** en el que los jugadores forman parejas dentro de las cuales uno hace de *caballo* y el otro se sube a su espalda y hace de *jinete*. Las manos de cada *caballo* deben ir unidas a las de su *jinete*. A una cierta distancia de la hilera de parejas se coloca un jugador con un pañuelo en sus manos y cuando haga una señal, todos los *caballos* correrán hacia él con el objetivo de que el *jinete* que transporta consiga apropiarse del mismo. Si un *jinete* toca el suelo, él y su *caballo* tienen que dejar la competencia. En ningún momento las manos del *jinete* podrán separarse de las del *caballo* salvo para agarrar el pañuelo. Es probable que este juego haya sido adoptado por los niños de una actividad de adultos, en la que originariamente se utilizaban caballos de verdad. **Carlos Velázquez** (2006).

**BICHO.** Juego originario de **Brasil** y fechado en torno a 1893. Es una lotería que permite a los jugadores apostar sobre las imágenes de animales numerados del 1 al 25 por orden alfabético: del avestruz a la vaca. Las reglas y orígenes de este juego figuran detalladas extensamente en **Jean-Marie Lhôte** (1996). En **Brasil:** *jogo do bicho. (juego de animales)*. Ver: *lotería*.

**BIGARDA. 1.** Palo corto afilado por los extremos con el que se juega a *la bigarda*. Otras denominaciones: *billalda, billarda, biluca, ceporrillo, ira, machiva, mala, maqui, marillo, marrio, mocho, picota, píndola, pingaré, píngola, píngona, pingulé, piocha, pita, polo, villorta*. **2.** Juego de lanzamiento con estas otras denominaciones: *begarza, bigardia, bigarza, bijarda, birla, cocha, de la pita, del boli, el boli, el pingané, escampilla, fido, huso, mala, pala, pajarica, palén, pelicais, pintoné, pite, pito, tala, toña y villa*. **DRAE** (2001). Según lo consigna **Carlos Velázquez Callado** (2006), podría provenir de un juego parecido, originario de Bangladesh, que se llama *dung guli* por utilizarse un palo llamado *dung* y una pieza esférica de madera llamada *guli*. En **España** también se conoce como *chirumba*. En inglés: *tip-cat*.

**BIGOTES, LOS.** Un participante, con los ojos vendados, deberá pintarle los bigotes a un gato dibujado en una pizarra… tarea para la cual sus compañeros podrán orientarlo diciéndole: más arriba… más abajo… **Enrique Pérez Oliveras** (1990).

**BILLAR.** «*Juego de destreza que se ejecuta impulsando con tacos bolas de marfil o de otro material semejante, en una mesa rectangular forrada de paño, rodeada de barandas elásticas con troneras o sin ellas.*» **Léxico Español** (1990). **DRAE** (2001). También lo menciona **Oreste Plath** (1998). Originario de **Persia.** Por instrucciones, ver **Bing Broido** (2000). Entre las bondades del *billard o billar* se destacan: **1)** que es un juego *corporal*, **2)** que apela a la *concentración*, **3)** que es un juego de *destreza*, **4)** que es de *salón*, **5)** de *moda y* **6)** de *azar*. En 1818 se comenzó a ponerle tiza al extremo del taco. Las primeras bolas que se usaron estaban hechas de hueso, por lo que eran muy quebradizas. Las de marfil comenzaron a usarse a principios del siglo XVIII. Siempre aplicando el mismo principio fundamental: el choque de los cuerpos y la elasticidad del marfil, ofrece la posibilidad de realizar distintas modalidades. **Constance Kamii y col.** (1988). La palabra billar procede de la francesa bille, que designa la bola, y originariamente billard sería el instrumento con el que se las impulsaba. Durante la Revolución Francesa se alzaron las bandas laterales y se sustituyó la maza por el taco, de forma cónica, y generalmente de madera de fresno. Con el botón de suela en la punta del taco, el ejercicio de este juego se convirtió en un arte de precisión. Por detalles, modalidades y reglas, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983). En francés: *billard*. Según la clasificación de juegos de **Jean-Marie Lhôte** (1996), corresponde a la familia de juegos de tiro. Este autor no solamente detalla las reglas sino los distintos

tipos, a saber: *billar francés*, *billar americano*, *billar inglés*, *billar japonés* y *billar holandés*. En inglés: *game of billiards, pool*.

**BINGO. 1.** Juego de azar, variedad del juego de lotería, en el que cada jugador debe completar los números de su cartón según van saliendo por sorteo y nombre del premio que obtiene. **2.** Local o casa donde se juega. **DRAE** (2001). Los números y su distribución son distintos en cada cartón. Gana el jugador que complete una fila, una columna o una diagonal. Cuando un jugador gana, dice «¡Bingo!» y su cartón será comprobado comparándolo con el cartón maestro. En inglés: *bingo*. **Constance Kamii y col.** (1988). Según **Jean-Marie Lhôte** (1996), data del siglo XX y goza de popularidad en Canadá, Estados Unidos e Inglaterra. Se suele jugar entre muchos participantes que se reúnen en viejos cines, cafés, salas especializadas, etc. con entradas a precio módico. Las bolillas numeradas (del 1 al 75) son sacadas de un bombo y anunciadas para que cada jugador haga una marca sobre su cartón. Será considerado ganador el primero que lo complete con los números correspondientes. **Debra Wise** (2007).

**BLACK JACK.** Juego de cartas que se desarrolla entre los jugadores y la banca. Consiste en que ambas partes tienen que llegar a sumar 21, sin pasarse. Si los dos llegasen a formar esa máxima cantidad de puntos, se declara nula la partida y los jugadores retienen sus apuestas. En **Francia** deriva del juego llamado *vingt et un*. En **Estados Unidos** su nombre es *twenty one*. En **Gran Bretaña:** *van john, puis pontoon*. El nombre de *black jack* proviene de la combinación del as de pique y del valet de trébol (jack). **Jean-Marie Lhôte** (1996). Por detalles y sus reglas, consultar el libro de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**BOCHAS.** Juego entre dos o más personas, que consiste en arrojar a cierta distancia unas bolas de madera medianas y otra más pequeña, que se llama *bochín*, ganando aquel que se arrime más a esta. La cancha tiene una longitud de 27,50 metros de largo y por lo menos cuatro metros de ancho. Dos son las jugadas fundamentales: la *bochada* y el *arrime*. Con el mismo nombre se conoce en **Argentina, Chile y Uruguay. Oreste Plath** (1998).

**BOGGLE.** Posiblemente originario de **EE.UU.** cerca de 1970. Se trata de formar palabras usando fichas marcadas con letras que tienen distinto valor. **Jean-Marie Lhôte** (1996). Las letras se encuentran sobre 16 dados colocados en una caja de plástico. Con ellas se tendrá que formar la mayor cantidad de palabras, utilizando también las otras que quedaron a la vista. Para que sean válidas deben de cumplir ciertas condiciones. **Ana María Radrizzani Goñi y col.** (1987).

**BOLA. 1.** Canica. **2.** Juego que consiste en tirar con la mano una bola de hierro, a pie quieto o a la carrera, según se conviene, y en la cual gana el jugador que al fin de la partida ha pasado con su bola más adelante. **3.** En algunos juegos de naipes como *el tresillo*, lance que consiste en hacer un jugador todas las bazas. **DRAE** (2001). **4.** Juego mexicano en el que se construye una bola de ramas de pipal dejándola embebida en petróleo. Se comienza a jugar de noche con ella encendida, lanzándola entre los jugadores. Si alguno la dejase caer mientras está así, los demás decidirán si puede permanecer en el juego o no. **José Luis Ramos** (1998). Ver: *pali*.

**BOLICHE. 1.** Bola pequeña que se usa en el juego *de las bochas*. **2** Juego de bolos. **3.** Bolera. **4.** Juguete de madera o hueso, que se compone de un palo terminado en punta en un extremo y con una cazoleta en el otro, y de una bola taladrada sujeta por un cordón al medio del palo y que, lanzada al aire, se procura recoger, ya en la cazoleta, ya acertando a meter en el taladro la punta del palo. Se denomina también: *balero, emboque*. **5.** Juego de adultos ya desaparecido. Se realizaba en una mesa cóncava, donde había unos cañoncitos que salían como un palmo hacia la circunferencia, y echando con las manos tantas bolas como cañoncillos; según el mayor número de bolas que entraran por ellos, se ganaba o perdía lo apostado. **DRAE** (2001). **Josep M. Allué** (1999). Para **Tomás Blanco García** (2000), en el juego de *la petanca* es una bola de madera, que hace de blanco, de 25 a 35 mm de diámetro que puede ser coloreada para mayor visibilidad sobre el terreno. También se denomina: *bolín*.

**BOLITAS.** Juego que se conoce desde el antiguo **Egipto.** También son conocidas como *canicas* y según **Carlos Villafuerte** (1957), en una zona de **Argentina** se las llama *bolillas*. Son pequeñas esferas, generalmente de vidrio, pero las hay de plástico, metal, mármol, piedra lisa, barro o pasta, con las que se juega a diversas modalidades. Las *carambolas* por ejemplo. Son de diámetro variable: las más pequeñas se llaman *piojos; pininas* las medianas; y *bolones* las más grandes. Las hay de diversos colores, pero cuando predomina el blanco, por lo general son opacas o semiopacas y se conocen como: *lecheras*. Existen las llamadas *japonesas*, que son transparentes y con un papel en el medio. El **Diccionario Enciclopédico Salvat** (1969) dice que guardan relación con una voz vasca. Sinónimos de *canicas* son: *bala, boliche, bolindre, buitre, meca* y *pitón*. Cuando son grandes, también se las llama *bochón, bolón, canicón* y *melón*. En plural existe un sinónimo que es *rutines*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). También conocida como *bitalo*. Juego que consiste en hacerlas correr y chocar entre sí. Se realizan varios juegos con distintos nombres: *hachita y cuarta, la troya, al hoyo, los tres hoyitos, la capital, la capitula, el pique, al picar, la picada, la rumita, al montón, al leoncito, al choclón y la ratonera*. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Víctor Pavía y col.** (1992). Otras denominaciones: **Argentina, Chile y Uruguay:** *bolitas*. **Costa Rica:** *canicas*. **Cuba, Ecuador, Perú, Puerto Rico y República Dominicana:** *bola*. **México:** *catota, canicas*. **Venezuela:** *metras*. **España:** *bolas, pitos*. **Francia:** *petite boule*. **Oreste**

**Plath** (1998) consigna que el niño suele llamar *tiro* o *tirito* a su bolita preferida. **Héctor Barreiro y col.** (2003) agregan que otros juegos con bolitas son: *quema, ojo a la vieja, el fusilado y el añate*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F) las llaman en portugués: *bolinhas*. Cuando son chicas: *minguita, piojito o pinguita*. La que más se ajusta al dedo: *calzadora o calzarina* y suele ser la preferida al momento de elegir una como favorita para pegar sin errar. En inglés: *marble*. **Leonardo Pereyra y col.** (2010).

**BOLOS, LOS.** Juego probablemente originario de **Egipto. S/A** (2000). Se colocan 10 bolos para que los boten en diferentes formaciones pero principalmente distribuidos en V. Por turnos, los jugadores a una distancia prefijada se sortean el orden de actuación. El primer jugador con la pelota en mano, la lanzará por el suelo e intentará tirar el mayor número de *botes* (bolos). **Eugenia Trigo Aza** (1994). Según **Tomás Blanco García** (2000) en la versión de **Miranda del Castañar,** pueden ser seis, colocados en dos hileras, de dos en dos, limitando una superficie rectangular, tirando desde una distancia de ocho metros y *el pate* se tira con tres bolas apepinadas de la misma madera. Para poder ganar se deben derribar cinco bolos entre los tres lanzamientos. Según la versión de **Bing Broido** (2000) hay que volcar un grupo de 10 bolos. **Eugenio Pereira Salas** (1947). En francés: *les quilles*. **Constance Kamii y col.** (1988). Ver en inglés: *bowling*.

**BOTELLA, LA.** Un jugador hará de *botella*, colocándose en posición firme con los brazos cruzados sobre el pecho. Los demás se sentarán en el suelo, a su alrededor. A una señal, el que está en el centro se dejará caer lentamente sin doblar ni la espalda ni las rodillas. Los otros deberán aguantarlo con las manos e impulsarlo hacia el lado opuesto. El que lo deje caer, pasará al centro a hacer de *botella*. **Josep M. Allué** (2000). Ver: *tente tieso*.

**BOTELLA AL MAR (SOS).** Poner botellas sobre la mesa y taparlas con una manta. Cada uno de los participantes elegirá una e introducirá un mensaje, consistente en una llamada de auxilio. Intercambiar botellas entre los adolescentes y ponerse de acuerdo en una llamada de auxilio y una propuesta para hacer en la clase. Se presentarán propuestas relacionadas con el pedido y la solución al plenario y se discutirá sobre lo presentado, apuntando a acordar los cambios posibles. **Quima Oliver i Ricart y col.** (2006).

**BOTELLAS, LAS.** Seis voluntarios se colocan en fila y a los pies de cada uno, se ubican botellas vacías. A unos seis metros de cada participante se colocará un balde o cubeta con arena. Cada participante deberá llenar las botellas con ese material, volver a su lugar de partida y colocar la botella llena a sus pies. Analizar si en el procedimiento se tiró mucha arena a los costados, si se empujó y si las botellas quedaron bien llenas. Se puede hacer otra vuelta en la que se procurará bajar el tiempo empleado en la primera.

Tomando como base esta actividad, analizar las diferencias entre una acción *espontánea* y una *planificada*. **Laura Vargas Vargas y col.** (1985).

**BRIDGE.** Apareció en **Estados Unidos** e **Inglaterra** a fines del siglo XIX aparentemente como escindido de otro juego llamado *whist*. Se juega con 52 cartas. Cuatro jugadores repartidos en dos equipos, reciben 13 cartas cada uno. Se comprometen a hacer un número de bazas, teniendo en cuenta el juego propio, el de su compañero y la previsión del juego de sus adversarios. **S/A** (2000). Sus reglas y distintas modalidades dieron lugar a mucha literatura. **Jean-Marie Lhôte** (1996). Se trata de un juego cuyas reglas detalladas podrán encontrarse en **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**BUL.** Juego practicado por los hombres mayas mopan y los k´echi del Sur y de **Belize** durante la ceremonia de acción de gracias con el objeto de pasar algunos momentos divertidos sin preocuparse por la victoria. Se hacen dos equipos con igual número de jugadores y se dan cinco piezas a cada uno; cuatro dados de dos caras y 20 objetos pequeños para fabricar el tablero. Si hubiese más de 10 jugadores, se utilizan 25 objetos, y si fuesen más de 16, 30. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**BUMERÁN O BÚMERANG.** Para el **DRAE** (2001), arma arrojadiza, propia de los indígenas de **Australia,** formada de una lámina de madera curvada de tal manera que, lanzada con movimiento giratorio, puede volver al punto de partida. **Jean-Marie Lhôte** (1996) en cambio, destaca las características casi mágicas de este objeto, que lo hacen convertir en un pasatiempo y manifiesta que hay quienes tratan de transmitir el mismo efecto a otros, como por ejemplo, las cartas. Desde 1970 funciona como deporte organizado e incluye competiciones y eventos en distintas modalidades. **David Levinson y col.** (1999). Por detalles sobre su construcción y reglamentación, consultar a **Ramón Mayrata y col.** (1983). En inglés: *boomerang*. En francés: *boomerang*.

**BURRITO DEL TENIENTE, EL.** Juego de engaño a otro jugador. Consiste en poner una pequeña seña sobre la cabeza de un participante sin que este lo perciba. Los que lo ven, repiten a coro: *El burrito del teniente / lleva carga y no la siente. / El burrito de mi pariente / lleva carga y no la siente*. Otras denominaciones: en A**rgentina y Uruguay:** *el burrito del teniente*. En **Chile:** *el burrito de mi teniente, el burrito de mi pariente, el burrito de San Vicente*. En **Puerto Rico:** *burrito caliente*. **Oreste Plath** (1998). Ver: *el burrito caliente*.

**BÚSQUEDA DEL TESORO, LA.** Bajo el mismo nombre coexisten dos actividades bien diferentes. La primera es un ejercicio de imaginación cuya tarea consiste en salir a la búsqueda de un tesoro escondido. Habrá que cuestionarse: ¿Dónde

está? ¿Cómo ir hasta allí? etc. **Gladys Brites de Vila y Marina Müller** (2002). Cada uno de los diferentes recorridos se identificará con un color de modo que todos los sobres y pistas sean fácilmente individualizables a simple vista. Una vez que el equipo recibió un color, deberá seguir fiel al mismo y comprometerse a no destruir o cambiar de lugar las pistas que correspondan a otros colores. Las indicaciones de cómo construir el juego podrán ser encontradas en **Patricia Rinderknecht y col.** (2003). Otra actividad es la que generalmente se lleva a cabo en campamentos y cuyo objetivo consiste en salir a buscar un tesoro que, para encontrarlo, será necesario previamente descifrar algunas pistas. En este caso no es el cuerpo el que se oculta para ser encontrado, sino que se sustituye por un objeto. **Daniel Calmels** (2004) manifiesta que se trata de una competencia entre dos equipos, con el objetivo de encontrar un tesoro, para lo que cada uno de ellos deberá seguir una ruta establecida de antemano que conduce a él. Generalmente consta de 10 paradas que resultan de un proceso de investigación. Hay tantas tareas como pistas y tendrán que escogerse las correctas dado que de no hacerlo, se puede terminar en rutas equivocadas que obligarán a perder tiempo. **Juan Carlos Pisano** (1990). **Laura Vargas Vargas y col.** (1985) ofrecen un ejemplo de cómo construir este juego. En inglés: *treasure hunt*. **Constance Kamii y col.** (1988). En **Brasil:** *caçada ao tesouro*. **Héctor Civitate** (2003). **Emma Girón** (S/F) consigna con ese mismo nombre, una versión acuática en la que se trata de encontrar objetos pesados colocados en el fondo del agua. En la figura de este juego se encuentra escondida la del *laberinto*.

**BÚSQUEDA DEL TESORO. Versión 1.** Formar cuatro equipos. El objetivo es ser el primero en regresar con los cuatro objetos, tales como pedazos de cuerda, globos, etc. Cada equipo tendrá que traer el mismo tipo y cantidad de objetos, pero cada uno tendrá un color diferente. El área de juego debe ser previamente acondicionada, distribuyendo los objetos que deben ser encontrados con ingenio de modo que los participantes no tarden más de cinco minutos en hallarlos. Puede ser útil tener un mapa para evitar que los equipos se metan en zonas que no deben. Se podrá pedir a los integrantes de cada equipo que se mantengan juntos, cogidos de la mano para aumentar la cohesión si el ejercicio se llevase a cabo en un lugar público. **Brian Clegg y col.** (2001). A este mismo juego **Mildred Masheder** (2009) lo llama *la caza del tesoro*.

**BÚSQUEDA PERSONALIZADA.** Se juega por equipos. Los participantes reciben una lista de cosas que podrían llevar puestas otros jugadores, como llaves, gafas, anillos, monedas, peines, clips para el pelo, pañuelos, bolígrafos o incluso prendas de vestir. Cada equipo (o jugador) intentará ser el primero en encontrarlos. Quien lo consiga será el ganador. **Debra Wise** (2007).

# C

**CABALLITO. 1.** Caballo de caña o totora. **2.** Tiovivo. **3.** Juego de azar en el que se gana o se pierde según sea la casilla numerada donde cesa la rotación de una figura de caballo. **4.** En **Venezuela,** golpe que se da con la punta de un trompo a otro. **Léxico Español** (1990) y **DRAE** (2001). **5.** Palo de escoba al que se le ata un cordón en su parte superior y con una extensión se forma la rienda transformándolo en un juguete. **6.** Juego propio de varones en el que un niño monta a caballo de otro más fuerte. Entre varias parejas tratarán de derribar a cualquiera de los que están montados. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). Ver: *a caballo, caballo y caballero, caballo de madera*.

**CABALLITO, CARRERA DE CHIVATOS.** Se divide a todos los participantes en parejas. Uno hará de *caballo* y sostendrá sobre su espalda al compañero, que hará de *jinete*. Se marcará una línea de salida y una de llegada. La primera pareja recorrerá la mitad del trayecto y al volver, habrá cambio de roles. Será ganadora la que llegue primero. **Eloy Altuve** (1990). Ver: *los caballos*.

**CABALLITOS. 1.** «Juego de azar, en el que se apuesta a una o varias figuras de caballos, que giran concéntricamente en un aparato especial.» **J. Casares** (1975). **2.** Juego en parejas en el que uno será el *caballo*, con una soga atada a su cintura y que será guiado por su compañero *jinete* hasta una línea determinada en la que cambiarán los roles. **Patricia Brizzi** (1999). Ver: *caballo ciego*. **Jaume Bantula Janot** (1998). En **Brasil:** *cavalinho de guerra*. **Héctor Civitate** (2003).

**CABALLO CIEGO.** Juego en parejas en el que uno de los dos integrantes hará de caballo; este, con los ojos cerrados y con una cuerda alrededor de la cintura, será guiado por su compañero. **Jaume Bantula Janot** (1998). Ver: *caballitos*. **Patricia Brizzi** (1999). En **Brasil:** *cavalinho cego*. **Héctor Civitate** (2003).

**CABALLO DE MADERA.** Juguete que consiste en una cabeza de caballo montada en el extremo de un palo de escoba, en ocasiones con una rueda en el otro extremo para facilitar la cabalgata. **Gretel García y col.** (1999). Ver: *caballito*. También llamado: *caballo de palo* por **Robert Jaulin** (1981).

**CABEZA Y COLA.** A la fila la llamaremos «serpiente» y al primer jugador, «cabeza», quien tendrá por cometido intentar cazar la «cola», o sea, al último. Acción en la que todos participarán en los movimientos de serpenteo ciñéndose fuertemente para que la cadena no se rompa. Si el primer jugador lograse agarrar al último, los dos se colocan en la mitad de la fila y el juego empieza de nuevo. Pero si a la «cabeza» no le es posible impartir el golpe de toque, será relevada por el segundo jugador, mientras que ella misma ocupará el penúltimo puesto en la «cola». Como recompensa también es posible que la «cola» haga el papel de «cabeza». **Hugo Döbler y col.** (1961). **Arndt Löscher** (1995). Ver: *cola del dragón*.

**CACERÍA EXTRAÑA.** Se dividen los participantes en equipos de siete u ocho integrantes cada uno. Se nombra un capitán y se le hace entrega de una lista de cosas que deberá conseguir con su gente. Será ganador el equipo que logre el mayor número de objetos en un tiempo de entre una y dos horas, según la dificultad de la lista pedida. **Enrique Pérez Oliveras** (1990).

**CADÁVER EXQUIS.** Se originó en **Francia** alrededor de 1930, siendo su nombre original *cadavre exquis*. Es un juego de palabras en el que cada jugador, por turnos, escribe un sustantivo en un papel y lo pasa a su vecino, quien escribirá un adjetivo y volverá a plegarlo nuevamente para que el siguiente escriba un verbo y así sucesivamente hasta formar una frase. Una variante podrá ser que un jugador por un lado escriba una pregunta y otro una respuesta, pero sin tener conocimiento este último a que precisamente está contestando. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**CADENA, LA.** En **Venezuela,** juego practicado entre varones que no es otra cosa que una variedad del conocido en **Argentina** y **Uruguay** como *rango*. Se forma una hilera y cada uno de los participantes se encorvará sobre sí mismo, con las manos apoyadas en las rodillas. Uno de los jugadores permanecerá de pie y comenzará el juego saltando sobre cada uno de los compañeros. Cuando concluya, se colocará en primer lugar y el último iniciará de nuevo el salto sobre cada participante, recomenzando así el circuito. La fila de participantes se llama «*la cadena*». Si alguno no pudiese ejecutar el salto, cesa la prueba y reemplazará a la persona sobre quien no pudo saltar; pasando entonces este a ejecutar el salto. **Félix Coluccio y col.** (1988). Ver: *rango*.

**CADENA, LA. Variante 1.** Variante del juego de *la mancha*. El jugador que toca a su compañero seguirá corriendo de la mano de este hasta que lleguen a ser cuatro, momento en el cual podrán seguir corriendo por parejas hasta que no queden niños por tocar. **Félix Coluccio y col.** (1988). **Josep M. Allué** (2000). Otras denominaciones: *cadeneta suelta, l´aranya, la enganchada, vira-vira va, el marro, tinya la cadena, la sabia, la serpiente, la cua de la serpiente, mossega la cua, la cua del elefant, carava, la araña, la churriguera, la serpiente larga*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**CADENETA PERSEGUIDORA.** Se nombra a un jugador que comenzará su labor persiguiendo a los demás, tratando de atraparlos. Cuando logre tocar a uno, tendrá que darle la mano. El juego consiste en incorporar rápidamente a todos los jugadores a la cadeneta perseguidora. **Maite Garaigordobil Landazabal** (2003). En **España, Carlos Velázquez Callado** (2006) lo menciona simplemente como *cadeneta*. En **Holanda** se conoce como *caza*, pero se diferencia del original que es proveniente del **Japón,** donde se le llama *tetsuagui oni*, y se estipula que el número mínimo de personas requerido para dividir una cadena en dos es de cuatro en lugar de seis.

**CAÍDA DE CONFIANZA.** Ejercicio por el cual el participante podrá tener una idea de la confianza que le generan sus compañeros. Consiste en dejarse caer hacia atrás con los brazos extendidos sabiendo que será agarrado por los otros. Se aconseja que el animador haga una demostración previa al comienzo. **Klaus W. Vopel** (1995). Ver: *círculo de amigos*.

**CAJA, LA.** Se trata de una caja con una serie de agujeros de diversos tamaños por donde se dejará caer un número convenido de cascos, es decir, huesos (carozos) de albaricoque. Los que al ser tirados caigan fuera de la caja se perderán y los que lo hagan dentro, merecen diferente puntuación dependiendo de los diversos tamaños. Otras denominaciones: *cascos a la caja*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). El juego de caja más antiguo data de 1300, se encuentra en **Alemania** y está hecho con materiales preciosos. Existe otro, conservado en el Museo Nacional de la Edad Media de París, que es célebre por reunir seis juegos: *ajedrez, trictrac*, *tres en raya, el zorro y las gallinas, molinete* y un juego de cartas llamado *glic*, original de **Alemania,** típico de los siglos XV y XVI y bien conocido por las fuentes literarias. En francés: *boîte*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**CAJA DE CERILLAS.** Se pide que dos o tres participantes se coloquen en medio del grupo. Cada uno recibirá una caja de cerillas que deberá abrir con una sola mano y, una vez logrado, sacar un fósforo y prenderlo. Vencerá el primero que consiga hacerlo. **Silvio José Fritzer** (1999).

**CAJA DE LOS SECRETOS, LA.** Se pedirá a cada uno de los participantes que traiga un objeto que considere por razones especiales «muy suyo o significativo». Con todos ellos, hacer una exposición sin identificar a quiénes pertenecen. Preguntar si alguien se anima a adivinar quiénes pueden ser los dueños y, si esto resultase muy difícil, ofrecer algunas pistas de ayuda. Analizar las razones por las cuales las personas adjudicaron cada objeto a una persona u otra. **Irene de Puig y col.** (2000).

**CALEIDOSCOPIO.** Se trata de un antiguo juguete óptico que mantiene su fascinación por su gran colorido, intimidad y combinaciones casi infinitas. Originalmente está hecho con dos o tres tiras de espejos acopladas entre sí y cubiertas con papel negro para formar una cámara oscura. En el extremo más angosto se suele dejar una mirilla, mientras que se meten en el tubo trozos de papel plateado, lentejuelas, tiras doradas y cuentas. Al sacudirlo se podrán observar reflejadas figuras de forma octogonal y/o simétricas, de gran variedad y colorido. **Gretel García y col.** (1999). **Mónica Krumbach** (2003). En inglés: *kaleidoscope*.

**CALIENTAMANOS.** Juego entre dos niños en el que uno apoya las palmas de su mano sobre las de su compañero y el que tiene las manos abajo intentará darle una palmada a la mano del otro, por arriba. Nombre que este juego tiene en **Perú. Joseph Allué** (1999). **Carlos Velásquez** (2006) lo llama *nervioso* y menciona a **Bolivia** como el país de procedencia.

**CALIENTE, CALIENTE.** Expresión usada en algunos juegos infantiles para guiar al que busca un objeto o una persona, o intenta adivinar un acertijo. Si está cerca de alcanzar el objetivo, le dicen: *¡caliente! ¡caliente!*... También: *¡caliente, caliente, como el agua de la fuente!* Si se aleja, oirá: *¡frío, frío!... o ¡frío, frío como el agua del río!* Y si se acerca mucho: *¡que se quema, que se quema!* El Mago Arlequín (1989) lo llama: *la contraseña*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). También conocido como *¡Frío! ¡Caliente!* Y como *Frío, frío, caliente, caliente*. **Jordi Lorente y col.** (S/F). En portugués: *quente e frío*.

**CALLE REDONDA.** Practicado en la región de Antioquía, **Colombia.** Se juega con un número ilimitado de jugadores. Dibujar un círculo en el suelo y elegir que alguien deje el trompo dentro. Los jugadores, tirando por turnos, lanzarán el trompo con la intención de sacar el del rival. Si al lanzarlo, este se para antes de pegar sobre el otro, el jugador deberá dejarlo dentro del círculo y solamente podrá recuperarlo cuando alguien consiga hacerlo salir. En portugués: *rua redonda*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**CALLES Y AVENIDAS.** Ver: *liebre y lebrel; simba y el antílope*, juego originario

de **Zaire.** Ver: *calles y callejones*. **José Luis Ramos** (1998). **Armando Agallo Barrios** (1974) lo llama *calles y avenidas, ladrones y policías*, pues sugiere que es esa persecución la que se produce durante los cambios. Ver: **Óscar Martínez** (2000). También: *calles y callejones*. **Laura Vargas Vargas y col.** (1989). **José Luis Ramos** (1998).

**CALZANDO SILLAS.** Colocar sillas en un extremo de la sala, asignándole una a cada jugador. Vendar los ojos y repartir cuatro zapatos por cada participante. A la señal convenida, los jugadores se ponen a gatas y empiezan a buscar los zapatos. Cada vez que un participante encuentre uno, deberá ir hacia su silla y ponerlo debajo de una de las patas. Es importante no equivocarse de silla, pues será ganador el primero que complete la suya con los cuatro zapatos. **Josep M. Allué** (2000). Ver: *calzar la silla*. **Silvio José Fritzer** (1999).

**CALZAR LA SILLA.** Se eligen dos voluntarios. Con los ojos vendados, ubicarlos en medio del círculo. Tienen que tratar de calzar dos sillas con zapatos o vasos de papel, material este que se encuentra esparcido dentro del círculo. Vencerá el que consiga calzar primero las cuatro patas. **Silvio José Fritzer** (1999).Ver: *calzando sillas*. **Josep Allué** (1999).

**CÁMARA LENTA, LA.** Juego en el que los niños representarán diferentes acciones en cámara lenta. **Jaume Bantula Janot** (1998). Se parte de una situación sencilla (andar, darse la mano, un gesto deportivo, ser director de orquesta, etc.) que él o los participantes interpretarán a un ritmo normal, luego en cámara lenta, para finalizar haciéndolo en forma acelerada. **Gérard Faure y col.** (1989). **Óscar A. Zapata** (1989) sugiere hacerlo a partir de la explicación de qué significa: cámara lenta.

**CAMBIAR LA HISTORIA O EL CUENTO.** Para lograrlo hay que:

a) **Partir de un cuento o historia conocida.** Cambiarle el final. Lograr uno imprevisto, insólito, cómico, trágico, feliz, abierto a un nuevo interrogante, o sustituirlo por un final lógico.

b) **Cambiarle el principio.** Por uno mágico, o anticipador, o del cual podrían haberse derivado otras acciones.

c) **Construir una nueva versión.** Con ampliación de la obra, viéndola desde otro ángulo, desde otro personaje, desde otro final, desde otro principio. Tergiversación de la otra. Sin relación con la primera (construir otra).

**Alberto Ivern** (1994).

**CAMINAR CONFIADO.** Dividir a los participantes en parejas: los A cerrarán o vendarán sus ojos. Los B harán de guías que ayudarán a experimentar el mundo circundante, sin utilizar la voz ni la vista. Es preciso que los B, o sea, las personas que hacen de lazarillos, sean cariñosos y dulces, que hagan sentir a su pareja que se trata de una experiencia hermosa. Después de unos 15 o 30 minutos, intercambiar roles y analizar lo sucedido. **Fidel Delgado y col.** (1993).

**CANASTA, LA. 1.** Juego de naipes con cartas francesas en el que participan dos o más jugadores. Hay que formar conjuntos de siete cartas del mismo número que se extienden sobre el tapete por parte de un solo jugador o ayudado por sus compañeros. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **2.** En el baloncesto, cada una de las introducciones del balón en el aro o canasta y que valdrá uno, dos o tres tantos. **DRAE** (2001). Se necesitan dos mazos de barajas americanas de 52 cartas y dos comodines, en total 108 naipes, y un cuaderno para anotar. El objetivo será liberarse de las cartas formando las combinaciones reglamentarias. El reglamento completo se detalla en **Ana María Rodrizzani Goñi y col.** (1987). La obra de **Jean-Marie Lhôte** (1996) lo clasifica dentro de los juegos de combinación y descarte. Trae su reglamento detallado que comprende también la marcha del juego, el valor de los puntos y las observaciones. La traducción al francés sería *corbeille* y según este autor fue introducido en Europa por los soldados norteamericanos después de la II Guerra Mundial. Su juego reciente data de 1947 y se le atribuye origen uruguayo. Aúna reglas reconocibles del *rummy* y del *pínacle*. El objetivo final será ganar los juegos parciales precisos para llegar a sumar 5.000 puntos antes de que lo hagan los contrarios. Detalles, modalidades y reglamento podrán encontrarse en la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**CANCIONES INFANTILES.** Suelen ser juegos que van generalmente acompañados de movimientos. Pueden llegar a ser la combinación de música, letra, juegos, gestos y movimientos. **Víctor Ventosa y col.** (2006).

**CANDELITA, LA.** En **Venezuela,** lo juegan niños de hasta 10 años y tiene mucha semejanza con el que en **Argentina** llaman *las esquinitas*. Los jugadores siempre en número impar, se colocarán en cuatro o cinco puntos determinados y uno en el medio. Alargarán la mano para coger a un compañero y ocupar su sitio antes de que el que está en el medio lo ocupe. Dicen: *Candelita* / *pase para otra casita*. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**CANICA.** Bola de acero, ágata, alabastro, barro, madera, metal, vidrio, mármol, plástico, piedra lisa o pasta con la que se juega a las diversas modalidades. **Gretel García Davids y col.** (1999). Se conocía en el lejano **Egipto** y en la antigua **Roma.** Por

detalles, consultar a **Ramón Mayrata y col.** (1983). El **Diccionario Enciclopédico Salvat** (1969) refleja que procede del bearnés canique, a través del vasco. El **Léxico Español** (1990) en cambio, expone que deriva del alemán knicker. Sinónimos de canica son: *bala, boliche, bolindre, butre, meca* y *pitón*. Cuando es grande, se la llama canicón y melón. En plural existe un sinónimo que es rutines. Ver: *bolita*. En inglés: *marbles*. **Constance Kamii y col.** (1988). El **Mago Arlequín** (1989) lo llama: *el juego de las canicas*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Debra Wise** (2007) destaca que se trata de un juego que requiere buena puntería para enviar la canica hasta su destino. El objetivo es golpearla, lo que permite su captura. Gana quien tenga más. Cada una solía tener marcas que la hacían más fácil de identificar.

**CAPTURAR LA BANDERA.** Se nombran igual cantidad de equipos defensores que de atacantes. Cada equipo elegirá a un jefe. Se colocará una bandera junto a un árbol (poste o silla), en torno del cual se ubicarán los defensores. Los atacantes se dispersarán por el terreno, donde se marcarán dos «prisiones ocultas», una para cada equipo. Los atacantes señalarán, además, a cierta distancia de la bandera, el lugar donde comienza su campo. Los atacantes tratarán de apoderarse de la bandera y llevarla a su territorio. Los otros jugadores procurarán impedirlo y apresarlos. El jefe de los atacantes no podrá ser capturado, pero tiene derecho a apresar a los defensores. Su función principal es la de alejar a los defensores de los jugadores que efectúan el ataque. Cualquier jugador puede liberar, tocando con la mano, a un compañero capturado, siempre que no sea tocado antes de llegar a la prisión enemiga. Transcurrido cierto tiempo, la victoria corresponderá al bando que haya logrado su objetivo, ya sea conservando la bandera o conquistándola. Luego, invertir roles. En **Francia y Canadá** es conocido como: *le drapeau*. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987).

**CARA O CRUZ. 1.** También denominado *cara y cruz*. Juego practicado antiguamente por los mineros ingleses para apostar dinero. Se lanzará una moneda intentando que caiga lo más cerca posible de un palo clavado en la tierra, a cierta distancia. Quien logre acercar más su moneda, las recogerá todas y lanzará una por una diciendo cara o cruz. Si acierta, devolverá la moneda. **2.** Forma de echar suerte con una moneda. Se lanza la misma y se definirá según como caiga, de acuerdo a lo que cada uno haya elegido previamente. Si se desconfía en que el tirador no realice el lanzamiento correctamente, al ir las monedas por el aire se exclamará *barajo*, y la tirada quedará anulada. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Tomás Blanco García** (2000). Ver: *cara o sello*. **Antonio Méndez Giménez** (2004) lo cita como *bandos contrarios*. **Debra Wise** (2007). En inglés: *game of pitch-and-toss*.

**CARA O SELLO.** Se trata de un juego para dos participantes. Se lanzará la moneda a lo alto y ganará aquel que haya optado por el lado en que cayó. Para lanzarla, se colocará

sobre la mano estirada en la punta de los dedos, de manera que al desprenderse haga una vuelta de campana. En el momento de lanzar uno optará por cara o sello, según le parezca. Otras denominaciones, en **Argentina:** *cara y seca*. **Perú:** *cara o sello*. **Chile:** *cara o sello, cara y cruz, chapitas, chupe, carretas*. **Ecuador, Puerto Rico:** *cara o cruz*. **México:** *águila o sol*. **España:** *tejuela, castillo o león, cara o cruz, pan o vino, día o noche*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Oreste Plath** (2008). Ver: *cara o cruz*.

**CARA Y CRUZ.** Se juega con dos equipos, a uno se le asignará el nombre: de cara y al otro el de cruz. Cuando se diga el nombre de uno, será ese equipo el que debe de huir, siendo perseguido por el otro. Los miembros del primer grupo deberán, sin ser atrapados, llegar a la línea de refugio. Luego se invertirán los roles. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). En la versión que detallan **Jordi Lorente y col.** (S/F), lo que tiene de interesante es que el jugador atrapado antes de llegar a su casa, pasa a formar parte del equipo contrario. El hecho de que los jugadores cambien de equipo elimina la posible competición. En cambio, **Josep M. Allué** (2000) lo consigna como un juego practicado antiguamente por los mineros ingleses para apostar dinero, si bien hay quienes lo juegan solo por la victoria. Se clava un palo en el suelo y se marca una distancia de lanzamiento. Por turno, cada jugador lanzará su moneda intentando quedar lo más cerca posible del palo, diciendo «cara» o «cruz». Cada vez que acierte, devolverá la moneda a su propietario y se anotará un punto. Cuando acabe, pasará las monedas restantes al jugador cuya moneda quedó más cerca del palo después de él y se repetirá el proceso hasta llegar al último clasificado.

**CARACOL, EL.** *Rayuela* con diseño de caracol. Cuando el jugador del cual sea su turno logre dar la vuelta sin pisar ni bajar el pie, tiene derecho a poner su nombre en el cuadro que quiera y descansar en él cuando le toque dar otra vez la vuelta. Los demás jugadores no podrán pisar los cuadros marcados, los deberán saltar. Ganará quien tenga más cuadros marcados. **José Luis Ramos** (1998). **Josep Allué** (1999) en cambio, dice que ganará el primer jugador que consiga completar todo el recorrido. **Oriol Ripoll y col.** (S/F) consignan que en francés se llama: *escargot*, en portugués: *o caracol*, y dicen que con esa forma podrá ser encontrado en diferentes versiones en diversas partes del mundo. **Ana Pellegrín** (1998).

**CARGAR AL BURRO.** Dos chicos se ponen espalda contra espalda y entrelazando sus brazos a la altura del codo, alternativamente, con un movimiento hacia abajo cargan al compañero sobre las espaldas, quedando este con los pies en el aire. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988).

**CARITAS.** Ver: *cromos*. El origen del nombre en **Argentina,** posiblemente se deba a

las cajitas de fósforos cuyas cubiertas traían reproducciones de caras de mujeres hermosas, de ahí el nombre de *caritas*. Otras venían del extranjero con figuras de soldados, paisanos y paisajes, por lo que pasaron a tener el nombre de *figuritas*. Tanto las *caritas* como las *figuritas* venían en cartones brillantes y eran recortadas por los muchachos para utilizarlas en sus juegos, ya sea tirándolas al suelo hasta que una cubría a la otra o haciendo competencias para ver cuál de ellas quedaba más cerca de la pared. A veces se dejaba una apoyada contra la pared y el juego consistía en derribarla. A esta variante se la llamaba *el espejito*. Por datos sobre el vocabulario utilizado en este juego, consultar a **Carlos Villafuerte** (1957).

**CARITAS, LAS.** Fue descrito en diferentes regiones de **Argentina.** Entre dos y seis jugadores, necesitarán 10 cartas cada uno, una pared y una tiza. Se elegirá una pared lisa y se dibujará una línea horizontal. Cada jugador dejará caer de una en una las cartas en el piso hasta que una lo haga sobre otra y en ese momento ganará todas las que hayan sido lanzadas. En Medellín, **Colombia,** se juega dejando caer las cartas desde los escalones de una escalera. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**CARRERA A BABUCHA.** Los jugadores se dividen en parejas y el de menor peso se montará sobre las espaldas o los hombros del más corpulento y correrá hasta la meta preestablecida. **Susana Gamboa de Vitelleschi** (1993). **Patricia Rindereknecht y col.** (2003).

**CARRERA A TRES PIES.** Se juega entre dos o tres parejas. Cada una tendrá atadas las dos piernas más próximas (a la altura del tobillo), es decir, la derecha de uno con la izquierda del compañero y viceversa. Los brazos deben estar entrelazados por la parte posterior del cuello o por la espalda para tener mayor posibilidad de movimiento. Se delimitará un punto de partida y otro de llegada. Ganará la pareja que llegue primero. **José Luis Ramos** (1998). **María Salete Pereira** (1989) llama a este juego: *tres piernas*. **Laura Marina Díaz** (1995): *carrera con tres piernas. Carrera con ligaduras* según **José Luis Ramos** (1998). También es conocida como: *carrera a tres patas*. **Patricia Rindereknecht y col.** (2003) lo llaman: *carrera de tres pies*. En inglés: *three legged race*. **Constance Kamii y col.** (1988). En **Brasil:** *corrida dos 3 pés*. **Héctor Civitate** (2003).

**CARRERA CON EL LIBRO.** Cada jugador tendrá sobre la cabeza un libro en equilibrio y se colocará en la línea de partida y así correrá hacia la meta. Quien deje caer el libro o el último en llegar, será eliminado. **Marsilio Parolini** (1995).

**CARRERA CON LIGADURAS.** Se realiza con parejas con los pies atados, a la

altura de los tobillos. Los participantes que lleguen a la meta más rápidamente serán los ganadores. **José Luis Ramos** (1998). Ver también: *carrera a tres pies, carrera a tres piernas, carrera a tres patas* y *carrera con tres piernas*. **Empar de Lanuza y col.** (1980) mencionan en su obra distintas variantes de acuerdo a las diferentes formas en que se aten las parejas.

**CARRERA CON LIMONES.** Carrera en parejas, las cuales deberán atravesar una cierta distancia sosteniendo un limón con la frente sin que se les caiga y sin ayudarse con las manos. **Josep M. Allué** (1999).

**CARRERA CON PELOTA.** Se juega por equipos. Delante de cada uno se trazará un pequeño círculo en el centro del cual se depositará la pelota. A una señal, el primer jugador de cada fila correrá para apoderarse de ella y volverá para entregársela al segundo, y así sucesivamente hasta el final. **Patricia Rindereknecht y col.** (2003).

**CARRERA CROSS-COUNTRY.** Este tipo de carrera se rige por reglamentos más locales que por reglas detalladas. Generalmente son deportes individuales y el que primero llega a la meta es al que se considera ganador. **Rules of the game** (1982). En inglés: *cross-country running*. **Robert Jaulin** (1981).

**CARRERA DE ANILLAS.** Se trata de un juego medieval que en algunas zonas de España se sigue aún practicando. Cada participante debe pasar a caballo y al trote bajo una cuerda colocada a una altura de unos cuatro metros en la que hay colgadas unas anillas de distintos colores y tamaños. El jinete pasa dos veces con una aguja en la mano que intentará pasar por dentro de una anilla en cada pasada. Cada anilla según su tamaño y color, tiene un valor. El que obtenga más puntos será el ganador. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**CARRERA DE BLOQUES.** Se marca una línea de salida y otra de llegada. A cada participante se le dará un bloque que deberá llevar tan pronto le sea posible. En inglés: *block race*. **Constance Kamii y col.** (1988).

**CARRERA DE BOLSAS.** Ver: *el enmochilao* o *carrera de sacos*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**CARRERA DE CABALLOS.** Se juega en parejas. Unos participantes se subirán encima de otros a modo de caballitos. Los que primero lleguen a la meta serán los

ganadores. **José Luis Ramos** (1998). **Enrique Pérez Oliveras** (1990) la llama *carrera de caballitos*. **Robert Jaulin** (1981). Las hay de dos tipos: sobre terreno plano y con salto de obstáculos. Las calificaciones para la carrera y los tipos de premios varían considerablemente. **Rules of the game** (1982). En inglés: *horse-racing*.

**CARRERA DE CACAHUETES.** El animador establece un recorrido y colocará tres cacahuetes delante de cada participante en la línea de salida y un recipiente en la línea de llegada. Cada jugador tomará un cacahuete con una cuchara y correrá hacia el recipiente para dejarlo allí. A continuación, volverá a por otro. La carrera finalizará cuando todos los jugadores hayan depositado sus tres cacahuetes en el recipiente. **Constance Kamii y col.** (1988). En inglés: *peanut race*.

**CARRERA DE CALZAR ZAPATOS.** Se disponen los participantes en dos equipos formados en columnas detrás de la línea de partida. A unos 15 metros de esta, se marcará un círculo, y otro a unos 25 metros de la misma. Dada la señal de comienzo, el primero de cada equipo se sacará el zapato y la media del pie izquierdo, continuando la carrera saliendo con el pie derecho hasta el segundo círculo, donde se sacará el zapato y la media del pie derecho, levantándolos por encima de su cabeza, calzándose rápidamente y asegurando bien los cordones para volver, saltando a la pata coja, al círculo anterior y calzarse el otro pie. El participante tendrá que llegar a la línea inicial para que el siguiente pueda comenzar la misma acción. Ganará el equipo que termine primero. **Enrique Pérez Oliveras** (1990).

**CARRERA DE CANGREJOS.** Marcar una línea de llegada. Los participantes se colocarán con la espalda hacia el suelo, apoyándose sobre sus manos y pies. A la orden de salida, se trasladarán hacia la meta moviéndose de esa manera. Quien realice la tarea adecuadamente y llegue primero, será el ganador. **Eugenia Trigo Aza** (1994). **José Luis Ramos** (1998).

**CARRERA DE CARLITOS CHAPLÍN.** Se trata de una carrera de relevo. Cada equipo se sentará ordenadamente en el suelo, formando una hilera, y tendrá a su frente un libro, un bastón, una maza de gimnasia, una pelota de goma o papel o bien una naranja, un bigote de cartón negro y muchos fragmentos de cinta adhesiva. Todos deberán hacer uso de estos materiales antes de entregarlos al siguiente participante. Ganará el equipo que primero termine el recorrido completo. **Juan Carlos Cutrera** (1997).

**CARRERA DE CARRETILLAS.** Se forman parejas. Uno será el *jardinero* y el otro la *carretilla*, que deberá desplazarse con las manos y no con los pies. **Eugenia**

**Trigo Aza** (1994). Dicho con otras palabras, uno de los jugadores sostendrá a su compañero por los tobillos obligándolo así a que se desplace sobre sus manos. En inglés: *wheelbarrow race*. **Miguel Medina** (1930) se refiere a ella como *carrera de carretillas humanas*. **Constance Kamii y col.** (1988). **Laura Marina Díaz** (1995) lo llama: *carrera de la carretilla*.

**CARRERA DE CIEMPIÉS.** Se forman dos equipos y los jugadores se tomarán de la cintura formando conjuntos de cinco o más jugadores. **Eugenia Trigo Aza** (1994). **José Luis Ramos** (1998). A esta carrera, **Patricia Rinderknecht y col.** (2003) la denominan: *carrera de cien pies*. **Rosa Guitart** (1996) la llama: *ciempiés*, manifestando que las filas serán de seis o siete integrantes y con las piernas abiertas. A una señal, todos girarán hacia la izquierda y quedarán con las manos y piernas apoyadas en el suelo.

**CARRERA DE CINCO PIES.** Tres niños se colocarán uno al lado del otro. El del centro levantará una pierna y pasará los brazos sobre los hombros de sus compañeros. Estos a su vez, pasarán el brazo del lado interno, por debajo de la pierna del primero y se cogerán de la mano. En esta posición, deberán correr hacia la meta, para realizar por lo menos tres carreras, rotando sus puestos. **Óscar A. Zapata** (1995).

**CARRERA DE CINTAS.** Según lo consigna **Tomás Blanco García** (1991), *«este juego ha tomado mayor auge al prohibirse correr los gallos, pues la crueldad de este contrasta con la finura y elegancia de las cintas»*. El *Diccionario de Autoridades* (1726-1739) dice: *«Fiesta que se executa acaballo: y se reduce á poner muchas cintas en un cordél, que está atravesado quatro varas alto del suelo, y que cada punta la tiene una persona, que al passar el que corre á coger las cintas, levanta la cuerda para que no las pueda alcanzar, burlandole»* (*). **Hinojosa de Duero** hace una descripción muy colorida de cómo animales y jinetes se preparaban para el evento, así como el valor simbólico que estas cintas tenían para las novias a las que les son obsequiadas tras la carrera (*). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) consignan distintas variaciones, entre otras, una que se realiza a lo ancho de las calles.

**CARRERA DE CLIPS.** Dividirse en dos equipos y pedirles que una vez puestos en fila, cada participante tome igual cantidad de clips. El objetivo de la carrera es formar una cadena de clips lo más rápido posible. Una vez terminada, debe pasar de mano en mano al inicio de la fila para que todo el equipo grite «cadena de clips» lo más fuerte posible. Puede darse el caso de que los participantes formen su pequeño tramo de cadena antes de recibir la principal, lo que está perfectamente permitido según las reglas. Se puede pautar también la forma en que la cadena será deshecha. Otra modalidad puede ser

lograr hacer entre todos una cadena exactamente igual de larga a una que se encuentre pegada en la pared. Otra, hacer una cadena lo suficientemente larga como para que sirva para rodear a los participantes, como equipo. **Brian Clegg y col.** (2001).

**CARRERA DE CUCHARILLAS.** Cada jugador llevará corriendo una pelota de tenis, que se colocará haciendo equilibrio sobre una cucharilla de postre que se lleva en la boca, hasta la línea de llegada. El primero que logre poner la pelotita en el recipiente ubicado en la meta, será el ganador. En inglés: *spoon race*. **Constance Kamii y col.** (1988). Ver: *carrera de huevos* y *carrera de la cuchara*.

**CARRERA DE FERROCARRILES.** Se trata de formar vagones con otros participantes apoyando las manos sobre los hombros. El primer equipo que logre recorrer la distancia establecida sin «descarrilar», será el ganador. **Enrique Pérez Oliveras** (1990).

**CARRERA DE GALLOS.** Nombre de una diversión típica de carnaval relacionada a su vez con la Cuaresma en la que no estaba permitido el consumo de carne por los cristianos. De acuerdo al *Diccionario de Autoridades* (1726), *«se executa ordinariamente enterrando un gallo, dexando solamente fuera la cabeza y precuezo y vendándole á uno los ojos, parte desde alguna distancia á buscarle con la espada en la mano, y el lance consiste en herirle, ó cortarle la cabeza con ella. Otros le corren continuamente hasta que le alcanzan, ó le cansan, hiriéndole del mismo modo»*. No resulta fácil hacerlo, pues el gallo pende de una cuerda y quienes la sostienen la suben y la bajan según la altura del corredor, para dificultar la pretensión de este y para salvar al animal de su muerte segura (*). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**CARRERA DE GLOBOS.** Los participantes se organizarán en dos equipos, en fila, frente a frente. Cada jugador tendrá un globo. Los dos primeros de cada fila deben inflarlos cuando reciban la indicación del director y luego sentarse sobre ellos hasta reventarlos. Solo cuando esto acontezca podrán partir los siguientes jugadores y ganará la fila que primero termine. **Emma Girón** (S/F).

**CARRERA DE GUSANOS.** Juego por equipos en el que todos sentados en el suelo, irán pasándose una pelota por encima de sus cabezas. Cuando llegue al último, este deberá sentarse delante para ir adelantando la posición del «*gusano*». Ganará el equipo que primero atraviese la sala de lado a lado. **Josep M. Allué** (1999).

**CARRERA DE HUEVOS.** Carrera en la que los participantes correrán sosteniendo

una cuchara con un huevo al que no deberán dejar caer al suelo. Ganará el primero en llegar a la meta. **Josep M. Allué** (1999). Ver: *carrera de los huevos*. **Marsilio Parolini** (1995). Ver: *carrera de cucharillas, carrera de la cuchara*. En portugués: *corrida de ovos*. Existe una versión no competitiva de esta actividad que se realiza caminando y que **Cynthia Mac Gregor** (S/F) la cita como: *corrida de ovos sem correria*.

**CARRERA DE IDA Y VUELTA.** Se forman parejas y, estando los participantes espalda contra espalda, se atarán por la cintura. Se marcará una línea de partida y una de llegada. Todos deberán correr de esa manera hasta la meta y se declarará ganadora a la pareja que llegue primero. **Laura Vargas Vargas y col.** (1985).

**CARRERA DE LA AMISTAD.** Se formarán parejas en las que uno actuará de *ciego* y el otro de *lazarillo*. Ver: *lazarillo*. Por detalles y variantes, consultar: **Mónica Krumbach** (2003). **Fabián Mariotti** (2004).

**CARRERA DE LA CINTA ELÁSTICA.** Hacer equipos de no menos de cuatro jugadores y darle a cada uno de ellos una cinta elástica lo suficientemente larga como para que cualquier integrante pueda pasarla. El objetivo del juego será que cada jugador pase a través de la cinta elástica. El primer equipo en lograrlo será considerado ganador. **Brian Clegg y col.** (2001).

**CARRERA DE LA CUCHARA.** Según lo consigna **Enrique Pérez Oliveras** (1990), se trata de llevar una pelotita de tenis que será transportada valiéndose de una cuchara. Es una carrera que se practica por equipos en la que el compañero sale cuando haya llegado el participante anterior. Existe una versión igual que puede ser jugada en el agua, dentro de una piscina. **Asociación de Scouts de Canadá** (1987). **Silvio José Fritzer** (1999). En inglés: spoon race. Ver: carrera de huevos, carrera de cucharillas.

**CARRERA DE LA MANZANA.** Se cuelgan de una cuerda tantas manzanas como jugadores participen o también se pueden formar varios equipos de cinco o seis integrantes. Cada jugador se situará, con las manos en la espalda, debajo de su manzana y a la señal del animador, empezará a comerla. Ganará el que termine primero. **Óscar A. Zapata** (1995).

**CARRERA DE LA NARIZ.** Se forman dos filas, con igual número de participantes, todos frente a frente. El animador le dará a cada fila una caja de cerillas vacía la que, sostenida por la nariz, deberá pasarse al vecino sin poder ayudarse con las manos. Si la caja llegase a caer, el jugador la podrá levantar con las manos. Ganará la fila que termine

primero. **Silvio José Fritzer** (1999).

**CARRERA DE LA PIEDRA.** Se trata de ver cuál es el equipo que primero recorre el tramo fijado, teniendo una piedra apoyada en uno de sus pies. **Enrique Pérez Oliveras** (1990).

**CARRERA DE LA ROPA.** A equipos de igual número de participantes, darles un tiempo breve para que, empleando el mayor número de prendas atadas posible, hagan una hilera larga. El truco consistirá en utilizar cordones y cintos lo mejor posible. **Óscar Martínez** (2000).

**CARRERA DE LAS VELAS.** Cada jugador tendrá una vela encendida y se ubicará sobre la línea de partida. A la señal, todos correrán hacia la meta, pero tanto quien deje que la vela se apague como quien llegue último, serán eliminados. **Marsilio Parolini** (1995).

**CARRERA DE LOS ESPAGUETIS.** Formadas las parejas y una vez dada la señal de partida, los participantes tendrán que alcanzar la meta llevando entre los dientes un espagueti. Si llegase a romperse, quedarán desplazados a las últimas posiciones. **Marsilio Parolini** (1995).

**CARRERA DE OBSTÁCULOS.** Los participantes tendrán que recorrer, generalmente en parejas y en el menor tiempo posible, un circuito previamente establecido, poniendo en juego sus capacidades físicas y su espíritu de colaboración. **Patricia Rinderknecht y col.** (2003). **Víctor Pavía y col.** (1992). Prueba en que los atletas deben superar un número determinado de obstáculos complicados y difíciles. **Jesús Castañón Rodríguez y col.** (2005). Se realiza sobre una distancia de 3.000 metros y presenta una serie de características en los obstáculos que son 28 y siete rías. **Vicente Martínez de Haro y col.** (1997). **Susana Gamboa de Vitelleschi** (1993) dice que cinco jugadores de cada equipo podrán actuar en posiciones prefijadas, como obstáculos del grupo contrario. **Brian Clegg y col.** (2001).

**CARRERA DE PAPAS.** Se corre por equipos. Cada jugador llevará una cuchara que sostendrá con la boca y en cuyo extremo se colocará una patata. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987). **Patricia Rindereknecht y col.** (2003). En **Brasil:** *corrido da batata*. **Héctor Civitate** (2003). **Laura Marina Díaz** (1995) la llama: *la carrera de la papa en la cuchara*. **Marsilio Parolini** (1995): *carrera de las papas*, y dice que quedarán eliminados quienes toquen la cuchara con las manos, quienes la dejen caer, quienes

cometan algo incorrecto en relación a los demás y quienes lleguen últimos. Ver como juego similar: *carrera de huevos*.

**CARRERA DE PERROS OVEJEROS.** Formar dos equipos. Uno de los participantes hará de pastor y deberá guiar a su rebaño de ovejas hasta el corral mediante silbidos o palabras sin sentido, pero nunca ofreciendo direcciones concretas. Los integrantes del equipo serán las ovejas y, por tanto, tendrán sus ojos tapados. No solamente será importante velar por la diversión, sino también por comprobar cómo la tarea puede llegar a realizarse mejor mediante una preparación adecuada. Los dos equipos podrán actuar al mismo tiempo o separados. Otra alternativa cuando se trate de equipos grandes podrá ser que a dos o tres participantes no se les venden los ojos para que, como si fuesen perros pastores, se muevan para complementar las indicaciones del pastor. **Brian Clegg y col.** (2001).

**CARRERA DE PLUMAS.** Juego por equipos en el que, por turnos, deberán hacer un recorrido llevando con una mano una pluma sobre un plato y la otra mano puesta sobre la cabeza. A quien se le caiga la pluma, deberá comenzar desde el punto de partida. **Patricia Brizzi** (1999).

**CARRERA DE RELEVOS.** Prueba de velocidad en la que equipos generalmente de dos atletas o más, recorrerán diversos tramos, pasándose entre sí el *testigo*. **Jesús Castañón Rodríguez y col.** (2005).

**CARRERA DE RESISTENCIA.** Prueba de larga distancia, larga duración o con circuitos de gran dureza, que obliga a mantener las capacidades de los deportistas para que puedan superar todo tipo de situaciones. Actividad que requiere una gran resistencia con el fin de superar situaciones difíciles. **Jesús Castañón Rodríguez y col.** (2005).

**CARRERA DE SACOS.** Carrera en que los participantes solamente podrán correr si tienen sus piernas puestas dentro de una bolsa o saco. Ganará el que corriendo de esa manera, llegue primero a la meta. También es conocida en **Venezuela** como: *carrera de enmochilados*. **Eloy Altuve** (1990). **Eugenia Trigo Aza** (1994). **José Luis Ramos** (1998). Ver: *el enmochilao*. También se conoce como: *carrera de embolsados*. **Miriam Hernández** (S/F) la menciona como uno de los juegos tradicionales de **Costa Rica. Pere Lavega y col.** (1999) la citan como: *corrida de sacos*. En francés: *course en sac*. En portugués: *pula saco*.

**CARRERA DE TRES.** Para correr, los jugadores se distribuyen de tres en tres,

tomados de los brazos, quedando los de los extremos mirando hacia delante y el del medio hacia atrás. **Patricia Rindereknecht y col.** (2003).

**CARRERA DE VALLAS.** Prueba en la que los atletas deben superar un número determinado de obstáculos. Actividad en cuyo desarrollo se han de superar numerosas situaciones complicadas y difíciles. **Vicente Martínez de Haro y col.** (1997). **Jesús Castañón Rodríguez y col.** (2005).

**CARRERA DE VELAS.** Dividirse en dos filas. Consiste en correr llevando una vela en la mano y procurando que esta no se apague. El participante la entregará a su compañero de fila quien, a su vez, repetirá la operación. **Patricia Rinderknecht y col.** (2003). **Enrique Pérez Oliveras** (1990) la consigna con el nombre de: *carrera de la vela* y manifiesta que será ganador el primer equipo que llegue con ella encendida. *Carrera de las velas* es como la llama **Marsilio Parolini** (1995).

**CARRERA DE ZAPATOS.** El animador pedirá a todos los participantes que se quiten los zapatos y que los coloquen detrás de una línea divisoria que fue marcada antes de iniciar el juego. Se numerará a cada jugador y con el mismo número, se marcará su correspondiente par de zapatos que, con los de los otros jugadores, serán amontonados a una distancia de unos 15 a 20 metros. Los zapatos no podrán estar atados ni totalmente abotonados. A una señal, todos correrán hacia la pila y buscarán los suyos, colocándoselos y atándoselos si fuese necesario, para luego volver a la línea de partida. **Silvio José Fritzer** (1999).

**CARRERA DEL BORRACHO.** En la meta se colocará, para cada equipo, un bastón de aproximadamente 80 cm de altura, en el suelo. Los jugadores correrán hacia ella, tomarán el bastón y lo colocarán en pie; apoyando la frente sobre el extremo alto del mismo, efectuarán cinco vueltas en cada posición, dejarán el bastón y volverán atrás para dar el cambio. Al regreso correrán como si estuvieran borrachos. **Marsilio Parolini** (1995).

**CARRERA EN EQUIPO.** Plan de competición en el que participan todos los miembros de un equipo mancomunados con sus diferentes características para obtener la victoria. Proceso de trabajo que pretende aprovechar las características de sus componentes para lograr un objetivo o resultado común. **Jesús Castañón Rodríguez y col.** (2005).

**CARRERA EN UN PIE.** Se trazan en el suelo dos líneas paralelas que corresponden

a la de partida y llegada, separadas por una distancia mayor a seis metros. Los participantes se agrupan en la partida apoyándose en un solo pie y conservando el otro levantado hacia atrás. Dada la señal, saldrán saltando, siendo ganadores los primeros cuatro en llegar. Serán eliminados quienes durante la carrera apoyen o cambien de pie. Intercambiar roles y finalizar con una evaluación. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987).

**CARRERA PISANDO LOS PIES.** Los jugadores se dividen en parejas. Uno de ellos correrá llevando al otro sobre sus pies, cara a cara, cogido de las manos o de la cintura para no caerse. **Patricia Rindereknecht y col.** (2003).

**CARRERA TRES PIES.** Se dividen los jugadores en parejas y, por medio de una cuerda o cinturón, se atarán a la altura del tobillo la pierna izquierda de uno con la derecha del otro y así irán hasta la meta sin caerse o desatarse. Variante: pueden atarse de manera que uno quede mirando hacia atrás y el otro hacia delante. También podrán atarse más de dos jugadores. **Patricia Rinderknecht y col.** (2003). Ver: *carrera de tres piernas*. **Enrique Pérez Oliveras** (1990).

**CARRERAS A LA CHILENA.** Carreras a caballo con apuestas que tienen su origen en las que corrían y apostaban los mapuches, lo que las hizo merecedoras de numerosas prohibiciones. Otras denominaciones: **Argentina:** *carrera de parada muerta, carreras cuadreras, carreras a costilla, carreras de andarivel*. **Chile:** *carreras en pelo*. **Oreste Plath** (1998). Son juegos sencillos que se adaptan a personas de todas las edades. Es importante tener en cuenta las aptitudes físicas para, así, hacer la carrera adecuada a quienes van a participar. **Susana Gamboa de Vitelleschi** (1993). Ver: *carrera*.

**CARRERAS A PATA COJA.** Carreras individuales o por relevos que consistían en recorrer una distancia saltando a pata coja. Otras denominaciones: *ir a pata coja*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**CARRERAS CUADRERAS.** Uno de los juegos del gaucho. Se trata de carreras dudosas donde la consigna es ganar a cualquier precio. En 1864 se reglamentan y se convierten en «carreras por andarivel». **Rosita Barrera** (1998).

**CARRERAS DE A CABALLO.** Competencia desarrollada competitivamente con caballos y que figura dentro de la tradición de los indios mapuches. **Elda Durán** (1996).

**CARRERAS EN EL AGUA.** Los jugadores, en una piscina, llevarán en la boca una

cuchara con una pelota de ping-pong hasta llegar al lugar previamente acordado como meta. Si se desea, cronometrar. **Emma Girón** (S/F). También puede efectuarse llevando una vela encendida.

**CARRERAS ONA.** Se corrían en torno de alguna laguna, subiendo un cerro o a lo largo de la playa. Generalmente eran sobre terreno llano, de unos 500 metros, y sus prácticas daban lugar a otros acontecimientos importantes. **Eloy Altuve** (1997).

**CARRERAS SOBRE HOJAS DE PAPEL.** Los participantes se ubican a lo largo de una línea de partida que se traza en el suelo, hacia otra ubicada a 20 metros y que se llama *meta*. Cada corredor recibirá dos hojas de periódico con las que deberá accionar colocando sobre una de ellas uno de los pies y así avanzar sobre la otra hoja colocada más adelante. Será vencedor el que sin romper las hojas de papel usadas, llegue antes a la meta. **Víctor Villegas** (1994) y (1995). Ver: *carreras con periódicos* y *carreras sobre baldosas de papel*, que son dos nombres diferentes con los que el mismo autor se refiere al mismo juego.

**CARRERAS VILELAS.** Se trata de carreras de velocidad que, practicadas en distancias de hasta 200 metros, eran acompañadas de saltos y sogas. Formaban parte de las fiestas de recolección de la algarroba. **Eloy Altuve** (1997).

**CARRERAS Y NUDOS.** Los jugadores se dividen en dos equipos iguales que se ubican en los dos extremos del campo de juego, con su respectivo capitán. Delante de él se coloca una silla en cuyo respaldo se anuda un pañuelo. Entre silla y silla se dejará una distancia de unos 30 metros. A una señal, se deberá desatar el pañuelo y atarlo en la silla contraria. Esta operación se repetirá hasta que pasen todos los jugadores. Si el pañuelo se cae o no se atase convenientemente, se debe cumplir con la regla. Ganará el equipo que primero termine. **Víctor Villegas** (1994).

**CARRETILLA, LA.** Formar dos filas, una junto a la otra. Los de la primera colocarán sus manos en el suelo y los de la segunda los cogerán de los tobillos, los alzarán a la altura de las rodillas y empujarán hacia delante avanzando hacia la meta. Quien llegue primero sin tirar a su compañero y regrese al lugar de salida será el ganador. También se llama: *carretilla humana*. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987) menciona la variante de que cada vez que una pareja alcanza la línea de llegada, sus componentes cambian de posición, volviendo así a la línea inicial. **Mago Arlequín** (1989). **Eloy Altuve** (1990). **José Luis Ramos** (1998).

**CARRITO, EL.** Juguete que arman los niños con materiales reciclables para trasladar objetos o a otros niños. *Patinete, goite, goiti*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En portugués: *carrinhos*.

**CARRO.** Madera rectangular que se usa para deslizarse por las laderas y calles como si fuese un trineo. En **Italia** se la llama: *cavettini*. **Gabriel Chanan y Hazel Francis** (1984).

**CARROS A CIEGAS.** Formar equipos de tres jugadores y taparle los ojos a uno. Uno de los participantes se subirá a la parte delantera de la cintura del jugador que tenga los ojos tapados, quedando sentado, con las miradas enfrentadas. El tercero se colocará detrás del primero, con igual orientación, y le pondrá en la cintura una faja para utilizarla para orientarlo. Marcar lugares de salida y de llegada con dos sillas. Cada equipo deberá recorrer el tramo de ida como de vuelta, sin desarmarse. Ganará el que, respetando las normas, lo haga en el menor tiempo posible. **José David** (2008).

**CARTAS.** Constituyen instrumentos de juego en el que el diseño y el nombre de las figuras están codificadas y son fácilmente reconocibles. En su modalidad más antigua, constituyen figuras impresas sobre una serie de pequeños cartones Cuando hicieron su aparición en Europa hacia principios del siglo XIV eran jugadas solamente por adultos y formaban parte de la práctica asidua de reyes. **Jean Chateau** (1965). **1.** «*En el juego de naipes, la que no es figura.» Diccionario Espasa* (1923-1933). **2.** «Cada uno de los naipes de la baraja.» *Léxico Español* (1990). Para conocer cómo se fabrica una carta, remitirse a: **Oriol Ripoll y col.** (S/F). **Jean-Marie Lhôte** (1996) dice que son figuras impresas sobre una serie de pequeños cartones y cuyas figuras —a pesar de la diversidad son fácilmente reconocibles, y que se convierten en instrumentos de juego. Pueden ser figuras mitológicas, históricas, geográficas, heráldicas, etc. Las divide en: *cartas para jugar, cartas transformables, cartas didácticas, cartas adivinatorias, etc*. El mismo autor en su obra *Le Moyen Âge et la Renaissance*, hace referencia a un simbolismo discutible pero existente y es en referencia al número 52 que componen un mazo de cartas francesas y a sus cuatro series que corresponderían a la cantidad de semanas que tiene un año y las cuatro estaciones del calendario. Cita al padre Menestrier, quien establecerá la relación entre los **corazones** y el clericato (los señores del corazón), los **piques** con la nobleza, los **diamantes** con la burguesía y los **tréboles** con los agricultores. Esta no es más que una de las tantas interpretaciones posibles. **Ramón Mayrata y col.** (1983) destacan su bajo coste económico y su gran disponibilidad. Estos autores mencionan de forma detallada las distintas habilidades que su juego provoca. En francés: *cartes*. En inglés: *cards*.

**CARTAS PARA JUGAR.** Según **Jean-Marie Lhôte** (1996), las primeras de esta clasificación eran originarias de **China,** del siglo VII y con formatos alargados diferentes, las cumplían con otros objetivos diferentes de los de occidente, más relacionados con interpretaciones del pasado y del futuro. Sobre el nombre de las cartas, el significado de sus figuras repetidas y de sus colores, la eventual relación con la organización social, etc., existen comentarios muy variados en Europa desde el siglo XIX hasta la fecha en que se ha extendido su práctica especialmente desde **Portugal** (al continente americano), **Francia** y **España.** En francés: *cartes à jouer*. En inglés: *playing cards*.

**CASA, ÁRBOL, PERRO.** En parejas y sin hablar, se trata del proceso de ponerse de acuerdo para realizar en forma conjunta cada uno de estos dibujos. **José David** (1985).

**CASA DE MUÑECAS.** La primera de la que se tiene referencia data del año 1588. Se trata de una hecha a escala que contiene en su interior todo el mobiliario y los enseres de una casa común, lo que la hace apta para introducir muñecas y jugar con ellas. Pueden llegar a tener una minuciosa juguetería con minúsculos caballitos, hamacas, carros, banderas y muñequitas. **Sten Hegeler** (1965).

**CASA ECOLÓGICA.** Juego lanzado al mercado en 1977 del que hay diversas variantes dependiendo de las marcas. La naturaleza es representada en un árbol, una col o una seta generalmente de plástico dentro del cual se desempeñan algunos personajes. Está destinado a niños de 2 a 7 años. Es un intermediario entre la casa de muñecas clásica y otros juguetes que pueden ser desplazables como son los automóviles. Los personajes son cuatro. Madre, padre y dos niños constituyen una familia común que vive en un hábitat que no es natural, para nada ecológico y sí comercial. **Robert Jaulin** (1981).

**CAZA CHINA DE LAS SILLAS, LA.** Disponer de tantas sillas como participantes menos una y colocarlas en forma circular. Los participantes marcharán al rededor de las sillas al son de la música. Cuando la música cese, cada jugador masculino tomará a su dama y la hará sentar. Ninguna dama podrá sentarse sin su compañero y la que quede sin silla, quedará eliminada. Se retirará una silla y en el juego continuará ganando el participante que logre quedarse hasta el final del mismo. **Silvio José Fritzer** (1999).

**CAZA DE LA ZAPATILLA, LA.** Juego de niñas sentadas en el suelo y con las rodillas levantadas. Una de ellas se queda fuera y trae una zapatilla y dándosela a otra, dice: *«Zapatero, zapatero remiéndame el zapato, a ver si está listo a las cuatro menos cuarto»*. Luego se retira y preguntará si el zapato está listo y si es así, adivinará quién lo

tiene. **Kate Greenaway** (1889).

**CELEBRACIONES NUEVAS.** Motivar a los participantes para que hagan una lista de celebraciones que les gustaría que fuesen festejadas por primera vez. Cuando esta se haya confeccionado, decidir cuáles se llevarán a cabo, en qué fechas y en qué consistirán. Con qué vestimentas, si habrá regalos o no, comidas especiales, etc. Confeccionar la lista de posibles invitados. **José David** (2007).

**CESTA BALLESTA.** En los juegos infantiles, sorteo para determinar quién pone o quién se queda. *«Cesta ballesta, / subí por la cuesta, / mi madre me dijo / que está en esta.»* **Tomás Blanco** (1991).

**CHAK-KA-YER.** Juego aparentemente procedente de **Tailandia** en el que los jugadores se dividen en dos equipos que se colocan a uno y otro lado de una línea. Unos serán los espíritus buenos y los otros serán los malos. Ambos estirarán sus brazos tratando de captar a alguien del otro equipo para pasarlo a su campo. Cuando este objetivo se consigue, es como si un mal espíritu pudiese transformarse en bueno y viceversa. Durante el juego no se podrá tirar de la ropa, pero sí de los brazos. **Carlos Velázquez** (2006). **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**CHAKKA.** Juego practicado en algunas zonas de la **India.** Cada jugador dispone de seis piezas, las cuales se mueven sobre un tablero de forma muy especial. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**CHALLHUA.** Juego de persecución entre dos hileras de niños o adultos en el que el primero de una intentaba agarrar al último de la otra, mientras se cantaba: *Challhuasun challhuasun / suelilla huisullay. / Huahuallanta churilllanta, suelalla huisullay*. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988).

**CHANCLETA, LA O ZAPE.** En **Venezuela,** juego practicado exclusivamente por varones. En **Puerto Rico, Calixta Vélez Adorno** (1991) consigna que se juega como una especie de payana con el agregado de tocarse los talones en cada uno de los diferentes levantes.

**CHANTAR.** Juego descrito en **Bolivia** que se realiza con el balero. Se distinguen dos posiciones básicas: la de los varones y la de las niñas. **Oriol Ripoll y col.** (S/F). En el juego de la bolita, se llama así a *pegar* con la propia a una ajena. El chante tiene su

método y manera de juego. **Leonardo Pereyra y col.** (2010).

**CHAPAS.** «**1.** Juego de azar entre dos o más personas, que se hace tirando al alto dos monedas iguales.» Si al caer al suelo quedan ambas con la cara hacia arriba, el que las ha tirado gana a todos y sigue tirando; en caso contrario, tiene que pagar y pierde la tirada. Si resultase una de cara y otra de cruz, ni pierde ni gana y sigue tirando de nuevo. **J. Casares** (1975) **2.** Con las tapas metálicas de las botellas de cerveza, conocidas como *chapas* o *platis*, se organizaban carreras ciclistas y partidos de fútbol, marcando en el suelo, ya sea el campo de fútbol, o el circuito por donde debía transcurrir la carrera. **DRAE** (2001). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **3.** Juego de un circuito con muchas curvas dibujado en el suelo en el que cada jugador impulsará una chapa sin salirse del recorrido. El circuito puede complicarse con pequeños obstáculos que dificulten la carrera, como piedras, palitos, etc. El primer jugador que consiga llegar a la meta, será el ganador de la carrera. **Josep M. Allué** (1999). Otras denominaciones: *chavos*. *xapes*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Ver: *montones*, *los*. En inglés: *game of tossing up coins*. Detalles y reglas podrán encontrarse en **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**CHAPAS-FÚTBOL.** Se trata de jugar un partido de fútbol en el que las chapas representarán a los jugadores. Se necesitarán once por cada equipo más una que hará de balón. Para mayores detalles, consultar a **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**CHARADAS.** Acertijo en el que se trata de adivinar una palabra, haciendo una indicación sobre su significado y el de las palabras que resultan tomando una o varias sílabas de aquella. En inglés: *charades*. **Constance Kamii y col.** (1988). En francés: *charade*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Debra Wise** (2007).

**CHATA. 1.** Moneda estropeada que se usa como *tejo*. **2.** Juego entre dos o más personas, que consiste en tirar por alto dos monedas iguales. Si al caer al suelo quedan ambas con la cara para arriba, el que las ha tirado gana a todos y sigue jugando. En caso contrario, paga todas las apuestas y deja de tirar; y si resulta cara y cruz, ni pierde ni gana y tira de nuevo. **3.** Juego infantil en el que se utilizan las chapas de las botellas. **DRAE** (2001). **4.** En **Uruguay**, nombre que se le da a una plataforma con cojinetes o rulemanes que maneja el que va sentado delante y que se utiliza en calles con pendiente. Según **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) en Aragón, **España,** se llama: *cuesta abajo y sin frenos*.

**CHINAS, LAS. 1.** Modalidad del juego de tabas. **2.** También *pedretas*. Una de las denominaciones del juego *los cantillos*. **3.** Sorteo para determinar quién pone o quién se queda. Uno de los jugadores esconde en uno de sus puños una piedrecita y otro debe

acertar dónde está; si así lo hace se salva y si no se queda, o al revés. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *payana*. **Empar de Lanuza y col.** (1980) hacen mención a las distintas modalidades y a los aspectos pedagógicos que encierra este juego colectivo tan antiguo, de ejecución individual.

**CHINESENSPIEL.** Se cree que nació hace más de dos siglos en tierras alemanas, constituyéndose en poco tiempo en pasatiempo de la alta sociedad. Es esencialmente una reducción simplificada del *parchis*. Su objetivo es lograr gracias al azar que ofrece el dado, trasladar la pieza desde su casa hasta la casilla central, dando un rodeo previo y completo al tablero. Por detalles, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**CHOCA.** Bola de madera y juego que con ella se hace dándole con un palo en forma de *cayado*, llamado *argolla*. *Diccionario de Autoridades* (1726-1739). *Chueca*. **Juan. J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**CHOIKETUN.** Juego practicado por los indios mapuches de **Argentina** y **Chile.** Un jugador se disfraza de un ave conocida con el nombre de *choike*, utilizando plumas, hojas y ramas de diferentes tamaños. El que la queda reproduce con sus gestos los movimientos del ave y todos le imitan, al tiempo que tratan de tocarlo. Si el que hace de *choike* dice: *«kuram choike»* todos se detienen e imitan la forma en que el pájaro pone un huevo antes de seguir persiguiendo al que la queda. Cuando el *choike* es tocado por alguien, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego se reinicia. **Carlos Velázquez** (2006).

**CHUECA.** Bolita pequeña con que los labradores suelen jugar a la *chueca*. Juego que se hace poniéndose los jugadores unos enfrente de otros en dos bandas iguales, procurando cada uno que la *chueca*, impelida con palos por los contrarios, no pase la raya que señala su término. **DRAE** (2001). **C. Moreno** (1992) lo menciona como: *chueca, choca o vilorta*. **Eugenio Pereira Salas** (1947) señala los nombres de *mallo* y *burria*, con los que se lo identifica en zonas de **España.** Juego llamado así por la forma combada de los palos usados. Para más detalles, consultar **Eduardo Machicote** (1994). Ver: *palín indígena, viñú*.

**CHUPE, EL.** Se juega a dos suertes. Una es la de tirar unas monedas, para acercarse lo más posible a una raya. Otra es la de tirar las monedas al aire y todas las que caen *de cara* son del jugador. Practicado en **España, Chile** y otros países de **Sudamérica. Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995).

**CHURRO.** Se hacen dos equipos con igual número de participantes. Se elige a un individuo, *la madre*, que hará las funciones de juez, vigilando para que se apliquen correctamente las reglas. Sobre sus rodillas, se construye una fila con los componentes de uno de los equipos, los cuales se colocan agachados metiendo la cabeza entre las piernas del de delante y cogiéndole los brazos. Los integrantes del otro equipo van saltando uno por uno sobre los agachados hasta colocarse todos encima. Otras denominaciones: *xurro, mija mániga, mániga sencera o sincera, zurrí zurrí, salten, cavall foro, guixes, churro va, tronco va, churro, media manga o mangotero, burro falso*. Para más detalles, consultar **A. Pelegrín** (1998). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **1.** En el *juego el burro:* tocarse la muñeca con la otra mano. **2.** Una de las denominaciones del mismo juego. **Juan. J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Antonio Méndez Giménez** (2004) dice que los integrantes deben ser cinco y ofrece detalles de su desarrollo, siendo su fuente: **VV.AA.** (1934-1935).

**CIEGO Y EL COJO, EL.** Los jugadores se agruparán por parejas excepto dos o tres, que irán a la pata coja (los cojos). De cada pareja uno es *el jinete* y el otro *el caballo*. El que hace de *caballo* es ciego. El *jinete* es mudo y guiará al caballo por las orejas: estirando la derecha si quiere que vaya en esa dirección o a la izquierda si prefiere ir al contrario. Tirando dos veces de una oreja, irá recto. El objetivo del juego es poder atrapar a los cojos. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). **Óscar A. Zapata** (1995) había mencionado este juego bajo el nombre de: *el ciego y el rengo*.

**CIEGOS, COJOS, MUDOS.** Se forman equipos de seis personas y cada una podrá optar por hacer de ciego, mudo, manco, cojo, sordo o «normal». Se asignará un observador. La tarea podrá ser por ejemplo: caminar unos 30 metros, fabricar una caja, conseguir un regalo y elegir a quien dárselo. Analizar cómo han sido los sentimientos, comportamientos, etc. Comentar entre todos. Considerar qué textos traer que se refieran a ciegos, mudos, sordos, etc. como en el caso de la Biblia (Is 61,1-2 Mt 4,23-25, Lc 4,16-22). Analizar quiénes son en la sociedad actual los verdaderos ciegos, sordos y mudos. **Alejandro Londoño** (1984)

**CIEGOS-VIDENTES.** Todos los jugadores con los ojos vendados, girarán sobre sí mismos hasta autodesorientarse. Luego, se ubicarán frente a otro jugador, a unos aproximadamente 30 centímetros, sin poder hablar. Cuando el animador vea que ya están formados todos los pares, les pedirá que se den la mano y que permanezcan así unos segundos. Después de haberse saludado lo suficiente, se despedirán, volviendo a girar y mezclándose en el grupo. El coordinador pedirá a todos que se quiten las vendas de los ojos y que se junten con la persona a la que creen que dieron la mano. Por instrucciones, consultar: **Alberto Ivern** (1994).

**CINCHADA. 1.** En **Argentina** y **Uruguay,** juego que consiste en tirar en sentido contrario dos caballeros unidos por un lazo. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **2.** Dos grupos antagónicos toman una soga gruesa que puede tener diez o más metros, mitad en un sentido y mitad en el opuesto, trazando una línea divisoria en el medio. A la voz de «¡ya!», cada equipo tirará fuerte de la soga tratando de arrastrar al contrario con el objetivo de hacerle pasar la marca señalizada en el piso. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Emma Girón** (S/F). Ver: *fuerza se impone, la*. **Víctor Villegas** (1988; 1994) lo cita con el nombre de: *forzudos y desforzados*. **Laura Marina Díaz** (1995) lo llama: *cinchadas*. Curiosamente, **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) lo consignan como juego coreano, bajo el nombre de: *lucha de la lluvia contra la sequía*, que bien podría haber sido la representación simbólica del enfrentamiento entre el bien y el mal. **Enrique Pérez Oliveras** (1990) ofrece una variante de cinchada realizada dentro de una pileta, donde será vencedor el equipo que haga pasar al otro la mitad de la misma. **Óscar A. Zapata** (1989). Se refiere a un juego muy parecido, colocando de un lado a un participante adulto y del otro a varios pequeños cinchando. Lo llama: *el gigante y los enanos*. Ver: *sokatira*. **Matías Castro y col.** (2010) dicen que existen dos variantes: con cuerda o sin ella.

**CINCO EN RAYA.** Juego que tiene el mismo desarrollo que el *tres en raya* pero que utiliza cinco fichas, por lo que encierra mayor dificultad. **Empar de Lanuza y col.** (1980). Para más detalles, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**CÍRCULO DE AMIGOS, EL.** Juego en equipos de ocho personas que estarán arrodilladas, manteniendo los hombros muy juntos, en medio de los cuales se ubicará un jugador de pie y con los brazos al costado del cuerpo. Desde esta posición, se dejará caer hacia sus compañeros, quienes lo empujarán con cuidado hacia diferentes lados. **Terry Orlick** (1978). **Jaume Bantula Janot** (1998). Ver: *caída de confianza*.

**CÍRCULO EN EQUILIBRIO.** La cuerda se cerrará con un nudo resistente formando así un círculo. Alrededor de la misma se colocarán todos los participantes y la sujetarán con ambas manos. Se tratará de mantener el equilibrio entre todos los integrantes de forma tal que ni la cuerda ni los sujetos se muevan. Se controlará el tiempo que son capaces de mantenerse así. Una variante podría ser cuando en vez de sujetar la cuerda con las manos son capaces de meterse dentro del espacio marcado por ella y apoyarse con las espaldas para lograr el mismo efecto. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**COCINA CURIOSA.** Tratar de que los participantes inventen platos nuevos e improbables, incluso todo un menú diferente, para un restaurante imaginario al que se le ha de dar un nombre súper original. Pensar en un lugar donde cocinarlo que no sea el

horno o la cocina tradicional. **Lee Hausner y col.** (2000).

**CÓDIGOS SONOROS.** Se juega por parejas. Con los ojos vendados se separan y se volverán a encontrar gracias a un sonido o ruido acordado. Luego se podrá hacer lo mismo en tríos. El paso siguiente será formar subequipos, cada uno de los cuales establecerá códigos para encontrarse a ciegas. El coordinador propondrá separarse mientras oigan la música y cuando esta se detenga, tratarán de encontrarse simultáneamente en el menor tiempo posible, utilizando los códigos establecidos. **Edgardo Tripodi y col.** (1999).

**COLA DEL DRAGÓN, LA. Carlos Velázquez Callado** (2006) consigna que se trata de un juego de procedencia **China** que también se encuentra en otros países como **Alemania,** donde recibe el nombre de *Teufelsschwanz*. Los jugadores se ponen en fila agarrados de la cintura del que tienen delante. El primero será la cabeza del dragón; los otros, el cuerpo; y el que está al final, la cola. Cuando el animador dé la señal, la cabeza tratará de agarrar la cola haciendo girar la fila para poder alcanzar al que está al final. En inglés: *dragon´s tail*. **Constance Kamii y col.** (1988). **Óscar A. Zapata** (1995) llama a este juego: *la cola de la serpiente*, aclarando que esta debe seguir siempre unida y pierde todo aquel que se suelta o la rompa.

**COLADORES.** Se formarán equipos de cinco o seis jugadores. El primero de cada uno recibirá una soga larga atada al mango del colador y el resto del piolín hecho ovillo. Comenzarán pasándolo por el cuello de su ropa y lo sacarán por la pernera del pantalón para entregárselo al compañero, quien lo seguirá pasando por los mismos lugares. El último tomará el colador como si fuera un micrófono y avisará: *«Misión cumplida»*. Todos irán al lugar donde se encuentra quien dirige la actividad, quien dirá: *«¡Completo!»*, momento en el cual colador e hilo deberán recorrer el camino inverso para ser devueltos. **Fabián Mariotti** (2004).

**COLECCIONAR.** Podríamos preguntarnos si las colecciones constituyen o no un juego. En caso de serlo, ¿estamos frente a un juego social o individual? En caso de no serlo, ¿estamos frente a lo que podríamos llamar actitudes lúdicas? En el caso de algunos juegos de cartas, ¿podrían ser actividades que ponen en funcionamiento los deseos de coleccionar aunque sea en forma pasajera? **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**COLLAGE. 1.** Distribuir materiales tales como: cartulinas, marcadores, tijeras, una buena cantidad de páginas de periódicos, revistas, etc. Se invitará a que con estos materiales grafiquen definiciones personales y cuando todos hayan terminado, se dividirán en equipos de seis o siete personas para que expliquen el trabajo, las anécdotas,

el porqué del material elegido, frases, fotos, valores, etc. **Alejandro Londoño** (1984). **2. José David** (1985) sugiere algunas ideas para la utilización de esta técnica. Actividad que **María Costa Ferrer y col.** (2000) sugieren aplicar dentro del ámbito hospitalario.

**COLLAGE CORPORAL.** Repartir hojas y bolígrafos a todos. Cada participante marcará en su hoja facciones de las caras de sus compañeros: ojos, narices, orejas, etc. Luego se recortarán y se armará un collage en el que se utilizarán las facciones de todos los participantes presentes. **Edgardo Tripodi y col.** (1999).

**COLUMPIO, EL. 1.** Cuerda fuerte atada en alto por sus dos extremos, para que alguna persona pueda sentarse en el seno que forma en medio y asiéndose con las manos de los dos ramales, mecerse por impulso propio o ajeno. También los hay compuestos de uno o varios asientos pendientes de un armazón de hierro o madera. **DRAE** (2001). **2.** Su origen se remonta a griegos y romanos, pues se sabe que lo practicaban unido a ritos religiosos. Su uso formó parte de una ceremonia mediante la cual se liberaban las almas del purgatorio, así como también favorecía el crecimiento de las mieses. **Oreste Plath** (1998). **3.** Puede armarse con un tablón de madera grueso, en equilibrio sobre un tronco caído u otra construcción apropiada. Los jugadores se sentarán en los extremos para columpiarse, subiendo y bajando. **Kate Greenaway** (1889). Según algunos autores, esta última versión que se denomina *sube y baja, o*frece con su movimiento pendular, una cierta seguridad que es de ritmo previsible, en dos sentidos, que asegura el contacto ocular con el niño, quien ya sabe de antemano cuál será la máxima separación antes del próximo encuentro. Si a esto le sumamos las sensaciones de liviandad y de casi volar, parecida a la del fruto que se balancea en la rama del árbol, podrá comprenderse que elimine cualquier atisbo de angustia y genere placer. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Jean-Marie Lhôte** (1996). Columpiarse sobre una soga era considerado en el Kyoto del siglo XIX, una tarea de damas. **Ana María Dupey** (1998). Otras denominaciones: *hamaca* y *pirinquela*. En inglés: *swing*. En francés: *l´escarpolete*. **Jacques Stella** (2001). En portugués: *balanço de corda*.

**COMER LA MANZANA.** Se cuelga una manzana por participante a un cordel. Ganará quien con los ojos cerrados y después de un tiempo establecido, haya comido la porción más grande de la misma, manteniendo siempre ambas manos a la espalda. **Teresa Lleixa Arribas** (1995).

**COMETA**. *«Juego de naipes en el cual se reparte igual número de cartas a cada uno de los jugadores; el que es mano juega de todas las cartas que tiene en orden, como as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, y si llega hasta el rey, vuelve a empezar, el que está inmediato continúa si tiene la carta que se sigue a la última que jugó el primero, y si no*

*pasa hasta el que la tuviere. El nueve de oros se llama cometa, y éste suple por cualquier carta que falte para proseguir, y con él se puede cortar el orden y volver a empezar. Si hay cuatro cartas del mismo valor las puede jugar aquél a quien le tocan. Los ases, aunque no lleguen a cuatro se pueden jugar todos cuando están acompañados de un dos. El primero que logra salir de todas las cartas, gana a todos, a proporción del número de cartas con que se quedan; pero si acaba con la cometa, gana doble.» Diccionario Espasa* (1923-1933) (*). **Kate Greenaway** (1889). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**COMETA, EL.** Se cree que este juego se inventó en **Francia** con ocasión de la visita del cometa Halley en 1758-1759. Requiere estar atento a las cartas que tienen los demás. No se juega con un mazo completo. El «cometa» que da nombre al juego es el 9 de diamantes y colocarlo supone 2 puntos. El primer jugador que se quede sin cartas ganará la ronda. **Debra Wise** (2007).

**COMETA, LA.** Juguete que el *Diccionario de Autoridades* (1726-1739) describe como: *«Una figura que imita a la cometa, hecha de papel engrudado con sus alambres y un cordel de muchas brazas de largo; la cual cuando hay viento la arrojan por diversión desde una parte alta e impedida del viento, dándole cuerda, se remonta de manera que parece ave que vuela; y de noche le suelen poner unos farolillos con luz, con que burlan a los ignorantes y muchachos, creyendo que es otra cosa»*. Otras denominaciones: *armazones, avión, barbudo, barrilete, birlocha, bomba, cachirulo, capuchino, caxtirulo, chiringa, ciervos volantes, combeta, conchanfle, cuca, cuco, dragón, estel, estrella, granada, grúa, lechuza, lucero, miloche, pájara, pájaro bitango, pandero, pandorga, papalote (que quiere decir mariposa en nahuatl), papagayo, papelote, petaca picúa, pipa, piscucha, sierpe, volantín*. **A. García Die** (1972). En **Nepal** es deporte para hombres. **Gabriel Chanan y Hazel Francis** (1984) y **Carlos Villafuerte** (1957) citan a las cometas como un juego-entretenimiento de adultos, que incluso disponen de clubes especiales en donde se reúnen los practicantes. En francés: *le cerf volant*. **Jacques Stella** (2001). En portugués: *aguia, andorinha, aviao, bacalhau, balao, barbacana, borboleta, canastra, capuxeta, estrela, jumabao, marahao, morego, pandorga, papagayo, peixinho, pipa, pipa moça, pipa pano, rabico, raia*. **Marcia Moura Tavares** (2004). De acuerdo con la forma y complejidad de la elaboración según **Eloy Altuve** (1990), recibían en **Venezuela** los nombres de *estrella, H, trompo, cajón, flochita*. Se trata de un juguete que parece provenir de extremo Oriente donde tenía un papel mágico como representante del alma. **Jean Chateau** (1965). En algunos casos se utilizaban canciones para llamar al viento y distinto tipo de semillas para darle color al papel con que eran confeccionadas. **Alfonso Soler Roca** (2006). **Carlos Villafuerte** (1957) se refiere a todo un vocabulario relacionado con la práctica de las cometas y también detalla los pasos a seguir para su construcción adecuada y las características que tienen algunas de las variaciones de los nombres por los cuales se la conoce. Según **Roger Caillois** (1986), se trata de un placer

solitario pero que puede llegar a tener reglamento y prestarse a la modalidad de concurso, donde se proclama un vencedor. En **EE.UU.** se llaman *kites*. La construcción de aviones a motor, del teléfono y de los grandes edificios del siglo XX según **David Levinson y col.** (1999), disminuyó el auge de las cometas. **Miguel Medina** (1930) consigna en forma detallada cómo se debe proceder para su construcción y se refiere también a sus orígenes. **Rosita Barrera** (1998). **Gretel García Davids y col.** (1999) dicen que se trata de un armazón ligero que pueden ser tiras de bambú, palos de madera, plástico o cañas de distintas formas, sobre los que se extiende papel, tela o plástico. La palabra cometa proviene del griego *«kometes»* que deriva de *kome*, que significa cabellera. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Empar de Lanuza y col.** (1980) detallan las formas de su confección, así como los aspectos pedagógicos que se movilizan al hacerlas.

**COMPARACIONES Y OPUESTOS.** El juego consiste en hacer improvisaciones cortas o mimodrama de opuestos. Para ello se trabajará en diferentes equipos. A modo de ejemplo se considerarán algunos opuestos: silencio-ruido, anciano-joven, rígido-relajado. **Fidel Delgado y col.** (1993).

**COMPRA DE LA PRUEBA.** Ejercicio que contiene una serie de preguntas y que permitirá analizar valores de la persona que responde. **José David** (1985).

**COMUNICACIÓN EN UNA Y DOS DIRECCIONES DE BROCHER.** Ejercicio que permite investigar la comunicación y la influencia que en ella ejerce la dirección, el tiempo empleado, la exactitud y los modos de comportamiento. **José David** (1985).

**CONCENTRACIÓN.** Seleccionar una pequeña cantidad de pares de cartas que se puedan distinguir fácilmente unas de otras (como ases, reyes, caballos, cincos y nueves) y si se emplean barajas francesas, tener en cuenta que las parejas deben ser del mismo color. Se ponen boca abajo, formando hileras. Por turnos, los jugadores destapan dos cartas, una por una, tratando de hacer parejas. Cuando un jugador consigue que la segunda carta coincida con la primera, se puede quedar con las dos y continúa jugando. Si no acierta, debe volver a girar las dos cartas que vuelven a estar así boca abajo, pasando el turno al jugador de su izquierda. Gana el participante que haga más parejas. **Constance Kamii y col.** (1988). En inglés: *concentration*.

**CONCURSO DE AFICHES O CARTELES PUBLICITARIOS.** Por medio de equipos, diseñar y llevar a cabo un afiche. **Juan Carlos Cutrera** (1997).

**CONEXIONES.** Nombrar dos objetos que no tengan relación y luego tratar de buscar puntos en común entre ambos. **Lee Hausner y col.** (2000).

**CONFETI VIAJERO.** Juego en el que cada participante deberá pasar una cantidad de confetis de un plato a otro valiéndose solamente de la ayuda de un sorbete. Ganará quien consiga trasladarlos en el menor tiempo. **Josep M. Allué** (1999).

**CONFÍA EN MÍ Y VUELA.** Juego de parejas en el que uno estará con los ojos vendados mientras el compañero lo coge de la mano y le hace correr hasta que tenga la sensación de volar. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**CONQUISTA DE LA BANDERA.** Se coloca una bandera en un sitio cubierto de piedras, hojas secas, papeles, rampas, etc. Cerca, se dejará un centinela, a quien se le vendarán los ojos. Los demás jugadores se retirarán a unos 20 metros y cuando el director dé la orden, vendrán caminando muy sigilosamente, con los brazos extendidos horizontalmente y el cuerpo erguido, a conquistar la bandera. Cuando el centinela escuche ruido, gritará o pitará, y señalará con el dedo el sitio desde donde se produjo. Si allí hubiese un jugador, queda eliminado del juego y con los eliminados, se realizará un juego de «penitencia». **Emma Girón** (S/F).

**CONSTRUCCIONES.** Se necesitará una buena cantidad de papel de periódico. Los participantes recibirán una hoja con las instrucciones para realizar una construcción. Ejemplos: la muralla china, una carpa india, un tanque de guerra, una pirámide egipcia, un edificio de seis pisos, un obelisco, la torre de Pisa, una escalera de caracol, etc. **Juan Carlos Pisano** (1990).

**CONSTRUCCIONES, ACOPLAMIENTOS Y KITS.** Se trata de una de las clasificaciones que **María de Borja I Solé** (2000) hace sobre los juguetes y que está constituida por elementos que permiten formar conjuntos diversos y únicos: construcciones por superposición, por acoplamiento con caracoles, ganchos, objetos combinables, juguetes desmontables, planchas o placas de madera u otros materiales perforados para la introducción de elementos. Kits de modelismo de barcos, aviones y coches, mosaicos, construcciones ópticas.

**CONSTRUCTOR DE PUENTES.** Dividirse en dos equipos, que serán los encargados de cumplir la consigna de construir un puente, no teniendo otro material que sus propios cuerpos. **José David y col.** (2005).

**CONSTRUIR UN JUGUETE.** Dar a cada jugador una lata vacía o un cilindro de cartón y pedirles que inventen un juguete. Poner a disposición de los participantes colores, cuerda, papel, pegamento, etc. y pedir luego a cada uno que presente su creación, ponerle el nombre del creador y eventualmente, ofrecer una instancia para que se pueda jugar. **Irene de Puig y col.** (2000).

**CONSTRUYENDO MUROS.** Planificar cómo hacer para construir un muro solo contando básicamente como materia prima, con el cuerpo de los compañeros. Analizar lo sucedido entre todos. **José David y col.** (2005).

**CONTACTARSE A TRAVÉS DEL NOMBRE.** Ir a la búsqueda de verdaderas formas de comunicación a partir de la excusa de decir nuestro nombre y lo que este significa para nosotros y para los demás. **José David** (1985).

**CONTAR.** Suele ser la mejor manera de dividir en equipos cuando no es necesario equilibrar las habilidades o la fuerza de sus miembros. Los jugadores se alinean, a ser posible contra una pared. Los números 1 integrarán un equipo y los números 2 el otro. **Debra Wise** (2007).

**CONTIMUNICIERRA.** Juego con prendas y penitencias. Se solicitan diferentes objetos fáciles de encontrar, que se transformarán en el botín que luego se arrojará en algún lugar. A quien da las órdenes se le denomina homónimamente al juego. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988).

**CORDEROS Y TIGRES.** Juego practicado en la **India,** muy parecido al de *la zorra y los gansos*. Se dibujará un tablero donde se ubican de partida unos y otros en forma especial. Ganarán los *tigres* si consiguen eliminar a todos los *corderos*. Estos intentarán inmovilizar a los tigres, para ser ellos los ganadores. **José M. Allué** (1999).

**CORNETAS.** Juguete tradicional mexicano que se usa en los festejos patrios. En la actualidad, las más populares son las de plástico de colores. Originalmente se hacían de latón y cartón. **Gretel García y col.** (1999).

**CORRE EL ANILLO.** Juego de prendas en el que hay que estar con las manos abiertas porque uno de los participantes puede dejarnos caer un anillo, pero, quien lo reciba, deberá disimularlo. Otras denominaciones: en **Argentina:** *sortija con prendas, chiribotón, sortija con vaina*. **Brasil:** *jogo de anel*. **Chile:** *corre el anillo, azúcar candia*.

En **Perú:** *la sortija, dame la sortija*. **España** y **Venezuela:** *la sortija*. **Paulina Movsichoff** (1996). **Oreste Plath** (1998). En la versión de **Teresa Lleixa Arribas** (1995) lo que se pasa es una moneda y por eso se llama: *la moneda corre, corre*. Ver: *anillo*.

**CORREO DEL AMOR.** Utilizando el formulario de los viejos telegramas, pedir que redacten un texto especial para un/a destinatario/a al que se elegirá con antelación. Recomiendo leer los textos antes de ser utilizados dado que amparados por el anonimato, a veces pueden ser agresivos o poco agradables. **José David** (1985).

**CORRIDA DE SORTIJAS.** Actividad de militares quienes, corriendo a caballo y a la carrera, debían ensartar una lanza en una sortija puesta a determinada distancia. Primero fue práctica de señores y posteriormente pasó a ser patrimonio de los sectores populares. **Ana María Dupey** (1998). **Rosita Barrera** (1998) consigna que fueron muy populares entre las tribus del norte de **África** de donde fueron transmitidas a los españoles, quienes a su vez las llevaron a **América.**

**CORRIENTE, LA.** Juego en ronda en el que están todos agarrados de las manos y sentados en el suelo dispuestos así para poder «pasar la corriente», apretando disimuladamente una mano del compañero, mientras el que hace de vigilante deberá descubrir por dónde circula. **Josep M. Allué** (1999). Ver: *corriente eléctrica, la*. Existen variaciones con el agregado de un pañuelo antes de recibir la descarga eléctrica. Otras denominaciones: *el teléfono, el telegrama, el mensaje*, etc. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Rosa Guitart** (1996).

**CORRIENTE ELÉCTRICA, LA.** En la versión de **Laura Vargas Vargas y col.** (1989) existe también un jugador al que se le nombra «*subestación*», que es el que puede decidir pasar la corriente o regresarla, volviendo a apretar la mano del vecino que se la pasó. Inmediatamente después de que la corriente haya pasado por la *subestación*, esta debe hacer un ruido convenido de antemano, para dar así la pista de por dónde está pasando. **Teresa Lleixa Arribas** (1995) también la consigna bajo: *corriente, la*. **Patricia Rindereknecht y col.** (2003) en vez de llamarla «*subestación*» lo llaman «*generador*». **Silvio José Fritzer** (1999).

**CORRO. 1.** Formación en rueda en la que se ponen los participantes para jugar. Se sitúan normalmente en círculo, dándose las manos y mirando hacia dentro. Mientras da vueltas el corro, cantan diversas canciones. **A. Alcalá** (1931) dice que en Jaén, **España,** lo llaman *correndero*. El *Léxico Español* (1990) afirma que en **Chile** se denomina *ronda*. En la *lucha leonesa* se llama así al lugar en el que se enfrentan los contendientes.

Espacio cerrado en forma de círculo, sobre el que se sitúan los espectadores para ver los combates. **3.** Modalidad del juego con trompos. **4.** Juego de lanzamiento con canicas. Material e instalaciones necesarios: una raya desde la que lanzar, una circunferencia de dos o tres metros de diámetro en la que se cavan unos cuantos agujeros y canicas diseminadas dentro del círculo. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En inglés: *circle or ring*.

**CORTAR EL HILO.** Juego de persecución en el que el perseguidor anuncia a quién quiere atrapar imaginando un hilo entre él y su presa, que los demás jugadores intentarán cortar. Quien logre cortarlo, pasará a ser perseguido. Si logra ser atrapado, este anunciará a quién perseguirá. **Josep M. Allué** (1999). En **España** se conoce bajo el nombre de *cortahilos*, al cual se le ha añadido la posibilidad de estar a salvo en determinados lugares. El juego también es conocido en otros países como la **India,** donde recibe el nombre de *kainchi (tijeras)*. Según lo consigna **Carlos Velázquez Callado** (2006), se trata de un juego cuya procedencia es **Francia,** donde se conoce bajo el nombre de *le chat*. Un jugador la queda y simula ser un gato. El resto son ratones. El gato persigue al ratón o los ratones, tratando de tocarlo(s) pero este (estos) estará(n) a salvo si alcanza(n) una de las zonas consideradas seguras (tocar un árbol, por ejemplo). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). *Velias cortadas*.

**CORTO MANO CORTO FIERRO.** Conjuro que se pronuncia después de una discusión, se termina la amistad y se acompaña de un gesto de la mano en vertical haciendo como si se cortara. *Corto mano / corto fierro, / el que se muere / se va al infierno*. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988).

**CREATIVIDAD.** La palabra *crear* deriva del latín *creare* y significa *criar, formar, componer algo novedoso*. **Mónica Bruder** (2000). Son aquellas aptitudes, fuerzas y talentos que tratamos de determinar por medio de nociones complejas y, en parte, poco exactas, tales como intuición, imaginación, inspiración, riqueza de ideas, inventiva, originalidad o (con una formulación más científica) como pensamiento productivo, solución de problemas o imaginación creadora. Deriva del latín *«creare»* y está emparentada con otra voz latina *«crécere»* (crecer). Significa etimológicamente crear de la nada **Gottfried Heinelt** (1979). Es la aptitud de señalar nuevas interrelaciones, de cambiar significativamente normas tradicionales, contribuyendo así a la solución de problemas de la realidad social. **G. Wollschlager** (1972). Es la capacidad de generar nuevos productos, nuevas formas materiales e inmateriales. Es romper con las respuestas estereotipadas. Se puede ser creativo en cualquier aspecto de la vida. La experimentación de las emociones, el reconocimiento de los sentimientos, la expresión a través de los silencios y otras formas, permiten reelaborar los aspectos que llevan a cada persona a ser lo que es. **Quima Oliver i Ricart y col.** (2006). Es el resultado de un proceso, tanto

individual como colectivo. Supone un elemento nuevo que nos importa que sea desarrollado. Surge del cambio y la transformación de lo que hay. Genera productos que son únicos e irrepetibles, que expresan facetas de nuestra persona. **Víctor Ventosa y col.** (2006). Si fuese posible dividir el proceso creativo en etapas, estas serían: preparación, incubación, intuición, evaluación de lo que fue intuido, elaboración y comunicación. **Angélica Sátiro y col.** (2006). **Ezequiel Ander-Egg** (2008) cita a **Alfonso López Quintás** que dice que es la capacidad para «recibir activamente posibilidades fecundas en orden a dar origen a algo nuevo que encierra valor».

**CRIQUET.** Juego inglés parecido *al mallo*, de muy antiguo origen, que se juega con mazos de madera (crocket) y pelota. Sobre un campo de césped se enfrentan dos equipos de 11 jugadores cada uno. Consta de un reglamento un tanto complicado. **Oreste Plath** (1998). Consiste en un circuito a lo largo del cual se encuentran diferentes puentes. El objetivo del juego es conducir una pelota golpeándola con una maza, entre los diferentes puentes del recorrido. Ganará el jugador que sea más rápido. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Los primeros campeonatos se celebraron en **Inglaterra** en 1730, pero la reglamentación definitiva data de 1774 y es en 1787 cuando aparece el primer club. Los orígenes del juego y de su nombre son un tanto confusos. Su primera referencia se tiene en **Inglaterra** hacia 1598. **Robert Jaulin** (1981). **David Levinson y col.** (1999). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Lo juegan dos equipos de 11 jugadores y el objetivo es hacer *«runs»* pegando una pelota con el bate o desviar al adversario cuando va a batear. **Rules of the game** (1982). Por instrucciones y reglamentos, consultar a **Bing Broido** (2000).

**CROMOS, LOS.** Juego con pequeñas figuritas compradas o recortadas de forma generalmente cuadrada, con las que cada jugador hará una pila en el suelo con el dibujo cara arriba. El primer jugador golpeará la pila con la palma de la mano para intentar dar la vuelta a la mayor cantidad posible. Si con su golpe consiguió girar algún cromo y dejarlo cara abajo, lo ganará y volverá a tirar hasta que no quede ninguno por girar y pasará el turno al compañero. También se denominan: *caritas*. **Josep M. Allué** (1999). Según lo consigna de **Carlos Villafuerte** (1957) es muy probable que el origen de este juego provenga de las viejas cajitas de fósforos cuyas cubiertas traían reproducidas caras de mujeres hermosas. De ahí el nombre del juego: *las caritas*.

**CROQUET**. La primera noticia que se tiene de este juego es del siglo XIII en **Francia. Bing Broido** (2000). Según algunos autores, este juego fue el antecesor del de las *canicas*. El *Diccionario Enciclopédico Salvat* (1969) lo describe más extensamente, pero básicamente se trata de una modalidad deportiva de origen anglosajón que dio lugar a otros juegos de pelota, entre ellos *el golf* con el que coincide en algunas de sus principales características. El objetivo someramente consiste en hacer pasar por el

interior de unos arcos que están clavados en el suelo, una bola de madera o caucho que se impulsa por medio de una baza o bastón de longitudes variables, procurando no tocar las bolas de los adversarios. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Según lo consigna **Víctor Villegas** (1995), se juega en **EE.UU.** Juego para dos participantes que obtenían puntos golpeando una pelota con un martillo especial llamado *mallet*, siguiendo un circuito determinado. Gana el que lo haga primero. **Diagram Group** (1982). Mayores detalles sobre este juego podrán encontrarse en **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**CRUCIGRAMAS.** Fue un inglés, Arthur Wynne, quien tuvo la idea de intercalar casillas negras multiplicando de este modo hasta el infinito la diversidad de combinaciones. El primer crucigrama se publicó en un diario americano en 1923. **Ramón Mayrata** (1983). Suele ser un puzzle que se resuelve llenando una cuadrícula respondiendo a una serie de definiciones. **Debra Wise** (2007).

**CUADRADOS ROTOS O ROMPECABEZAS.** Se refiere a un juego entre cinco participantes que reaccionan frente a la posibilidad de que en forma conjunta, tengan que armar cinco cuadrados iguales según las piezas que están dentro de cinco sobres. **José David** (1985). En inglés: *jigsaw puzzle*.

**¿CUÁNTOS NOMBRES NOS PONDRÍAMOS Y PARA QUÉ?** Nos podríamos poner dos como los indios lanomamis, quienes deciden que uno de ellos sea sagrado, muy respetado, y el otro sirva para aproximarse a los otros, para divertirse. Podríamos preguntarnos, ¿quién escogió nuestro nombre? ¿Cuál es el origen y su significado? Si fue cambiado o no y en caso afirmativo, ¿en qué circunstancias? **(S/R).**

**CUARENTA MATAS.** Juego infantil venezolano. Puede considerarse una variante de *la escondida*, debiendo contarse hasta 40 para que los jugadores se escondan. El lugar que deberá librarse es acordado y se denomina *guarimba*. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). Según **Eloy Altuve** (1990), también se conocía como *bogotero* (se escondían todos juntos) *u escondio*. En este último, el «quemado» al ver a alguno le decía «te vi», lo mencionaba por su nombre y automáticamente pasaba a ocupar su lugar.

**CUATRO ESQUINAS, LAS.** Por lo general son cuatro esquinas de un cuadrado delimitado por cuatro cojines que corresponden a cuatro jugadores y un quinto ubicado en el centro. El juego consiste en que cuatro jugadores se irán intercambiando los lugares, al tiempo que uno de ellos, el que está en el medio, trata de hacerse de otra ubicación. **Eugenia Trigo Aza** (1994). Se basa en una carrera no paralela que ofrece la posibilidad de confrontar intenciones opuestas de una manera directa y la posibilidad de

emplear estrategias basadas en intenciones de colaboración. **Víctor Villegas** (1994) lo consigna con algunos pequeños cambios mínimos, como marcar con piedras los rincones cuando se juegue al aire libre. Este juego se encuentra ampliamente difundido en todo el mundo. **Óscar A. Zapata** (1995). **Óscar Martínez** (2000) detalla algunas variantes. **Carlos Velázquez Callado** (2006) consigna que en **España** se juega con ese nombre, pero que existe uno llamado *buzz off*, de iguales características, cuya procedencia es Gran Bretaña. En las provincias del País Vasco, se conoce como *kantoi-kantoika jolasa* en el que, según lo consignan **Clara Urdangarin Liebaert y col.** (2005), los participantes pueden optar por colaborar u oponerse unos a otros. En **Inglaterra** y **Estados Unidos** se conoce otra variante con el nombre de *pussy wants a corner (el gatito quiere una esquina)*. **Constance Kamii y col.** (1988). Hay otro en **Irlanda,** y también en **Estados Unidos,** con el nombre de *chuckie, chuckie*, debido a que eso dice el que se la queda, obligando a todos los jugadores a cambiar de esquina. **C. Velázquez** (2006) consigna que este juego proviene del **Líbano,** donde la traducción de su nombre sería *¿tienes fuego?* Juego de velocidad conocido también como *arrepásate acá, compadre, con-con, farela, candela y sevilla*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *cuatro rincones, los*. **Marsilio Parolini** (1995). **Jean-Marie Lhôte** (1996) lo llama en francés: *quatre coins*. **Empar de Lanuza y col.** (1980) se refieren a los aspectos pedagógicos perseguidos por la aplicación de este juego. Para más detalles, consultar la obra de **Ramón Mayrata** (1983).

**CUBO DE RUBIK.** Se trata de un juego solitario que apareció en 1979 y cuyo autor fue **Erno Rubik.** Este pequeño cubo que tiene cada uno de sus lados marcado con un color diferente, está compuesto a su vez por una cantidad de cubos más pequeños también de colores diferentes en cada uno de sus lados, que es preciso ordenar según unos movimientos que requieren destreza e inteligencia. Al final, sus seis caras deberán quedar cada una de un color homogéneo. **José Luis Díaz Vega** (1997). **Graciela Scheines** (1998). Su práctica da lugar a concursos y tras su entrada triunfal como juego, para algunos empieza a tener cualidades adictivas. **Jean-Marie Lhôte** (1996) lo cita bajo su nombre en inglés: *Rubik´s cube*.

**CUCAÑA, LA.** Juego o deporte tradicional. Palo largo, untado de jabón o de grasa, por el cual se ha de trepar si se hinca verticalmente, para alcanzar el premio colocado en lo alto o andar si se coloca horizontalmente a cierta distancia de la superficie del agua, para tomar como premio un objeto colocado en su extremidad. Aleluya del siglo XIX: El subir a la cucaña / más que fuerza requiere maña. Uno de los juegos del *Gargantúa* de **F. Rabelais.** Según **A. García-Die** (1972), ver: *palo encebado, palo enjabonado, el pal ensabonat* en Cataluña, España. **DRAE** (2001). Consiste en trepar a un poste alto para intentar hacerse con el premio que se encuentra en la parte superior del mismo. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Según **Tomás Blanco García** (1991), los premios pueden ser un jamón, varios chorizos, un lomo… **Ledrada** agrega que en algunos

lugares se cuelgan del palo transversal dos gallos vivos, chorizos, salchichones… y un ramo de cerezas. En inglés: *greasy pole; the sport itself*.

**CUENTACUENTOS. 1.** Actividad que permite la combinación de diversas técnicas relacionadas con el arte dramático: expresión corporal, música, luz, etc.; se combinan en una actividad caracterizada por la improvisación, que deja paso a la creatividad e imaginación, facilita el encuentro con los demás, favorece la capacidad de expresión y nos acerca a otras culturas e historias. **Víctor J. Ventosa** (1998). Juego grupal en el que cada uno va agregando una frase sobre un papel en el que todos aportarán un texto, hasta completar el relato de un cuento que luego se podrá dramatizar. **Gladys Brites de Vila y Marina Müller** (1989). En inglés: *storyteller*.

**CUENTOS INFANTILES.** Las narraciones infantiles mantienen su tensión sobre la base del despliegue de un distanciamiento entre los protagonistas principales, sean personas o lugares. Puede desarrollarse a través de las siguientes acciones: 1) viaje; 2) divorcio; 3) extravío; 4) rapto; 5) captura; 6) reclusión; 7) exilio; 8) éxodo; 9) expulsión; 10) despido; 11) muerte; 12) enojo; 13) rechazo; 14) pelea; y 15) rivalidad. **Daniel Calmels** (2004).

**CUERDA DE BRINCAR.** Se trata de un símbolo polivalente que puede tener varias significaciones. Puede ser soga para saltar, correa de trilladora, riendas para un caballo, instrumento para atar a un prisionero, sujetar un caballo, estrangular carneros, para figurar una línea, una serpiente, un río. Suele tener un peso, una flexibilidad, un largo determinado. Si se alarga demasiado, rozará el suelo y ese roce retrasará el movimiento en exceso; si es demasiado flexible, dibujará arabescos en el aire y no servirá para nada. Mis movimientos dependerán de las características de la cuerda. **Jean Chateau** (1965). También conocido como *reata* en **México.** Juguete que puede ser utilizado en forma individual o grupal. Se conocen diferentes tipos de saltos con la cuerda. Por ejemplo, jugar a ver quién se mantiene más tiempo saltando sin tropezar; quién hace más saltos diferentes; etc. **Gretel García y col.** (1999). En **España** se denomina *comba*. En **Argentina:** *soga*. **Uruguay:** *cuerda*. **Eugenia Trigo Aza** (1994). **José Luis Ramos** (1998).

**CUERDA VELOZ.** Juego en el que un niño hace girar una soga en el sentido de las agujas del reloj, mientras los demás saltan por encima evitando pisarla. El jugador del centro puede anunciar la altura en que la pasará, diciendo: «suelo», «medio» o «alto». **Josep M. Allué** (1999).

**CULEBRA, LA.** En **Venezuela,** juego que requiere que los niños posean una soga de

aproximadamente de cinco metros. Quien dirige se pondrá de rodillas, agarrará la soga por una de sus puntas y hará que se mueva en zig-zag procurando que *la culebra* lo haga cada vez cubriendo más terreno. Los niños saldrán saltando de uno en uno por encima de ella y evitando ser tocados. Una vez que pasen todos, regresarán y podrán efectuar el salto en pareja (sueltos o agarrados de las manos). Aquellos participantes que sean tocados por *la culebra* saldrán del juego y el que lo dirige, cederá su puesto. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**CULI PANDEO, EL.** Juego de origen venezolano que consiste en que los participantes sentados en ronda, se las ingenien para pasarse una o varias pelotitas pequeñas sin usar las manos, ya sea haciéndolas rodar por el piso, ayudados por el uso de las nalgas, etc.

**CUNITAS.** Antiguamente se realizaba en **Grecia** y **Roma,** donde se conocía como *hamaca*. Se ata un hilo por los extremos y después esta circunferencia es pasada sobre el dorso de ambas manos, dejando fuera el dedo pulgar e iniciando las figuras con los dedos medios, en los dedos de ambas manos. Se realizan diferentes diseños con nombres. Estas formas se traspasan de uno a otro jugador. Habitantes de la **Isla de Pascua** practican este juego que llaman *kai-kai*, con gran habilidad, ayudándose con los dientes y los labios. Llegan a realizar un centenar de figuras cuya importancia radica en que se acompañan con recitaciones o cantares que se conocen como *patautau*. Otras denominaciones: **Argentina:** *hamaca*. **Hawai:** *hei*. **Oreste Plath** (1998). **Sten Hegeler** (1965) lo llama: *cunita, la*.

(*) Todos los juegos que en el futuro figuren marcados con un asterisco, lo serán para especificar que los errores de redacción o de escritura pertenecen a sus versiones originales y que aparentemente, los mismos no eran considerados así en la época en que fueron escritos.

# D

**DADO. 1.** Pieza cúbica de seis caras en las que están grabados puntos del 1 al 6 y que sirve para ser usada en juegos de fortuna o de azar. **DRAE** (2001). **Juan. J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **2.** Pieza cúbica (aunque también los hay de otras formas), de marfil, hueso, madera u otro material, en cuyas caras hay puntos marcados, del 1 al 6, y que sirve para juegos de azar o de fortuna. **Oreste Plath** (1998). La etimología exacta de esta palabra no es bien conocida. Algunos autores interpretan que los dados son los sucesores de *la taba* y que aparecieron 2.300 años antes de Cristo. Pueden estar dotados de atributos mágicos, sobre todo en determinadas comunidades africanas donde suelen darle el poder de la palabra. En francés: *des*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Jacques Stella** (2001). En inglés: *dices*. En portugués: *os dados* **Oriol Ripoll y col.** (S/F) consignan que pueden ser de dos, cuatro o seis fases y que una moneda o un pedazo de madera partido por la mitad, pueden ser considerados buenos dados de dos fases, pero al de cuatro, será preciso construirlo.

**DAMAS.** Juego de ataque y defensa cuyo origen real es poco preciso, pero que algunos autores arriesgan a decir que probablemente haya sido alrededor del 1100 a.C., mientras que otros piensan que puede ser del sur de **Francia** (1668) o **España** (1547), donde puede haber sido apadrinado por el juego «*albuquerque*». Otros en cambio, lo atribuyen al **Egipto** de los faraones. Lo cierto es que los árabes y las rutas comerciales tuvieron mucho que ver en el proceso de difusión por todo el mundo. Por detalles, véase, **Edwin Glonnegger y col.** (1996). **1.** En el juego de *damas*, pieza que por haber llegado a la primera línea del contrario, se corona con otra y puede correr toda la línea. **2.** En el juego de *ajedrez*, reina. **3.** Juego que se lleva a cabo en un tablero de 64 escaques o casilleros, con dos conjuntos de fichas distinguidos por el color. **DRAE** (2001). La dama se mueve en todas las direcciones y avanza todo lo que se quiera. Existen muchas versiones diferentes. En inglés: *checkers* en **EE.UU. Constance Kamii y col.** (1988) y *draughts* en **Inglaterra.** Gana el jugador que elimine antes todas las fichas del contrario. **José M. Allué** (1999). Se trata de un juego entre dos personas con un tablero y 24 fichas, divididas en 12 negras y 12 blancas. El tablero es de 64 cuadros, en ocho hileras de otros

tantos cuadros alternados cada una. Se jugará hasta que uno de los jugadores se «coma» todas las fichas del contrario o les impida todo movimiento y si este fuese el caso de ambos, se convertirá en empate. **Óscar A. Zapata** (1995). **Jean-Marie Lhôte** (1996) lo clasifica como un juego de estrategia por enfrentamiento. En su libro están detalladas las instrucciones y los distintos tipos, a saber: *damas chinas, inglesas*, *turcas, rusas, españolas, escandinavas*, etc. En francés: *dames*. **Debra Wise** (2007). Su juego equivale al de una torre y un alfil juntos. Domina sobre el territorio del tablero, pero no suele comer menos que lo que la gente cree. Por detalles y reglas, consultar la obra de: **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**DAMAS BELGAS.** Descrito en **Inglaterra y Francia** por **Oriol Ripoll y col.** (S/F). Se juega según las reglas de las damas inglesas, con la diferencia de que el vencedor será el primero que se quede sin fichas. Las capturas son obligatorias.

**DAMAS CANADIENSES.** Se juega con un tablero de 12x12 casas y 30 piezas por cada jugador. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**DAMAS CHINAS.** *Juego de tablero* que tiene la forma de una estrella de seis puntas. Curiosamente, la victoria no está en el «comer» sino en utilizar las fichas del contrario para avanzar. Permite jugar simultáneamente a dos, tres, cuatro o seis participantes. No se trata de un juego muy antiguo, ya que fue inventado en 1883 por **George Howard Monks** en Inglaterra, por lo que tampoco es chino como muchos creen. Existen quienes opinan que el nombre proviene de estrictas razones comerciales. Para este juego hay curiosamente dos tableros diferentes, pero que comparten las mismas reglas. A uno se le llama *Ur-Halma*. El otro consiste en un tablero en forma de estrella con seis puntas y, por tanto, es para seis jugadores, cada uno con 15 fichas. El cometido será intentar alcanzar la punta enfrentada colocando en ella 10 peones. En alemán a esta variación se la llama *Sternhalma*, en inglés: *hoppity-scoot*, **Constance Kamii y col.** (1988), o *chinese checkers*. En **Alemania:** *bonhnenspiel* o juego de porotos. En **EE.UU.:** *peanut game*. **Edwin Glonnegger y col.** (1996). Las múltiples variaciones son para dos jugadores, tres, cuatro y cinco, y la ya mencionada de seis. **Jordi Lorente y col.** (S/F). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Debra Wise** (2007). En francés: *dames chinoises*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Ramón Mayrata y col.** (1983) las llaman *estrellas chinas*.

**DAMAS ESCANDINAVAS.** Se practica sobre un tablero de 64 o 100 casilleros. Los peones avanzan un solo casillero por vez, pero pueden comer a distancia, solamente yendo hacia delante. En francés: *dames scandinaves*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**DAMAS ESPAÑOLAS.** Con la misma configuración que las *damas inglesas*, pero el

peón no puede comer para atrás. Después de haber «comido» la dama, se puede colocar en cualquier cuadrado libre del tablero. En francés: *dames espagnoles*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Debra Wise** (2007).

**DAMAS INGLESAS.** Los países anglosajones han conservado el principio de jugar sobre un tablero de 64 casilleros de (8x8) que opone 12 peones por jugador. Existe la obligatoriedad de comer y si no se hace, se «sopla» (se retira del tablero). Cuando el peón se transforma en *dama*, se podrá mover libremente siempre que los casilleros estén vacíos. Cuando *come* una pieza, tiene que avanzar para la *casa* siguiente a la ocupada por la pieza comida. **Oriol Ripoll y col.** (S/F). En francés: *dames anglaises*. Para más información, consultar la obra de **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**DAMAS ITALIANAS.** Juego practicado en **Italia** a finales del siglo XVI. Se juega parecido a las *damas inglesas*, con la diferencia de que las damas solamente pueden ser capturadas por otras damas. Las mismas son obligatorias y si no son realizadas, se pierde el juego. Si un jugador puede escoger entre dos movimientos, debe optar por aquel que le permita hacer más capturas. Si involucrase el mismo número de piezas, capturará a las que tienen mayor valor, o sea, la dama. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**DAMAS POLACAS.** Se juega con un tablero de 10x10 cuadrados, con 20 piezas por cada jugador. **Oriol Ripoll y col.** (S/F). **Ramón Mayrata y col.** (1983) las llaman *damas a la polaca*. Los autores establecen que el objetivo del juego es comer todas las fichas del adversario o, al menos, acorralarle de forma que no pueda realizar ningún movimiento. Ver en sus obras los detalles y reglas que son preciso conocer para desarrollar un juego adecuado.

**DAMAS RUSAS.** Como sucede con las *damas inglesas*, se juegan sobre un casillero de 64 espacios. La particularidad de esta modalidad es que en caso de realizar comidas múltiples, el jugador podrá detenerse en su camino sin que por ello sea posible de ser «soplado». Por otra parte, cuando un *peón* se convierte en *dama*, puede encadenar su movimiento inmediatamente y comer si diese lugar, sin esperar al movimiento siguiente. En francés: *dames russes*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). Es practicado en **Rusia** y algunos países del este europeo. Las piezas solamente se mueven hacia el frente, no obstante pueden recular para capturar. La reina podrá desplazarse tanto para el frente como para atrás cuantos casilleros quiera. **Debra Wise** (2007). **Oriol Ripoll y col.** (S/F) lo llaman también: *shashki*.

**DAMAS TURCAS.** Juego de tablero de 64 casilleros, similar al de *ajedrez*, pero a menudo monocolor, con seis peones colocados a la partida en la segunda y tercer hilera.

**Edwin Glonnegger y col.** (1996). Se trata de un juego practicado en el este de Europa. Se necesitan dos jugadores y un tablero de 8x8 casas con 16 piezas para cada uno. Cuando una pieza llega a la última casa, será coronada como rey. Una pieza puede comer a otra saltando por encima de ella, siempre que la casa siguiente esté vacía. Ganará el primero que coma todas las piezas del adversario. Ver también: *atlanbaj*. **Oriol Ripio y col.** (S/F). **Juan. J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En francés: *dames turques*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Debra Wise** (2007).

**DARDO(S).** Posiblemente surgió por la costumbre que tienen algunos guerreros de cortar las flechas por el asta. Un tronco de árbol cortado en sección era colocado en las paredes de las tabernas y de ahí tal vez proceda la actual diana en forma de telaraña, de los anillos y grietas desecadas de la madera. **Bing Broido** (2000). Arma arrojadiza, semejante a una lanza pequeña y delgada, que se tira con la mano. Es una actividad recreativa y un deporte que arrastra una vieja tradición de entrenamiento militar y un legado histórico de combate que ha tenido un repunte en el siglo XX. Popular en **Inglaterra, Austria, Puerto Rico,** etc. *Garapullo, rehilete*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En **Francia** también es llamado *javelot*. Considerado *juego de tiro*. Son generalmente unos objetos alargados, metálicos, que en uno de sus extremos tienen una aguja para que cuando sean arrojados, se claven sobre un soporte y en el otro, está recubierto de plumas. En francés: *dards*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Jacques Stella** (2001). En inglés: *darts o dartes*. **Diagram Group** (1982).

**DE NARIZ A NARIZ.** Juego por equipos. Ubicados en hileras, los primeros participantes se colocarán en la parte exterior de la nariz, una caja de fósforos, que deberán pasar al compañero que tienen atrás, sin valerse de la ayuda de sus manos. Ganará el equipo que logre hacer llegar antes la caja al final de la fila, pasando por todos en el menor tiempo posible. En otra versión, se conoce usando un papel muy liviano, que se sostendrá aspirándolo. **Jaume Bantula Janot** (1998). **Josep M. Allué** (1999). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) llama a este juego: *de una nariz a otra*.

**¿DE QUIÉN ES ESTO?** Pedirles a los participantes con suficiente antelación que traigan un objeto que los represente o que tenga para ellos un significado muy especial. No podrán comentar cuál ha sido el objeto elegido y lo han de mantener oculto para que nadie pueda darse cuenta de qué se trata. A medida que el animador los vaya mostrando, los participantes intentarán hacer conjeturas de a quién pertenece y en los casos en que alguien crea estar seguro, hacerlo saber. Si efectivamente corresponde a esa persona, explicar por qué creyó que le pertenecía y si no, se le pedirá al propietario/a que se identifique y que cuente por qué le es tan especial. **Jordi Lorente y col.** (S/F).

**DECÁLOGO DE DERECHOS.** Ejercicio que podrá ayudar a comprender cómo valiéndonos de algunas tarjetas, podremos recordar algunos derechos básicos. **José David** (2003).

**DEFINICIONES CASERAS.** Se trata de crear, según definiciones muy personales, un diccionario, definiciones que serán de gran importancia individual pero que, por su alta dosis de subjetividad, tal vez no sean aptas para incorporarlas a un diccionario clásico. **José David** (2008).

**DEMALA DIVIYAN KELIYA.** Juego de estrategia por cacería. Forma parte de la familia de juegos en el que cada uno de los dos jugadores dispone de fuerzas diferentes. Tres *tigres o* tres *leopardos* se oponen a 15 *perros* sobre un tablero de 29 puntos. Los *tigres* pueden agarrar a los *leopardos* saltándoles por encima: los *leopardos* deben inmovilizar a los *tigres*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**DICCIONARIO, EL.** Juego en el que los participantes deberán acertar los significados correctos de palabras difíciles, las cuales serán buscadas previamente en el diccionario. **Gladys Brites de Vila y Marina Müller** (1989). Para **Jean-Marie Lhôte** (1996) se elige una palabra rara que se dictará a los participantes cualquiera sea su número, quienes podrán hasta inventar su significado y lo escribirán en un papel anónimamente. Las definiciones se leerán en voz alta y se tratará de reconocer a sus autores. El que se acerque más al significado real ganará un punto. En francés: *dictionnaire*. En portugués: *o desafío do dicionário*. **Cynthia MacGregor** (S/F).

**DIRECTOR DE ORQUESTA, EL.** Uno de los participantes se separará del grupo y los demás, en círculo, decidirán quién será el *director de orquesta*. Mientras cantan una canción, el *director* hará como que toca un instrumento y los otros deberán imitarlo. De vez en cuando cambiará caprichosamente de instrumento, y los otros también lo harán con la imitación. El participante que estuvo fuera a su regreso, será quien adivinará quién es el *director de la orquesta*. **Teresa Lleixa Arribas** (1995). **Irene de Puig y col.** (2000). En inglés: *the orchestra conductor*. **Constante Kamii y col.** (1988). Otras denominaciones: *director de orquesta secreto*. **Rosa Guitart** (1996). **Jaume Bantula Janot**. (1998). Para **José Luis Ramos** (1998): *director de orquesta escondido*. Según lo consigna **Óscar A. Zapata** (1989), se trata del mismo juego que otros llaman: *Antón Pirulero*.

**DISCOS VOLADORES.** Son objetos livianos como platillos que los jugadores arrojan y capturan. Algunos los llaman *frisbee*, que en la actualidad es el nombre de una marca registrada de estos discos populares. Tal vez se hayan originado por los años

treinta o cuarenta, cuando alguien por diversión, decidió tirar a otras personas unos platos de metal que se usaban como torteras. **David Levinson** (1999).

**DISQUET.** Juego parecido al *golf del reloj*, pero que se juega con pequeños discos en vez de una bola. **Miguel Medina** (1930).

**DOMINÓ.** De él hay referencias en la antigua **Grecia**, en la antigua **Palestina** y en la **China** imperial donde fue empleado como instrumento para la adivinación. A mediados del siglo XVIII llegó a **Italia.** Existen verbos como «mezclar», «robar», «forzar», «pasar» y «cerrar» que en el *dominó* no significan exactamente lo mismo que en la vida corriente. **Ramón Mayrata y col.** (1983). «Juego que se realiza con 28 figuras rectangulares, regularmente blancas por la cara y negras por el envés, con aquella dividida en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de 1 a 6 puntos o no lleva ninguno. Las fichas se colocan boca abajo y se mezclan bien. Cada jugador pone por turno la ficha de número igual en uno de los cuadrados al de cualquiera de los dos que están en los extremos de la línea de las ya jugadas, o pasa si no la tiene, y gana el que primero coloca todas las suyas o el que se queda con menos puntos, si se cierra el juego» (*). **Laura Vargas Vargas y col.** (1989). *Léxico Español* (1990). Puede ser adaptado para jugar con muy diversos contenidos como por ejemplo: estados-departamentos-capitales, estudios sociales, sumas, ciencias, idiomas, ortografía, etc. **María da Glória Lopes** (2001). **Tomás Blanco García** (1991) lo denomina *juegos de dominó*. En inglés: *game of dominoes*. **Constance Kamii y col.** (1988). **Debra Wise** (2007). En francés: *dominos*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**DOMINÓS TÁCTILES, LOS.** La originalidad de estos dominós consiste en permitir jugar con los ojos vendados. Además de los jugadores empeñados en la partida, habrá un guía con los ojos sin vendar que podrá ayudar a los participantes acompañando sus manos. **Michel y Marico Raymonds** (1973).

**DOS AMIGOS, LOS.** Juego en ronda en el que circulan dos pelotas en sentido opuesto y cuando coincida que pasen por un mismo jugador, eso implicará que quede fuera de juego. Finalizará cuando la cantidad total de participantes se haya reducido a tres. **Josep Allué** (1999).

**DRAMATIZACIÓN.** Conocimiento de los elementos básicos del drama (personajes, conflicto, espacio, tiempo, argumento, temas y objetos). **Víctor Ventosa** (2006). Consiste en la representación más o menos improvisada por un equipo de participantes de una determinada situación en el campo de las relaciones humanas y que proporcionará datos inmediatos sobre situaciones de interés para todo el grupo.

**Armando Agallo Barrios** (1979). En inglés: *dramatization*.

**DRAMATIZACIÓN DE CANCIONES.** Acompañamiento de un montaje musical expresado a través del cuerpo y del movimiento, donde unos harán de cantores, otros de actores y otros de narradores. **Víctor Ventosa** (2006).

# E

**ECHAR A SUERTES O RIFAR.** Constituye una de las primeras fases dentro del rito del proceso lúdico por el que se dispone en suertes quién *se queda* o quién *paga*. Estas formulillas en las que en gran medida interviene el azar, pueden realizarse con el apoyo de material o sin él. **Tomás Blanco García** (2000). Ver: *echar* suerte. Modo o fórmula para determinar quién se queda o quién paga. A veces significa ocupar el lugar menos deseado o la penalización por el fallo cometido o también puede implicar dirigir el juego. En gran medida interviene el azar, por lo que todos tienen las mismas posibilidades de que la suerte les sea más o menos favorable. **Tomás Blanco García** (1991).Ver: *echar suerte*. Ver: *formas electivas*.

**ECHAR CHINA.** Modo de echar suerte con una piedrecilla *(china)* que se esconde en una mano del participante, mientras que el otro deberá adivinar en qué mano está. **Tomás Blanco García** (1991).

**ECHAR PAJAS.** En los juegos infantiles, sorteo para determinar quién pone o quién se queda. El que saca la más corta o la más larga de las que se le ofrecen (por lo general son tres) es el que pone o se queda. **Tomás Blanco García** (2000). **Juan. J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**ECOLOGÍA.** Juego de azar razonado de origen francés creado por **Alain Duhamel** (1975). Sobre una base de 144 casilleros (12x12) en la que pueden jugar dos o cuatro jugadores. Un equipo colocará cosas naturales como ríos, árboles, etc. y otros elementos urbanos destructivos como rutas, usinas, etc. que llenarán la tierra de polución. **Jean-Marie Lhôte** (1996). En francés: *ecology*.

**EJERCICIO DE LA NASA.** Se trata de un ejercicio en el que hay que optar por las opciones correctas que son las que permitirán sobrevivir. **José David** (1985).

**ELÁSTICO, EL.** La banda elástica fue patentatada en 1845 en **Inglaterra,** pero no fue ella la que dio pie a este juego sino una tripa de llama en **Bolivia. Matías Castro y col.** (2010). Juego en el que dos niños sostienen un elástico unido en los extremos con las piernas, en diferentes alturas (tobillo, rodilla, muslo, etc.), mientras otro debe saltar de diferentes maneras. Si pierde, pasará a sostener el elástico. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Eugenia Trigo Aza** (1994) lo cita llamándolo *la goma y candanchú*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) se refieren a él bajo los nombres de: *saltar gomas, gomas* y *las alturas*. En portugués: *elástico o cordao*. **Regina Márcia Moura Tavares** (2004).

**ELECCIÓN DE FOTOS.** Los participantes, entre una variedad de fotos, elegirán las que más les gusten y/o llamen la atención. Les inventarán un antes y un después, así como qué fue lo que sucedió en el preciso momento en que fueron sacadas cada una de ellas. **Juan Pablo Bonetti** (1998).

**ELKAWUN.** Juego procedente de los indios mapuches de **Argentina** y **Chile** en el que el jugador que se la queda, esconde un objeto enterrándolo en un sitio desconocido para el resto. Cuando los compañeros ubican el lugar preciso donde fue escondido, la persona que lo escondió aplaudirá. Todos escarbarán y el que lo encuentre gritará: *«Tuga miles»* y será *el* encargado de esconderlo cuando el juego se reinicie. **Carlos Velázquez** (2006).

**ENANOS Y GIGANTES.** Formar con sillas dos círculos concéntricos en donde el interior será para los *enanos* y el exterior para los *gigantes*. Los primeros sentados y los últimos en pie. Habrá dos vigilantes: uno en el centro y otro fuera. Cuando el animador diga *¡enanos!*, los otros deben sentarse y viceversa. Gana el equipo que tenga más jugadores. **Armando Agallo Barrios** (1979). **Óscar A. Zapata** (1989).

**ENREDO DE ZAPATOS.** Todos los participantes se quitarán los zapatos armando una pila en el centro del lugar y mezclándolos. Cuando el animador (tras dar un tiempo) dé la señal, todos deberán tomar un zapato, encontrar rápidamente al dueño y atárselo sin que este pueda apoyar su pie descalzo en el suelo hasta que no lo tenga bien puesto. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**ENREDOS.** Los jugadores se cogerán de las manos haciendo un círculo, mientras otro participante se tapará los ojos. Aquellos que lo forman deben entrelazarse sin soltarse las manos y hacer una especie de nudo con sus cuerpos. El que se la quedaba debe intentar deshacerlo y formar de nuevo el círculo del principio. Otras denominaciones: *desenredo, el nudo*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Fidel Delgado y col.** (1993) lo llaman: *enredo*.

**ERES UN ANIMAL.** Los participantes tendrán dos minutos para pensar cuál creen es el animal que mejor los representaría y por qué, cuáles son las características especiales que tiene, con qué otros animales podrían llevarse bien y cuáles serían sus enemigos. Se sugiere contar con una pistola de agua para mojar a quien se pase del tiempo acordado. **Brian Clegg y col.** (2001).

**ESCALONES, 49.** Se pide a los participantes visualizar 49 escalones que deberán descender para encontrar un don desconocido y que cuando lo encuentren, comiencen a dialogar con él. **Gladys Brites y Marina Müller** (1990).

**ESCOBA, LA.** Cierto juego de naipes entre dos o cuatro personas, consistente en alcanzar 15 puntos cumpliendo ciertas reglas. Los naipes se valoran de uno a diez. *Léxico Español* (1990). **DRAE** (2001). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Ramón Mayrata y col.** (1983) así como **Tomás Blanco García** (1991) ofrecen en sus obras instrucciones para el correcto desarrollo de este juego. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**ESCONDER EL ANILLO.** Los participantes se colocarán en círculo y pondrán las manos juntas por las palmas y extendidas hacia delante. Quien conduce el juego colocará el anillo entre sus palmas y las irá pasando por entre las manos de sus compañeros. Simultáneamente, el grupo irá recitando: *«Corre el anillo, por un portillo, pasó un chiquillo comiendo huesillos, a todos les dio y a mí, no»*. Durante el transcurso, el animador dejará disimuladamente el anillo entre las palmas de uno de los jugadores, pues el juego consiste en averiguar quién lo tiene. **Jordi Lorente y col.** (2008).

**ESCONDIDA, LA.** Según **Pierre Parlebas** citado por **Francisco Lagardera y col.** (2004), se trata de un juego sociomotor. Entre los participantes se selecciona a uno, quien de cara a la pared deberá taparse los ojos, de modo que no podrá ver. Así comenzará a contar progresivamente del 1 hasta un número determinado, mientras los jugadores aprovechan para esconderse en distintos lugares. Al término de la cuenta debe buscarlos y cuando llegue a descubrir a alguno, le avisará de que lo ha visto y, para eliminarlo, correrá hasta la pared donde contó inicialmente para tocarla. Los que están escondidos, para salvarse, tienen que llegar hasta ese lugar antes que lo haga el que los descubrió. El último en llegar puede salvar a todos los pillados y entonces vuelve a parar el mismo en la siguiente partida. **José Luis Ramos** (1998). En la antigua **Grecia** se llamaba *la huida*. Otras denominaciones: en **Argentina:** *escondida, escondite, escondido, el pacato, piedra libre para mí*. **Bolivia:** *tuja*. **Chile:** *ellkamun, escondidas, el escondido*. **Costa Rica:** según **Miriam Hernández** (S/F), *escondido*. **Ecuador** y **Honduras:** *cucumbé*. **México:** *escondidillas, roña*, **Perú:** *los escondidos, ampu*. **Puerto Rico:** *sal salero o la mula de Pedro, los galgos*. **San Salvardor:** *cucumbé*. **Uruguay:** *la*

*escondida*. En **Venezuela:** *el escondido*. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **España:** *escondite, el escondite*. Según lo consignan **Clara Urdangarin Liebaert y col.** (2005), es un juego de esconderse y buscar que en el País Vasco se llama: *pi jolasa*. **Francia:** *jeu de cache-cache*. **Inglaterra:** *game of hide and seek*. Otras denominaciones: *amagatall*, *cuitamagá*, *catarroja*, *escondrillo*, *escondecucas*, *cucú*, *pina-roca* y «*el cut*» en **Francia. Óscar A. Zapata** (1995). **Carlos Velásquez Callado** (2006) cita un juego llamado en **Etiopía:** *kukulu*, como muy parecido. Según **Arminda Aberasturi** (1981), el niño elabora la angustia del desprendimiento, el duelo por el objeto que debe perder. Según **Edgardo Trìpodi y col.** (1999), lo ubican dentro de los juegos de ocultamiento y responde a la necesidad de reconocimiento y presentación. **Marsilio Parolini** (1995). **Héctor Barreiro y col.** (2003). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005) lo consignan bajo el nombre de: *el escondite*, y hacen referencia a otras denominaciones tales como: *alzo la malla, esconderelite, escondilietsas, maya, el esconder, escondiella/maya, quiriquí*.

**ESCONDITE, EL.** Juego de persecución y de escondite: unos se esconden y otros buscan a los escondidos. A veces basta con descubrirlos y decir su nombre y otras hay que perseguirlos en su huida a la salvación, que suele estar representada por una pared, una piedra, un árbol, otro compañero, etc. **Kate Greenaway** (1889). Otras denominaciones: *alzo la malla, esconderelite, escundilietsas, maya, el esconder, escondiella/maya, quiriquí*. **Josep M. Allué** (1999). **Daniel Calmels** (2004). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En inglés: *hiding-place*, jugar al escondite, *to play hide-and-seek*. **Constance Kamii y col.** (1988). **Rosa Guitart** (1996). **Debra Wise** (2007). **Carlos Velázquez** (2006) cita un juego procedente de **Gran Bretaña,** llamado *manor, one, two, three*, que es una curiosa variante del *escondite*, en el que cada uno debe encontrar un lugar sin que le vea el que se la queda, pero también tratando de evitar al resto de sus compañeros de juego. Se trata de un juego similar al llamado *tinieblas*, salvo que no se juega en la oscuridad, sino a plena luz del día y preferentemente al aire libre. Hay que acordarse de delimitar el lugar de juego. Para conocer sus reglas, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**ESCONDITE AL REVÉS.** Juego en el que solo se esconde uno de los jugadores y los demás lo buscan. **Josep M. Allué** (1999).

**ESCUDO DE FAMILIA. Alejandro Londoño** (1984) sugiere incluir un lema, una frase o palabra que exprese el ideal. Se proveen materiales para realizar collages. Cada padre o pareja de padres confeccionará su propio escudo de familia, para mostrarlo y comentarlo con los otros participantes. **Gladys Brites de Vila y col.** (1989). Existe una variante bajo el nombre de: *escudo de armas*. **Fidel Delgado y col.** (1993). En inglés: *shield, coat of arms*.

**ESCULTORES CIEGOS, LOS.** Los participantes se agrupan en parejas sentados uno frente al otro con los ojos vendados. Cada pareja dispone de una masa de barro para modelar. El animador les pedirá que esculpan una obra entre los dos, que será decidida en forma conjunta. **Mildred Masheder** (2009).

**ESCULTURAS CON NUBES.** Durante un tiempo de aproximadamente 15 minutos, mirar las formas de las nubes y tratar de interpretarlas; ayudará a favorecer la creatividad, la imaginación y la observación plástica. **Juan Carlos Pisano** (1993).

**ESCULTURAS CON PALILLOS Y GARBANZOS.** Se dividen los participantes en equipos de cuatro personas y se les da una caja de palillos y aproximadamente 50 garbanzos húmedos, que fueron puestos en remojo la noche anterior. A través de un proceso de comunicación, elaborar ideas que, con el acuerdo de todos, conviertan estos materiales en juguetes. Dispondrán de 45 minutos para construirlos. Exponer y comentar. **Maite Garaigordobil Landazábal** (2003).

**ESPALDA CON ESPALDA.** Se basa en consignas verbales. Formar parejas y que cada uno de sus miembros ponga su espalda contra la espalda de otro, para desde esta posición, acatar ciertas órdenes que tendrán que resolver en conjunto y sin despegarse. En inglés: *back to back*. **Constance Kamii y col.** (1988).

**ESPEJITO, EL.** Número de jugadores de dos a seis. Material: cerca de cinco cartas por cada jugador y una pared. Desde una distancia acordada entre todos los jugadores, se lanzarán las cartas contra la pared. El jugador que consiga que la suya caiga más cerca de la pared se quedará con todas las arrojadas por sus compañeros y cuando la baraja quede apoyada sobre ella, formará lo que se llama *espejito*. Si el jugador siguiente lograse derribarlo, será el ganador absoluto. En portugués: *o espelhinho*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**ESQUINA MÁGICA, LA.** Elije una esquina donde puedas sentirte cómodo y demostrar que en ella todo es factible, hasta desaparecer. Convencer de que cualquiera que la visite tendrá esas posibilidades. Se puede también demostrar que existen otras esquinas con otros poderes diferentes. **Lee Hausner y col.** (2000).

**ESTANCIERO, EL. 1.** Según **Arminda Aberasturi** (1981), es uno de los juegos con que se suele comenzar la práctica de juegos de azar y, por tanto, nuestros enfrentamientos con el mundo. **2.** Con el mismo nombre existe otro que consigna **Ethel Bauzer Medeiros** (1987), que consiste en marcar en un extremo del campo un refugio,

la «*estancia*», hacia donde van todos los jugadores, excepto dos: el *«estanciero»* y el «*comprador*». Los jugadores se reúnen en pequeños conjuntos que reciben el nombre de *animales domésticos*. Existen diálogos que permitirán algunas adquisiciones. Este juego puede llegar a tener muchas variantes, las cuales reciben distintos nombres.

**ESTATUAS, LAS. 1.** Actividad de la que generalmente participan solo niñas. Una dirigirá el juego y las restantes formaran una hilera. La que está al frente sacará una a una en forma más o menos fuerte, y la lanzará hacia delante. Cada una llegará hasta donde alcance el impulso y adoptará distintas posiciones simulando ser estatuas. Permanecerán así hasta que vayan cediendo por el cansancio o se motiven y rían. Pueden establecerse prendas. **Félix Coluccio y col.** (1988). **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Paulina Movsichoff** (1996). **José Luis Ramos** (1998). **2.** Varios niños adoptan diferentes posiciones como estatuas, mientras uno hará de *comprador* y otro de *vendedor*, que irá ofreciendo cada una. **3.** La niña que sea elegida como estatua deberá permanecer inmóvil a pesar de las bromas del resto. Otra versión es adivinar gestos, actitudes o profesiones que representa cada estatua. **Héctor Barreiro y col.** (2003). **4. Hilda Cañeque** (1993) ofrece una versión en la que existe un agregado musical al que se le seguirá el ritmo antes de quedar inmóviles. **5.** Un jugador se la queda y persigue a los otros. Todos los que son tocados se transforman en estatuas. Si ellas a su vez tocasen a un jugador libre, lo han de convertir automáticamente en una nueva estatua. Esta versión es parecida a la que procedente de **Marruecos** que se llama *hada*. **Carlos Velásquez Callado** (2006). **6.** Es la elaboración colectiva de una figura con varias personas que representan un tema a través de la actuación muda y sin movimiento. Por detalles, consultar **Laura Vargas Vargas y col.** (1989). **Héctor Barreiro y col.** (2003). En portugués: *estátua*. **Cynthia MacGregor** (S/F).

**ESTATUAS DE SAL.** Se precisa de un espacio amplio. En el centro se colocarán un montón de pequeñas bolsitas con garbanzos y los participantes se sentarán a su alrededor. Cada uno de ellos tomará una bolsita y se moverá libremente por la sala transportándola en equilibrio sobre diferentes partes de su cuerpo. Si alguna llegase a caer, automáticamente transformará a su portador en una estatua de sal y para desencantarlo, un compañero tendrá que colocarle sobre su cabeza el saquito de garbanzos caído, pero procurando a su vez que no se le caiga el propio. Se trata de ayudar y ser ayudado. **Víctor Pavía** (2006).

**ESTATUAS GEMELAS.** Juego entre tres, dos de los cuales tendrán los ojos vendados mientras que el tercero hará de escultor, reproduciendo la estatua que formó uno de ellos. Cuando considere que la tarea está finalizada, le destapará los ojos a sus compañeros para que puedan observar el resultado. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**EXPANSIÓN DE LA PROPIA CONCIENCIA.** Actividad que ayuda en la toma de conciencia frente a algunas situaciones y la forma de reaccionar frente a los sentimientos que se generan. **José David** (1985).

**EXPLOSIÓN DEL GLOBO.** Ocho a diez participantes recibirán un globo cada uno, para que sean inflados y atados al tobillo. Cada jugador tratará de hacer explotar el de los demás con los pies, pero, a la vez, tendrá que cuidar el propio. Ganará aquel que haga explotar más globos ajenos y permanezca con el suyo entero. **Silvio José Fritzen** (1999).

# F

**FALSO Y VERDADERO.** Sentarse en círculo y dar a cada participante tiempo para que se prepare. Deberá exponer tres hechos sobre sí mismo, dos de los cuales deben ser falsos y uno verdadero. Dará su nombre y relatará uno; su nombre y dirá el segundo, para finalmente, decir su nombre y relatar el tercero. El equipo deberá elegir cuál es el verdadero. La repetición de los nombres se establece a los efectos de que sirva para ayudar en la memorización de la información recibida. Puede también hacerse como un ejercicio de pares, en el que cada miembro presente a su pareja. **Brian Clegg y col.** (2001).

**FAMILIAS, LAS.** Se trata de un juego en el que los participantes, al son de la música, se intercambiarán y repartirán los distintos roles que la constituyen, hasta que deje de sonar, momento en el que cada uno deberá ocupar en el espacio un lugar de acuerdo al rol que le tocó al azar. El padre se sentará y encima de su falda la madre, en sus rodillas el hijo; encima del hijo la hija; encima de la hija la abuela; y al lado de la silla y tumbado en el suelo el perro. Será una buena ocasión para que los jugadores que no se conocen se presenten. Los nombres de los distintos integrantes podrán ser tanto originales como ficticios. En inglés: *making families*. **Óscar Martínez** (2000).

**FICHA DESCRIPTIVA DEL JUGUETE.** Ficha que recoge la descripción del juguete y de su envase, así como las clasificaciones del mismo. **María Costa Ferrer y col.** (2000). No se considera un juego en sí, pero reviste gran importancia ante cualquier intento por sistematizar los aservos lúdicos.

**FICHA PARA INVENTARIAR UN JUEGO.** Puede tomarse como base la que figura en las páginas 26, 27 y 28 del libro *Juegos tradicionales y Sociedad en Europa* de **Pere Lavega** (2006). No constituye un juego en sí, pero se considera de gran importancia ante cualquier intento por sistematizar los aservos lúdicos.

**FIDEO FINO.** Juego preferentemente de niñas que genera vértigo. Se coloca una pareja de frente, pies juntos, tomados de las manos, y comienzan a girar en el lugar, todo lo más rápido que resistan. **Félix Coluccio y col.** (1988). Ver: *roda da cabachinha*. Ver variante en *fideo grueso*.

**FIDEO GRUESO.** Variante del *fideo fino* en el que en vez de girar, pasaban sus cuerpos por debajo de los brazos sin soltar las manos. **Alfonso Soler Roca** (2006).

**FIGURITA(S).** Cromo, estampa, caritas. Por más detalles: **Félix Coluccio y col.** (1988). **Héctor Barreiro y col.** (2003) hablan de la satisfacción de completar el álbum, de las que son «*difíciles»* de conseguir y de los diferentes juegos a que poseerlas daban lugar. Por ejemplo: *tapadita o catarata, punto, chupi* y *pelito*.

**FOOT-BALL.** Del inglés: *balompié*. Se forma con las voces inglesas *foot (pie)* y *ball (balón)*. Constituye una curiosidad destacar que los propios ingleses utilicen este vocablo para referirse al *rugby*, dado que al *fútbol* lo denominan *soccer*. **Nilo J. Suburu** (1968). En francés: *football*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**FORMACIÓN DE PALABRAS.** Los jugadores eligen una palabra larga para luego escribir la mayor cantidad posible de otras con cada una de las letras que la componen. Tomar en cuenta que las palabras repetidas no generan puntaje. **Kate Greenaway** (1889).

**FORMAS ELECTIVAS.** Las hay de diversos tipos para que los participantes configuren sus cuadros o equipos. Pueden ser: A) Con material: con pajitas, con monedas, con una piedra, tirar a una raya, etc. B) Sin material: con los pies, con los dedos, contar, a ritmo de una canción o recitado, etc. Ver: *echar a suertes*.

**FÓSFORO ENCENDIDO, EL.** Consiste en decir 10 palabras que empiecen con la misma letra desde el momento en que se enciende el fósforo y antes de que este se apague. Cada vez que un jugador pierda, se le adjudicará un punto en contra. Se juega a cinco puntos y al que los tenga, se le adjudicará una prenda. **Juan Carlos Pisano** (1990).

**FÓSFOROS, LOS.** Los participantes se colocarán en círculo y uno de ellos encenderá un fósforo que será pasado a todos los compañeros lo más rápido posible, procurando que no se apague. Al hacerlo, se suele decir: *«Encendido te lo doy, si apagado tú lo das, prenda pagarás»*. En francés: *allumettes*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**FOTO ENIGMÁTICA.** De una revista o periódico se selecciona una foto de gran tamaño. Se recorta una hoja de papel en cuadrados con el fin de cubrir con ellos toda la foto. A cada cuadrado se le levanta una punta para poder cogerlo mejor. Se cubre totalmente la foto y se avisará a los participantes cuando puedan mirar. Por turno, los jugadores podrán levantar un cuadrado de papel por vez, para ver un trozo más de la foto, pero deben ser muy prudentes a la hora de adivinar, pues solo tendrán una oportunidad. El juego se dará por finalizado cuando alguien adivine lo que representa la fotografía. **Josep M. Allué** (2000).

**FOTÓGRAFOS Y MODELOS.** Los participantes se dividen en dos equipos: uno que hará de *fotógrafos* y otro, de *modelos*. Los primeros colocarán a sus *modelos* en una pose que consideren representativa de su personalidad y carácter. Los *modelos* pueden poner resistencia y crear un diálogo constructivo mientras están posando. **Fidel Delgado y col.** (1993).

**FRAGANCIAS.** Juego de origen francés creado por **Veronique Debroise** (1990) que exige memorización y respuestas elaboradas según la reacción que provocan ciertos perfumes contenidos dentro de varios recipientes. Fue creado dentro de una secuencia de otros juegos relacionados con el tema de los perfumes. En francés: *fragrantes*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**FRÍO O CALIENTE.** El animador solicita a uno de los jugadores que se retire de la sala. Luego se oculta cualquier objeto que tendrá que ser encontrado por la persona que estuvo ausente, quien será orientada por el resto del grupo diciéndole: *caliente*, si llegase a estar cerca, o *frío, frío*, si estuviese lejos. Solamente se le permitirá hacer seis preguntas de orientación. **Silvio José Fritzen** (1999). Ver: *ciegos en acción*. **Víctor Villegas** (1994). Este juego tiene gran similitud con el que **Carlos Velázquez** (2006) consigna como procedente de **Cuba** y que en **España** se conoce con el nombre de: *el cinto Barragán*, y en **México** como: *cinturotazo*. **Óscar A. Zapata** (1995) y **Debra Wise** (2007) lo llaman: *frío y caliente*.

**FRUTA, LA.** En **Perú,** es un juego grupal, parecido a *la cinchada*. Es de los pocos juegos infantiles en el que se identifican *ángeles* y *diablos*. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**FÚTBOL.** Castellanización, por pronunciación figurada, de la voz inglesa *foot-ball. Balompié*. **Nilo J. Suburu** (1968). Juego entre dos equipos de 11 jugadores cada uno, cuya finalidad es hacer entrar el balón por la portería del equipo contrario, conforme a reglas determinadas de las que la más característica es que la pelota no puede ser tocada por manos o brazos. **Eugenia Trigo Aza** (1994). Es originario de **Inglaterra** pero las

raíces se encuentran en una serie de juegos practicados desde los tiempos más remotos en distintas partes del globo, tales como Japón, China, Italia y algunas civilizaciones precolombinas. En la década de 1850 comienzan a diferenciarse claramente el fútbol del rugby. 1857 es el año de creación de la primera institución: el Forest Club cerca de Londres. 1863 es el año de aparición de The Football Association. En 1871 comienza la Copa de fútbol de Inglaterra y en 1884, se crea la Liga de fútbol. **Juan Rodríguez López** (2000). En **Inglaterra** es *football*, en **EE.UU.,** *soccer*. Se trata de un deporte olímpico. **Vicente Martínez de Haro y col.** (1997). Las organizaciones deportivas de este deporte aparecieron en **Alemania** en 1900 y en **Suiza** en 1904. **Miguel Medina** (1930). **Eloy Altuve** (1997). En inglés: *soccer*. **Bonnie Gratch y col.** (1983). **Rules of the game** (1982). Por instrucciones, ver **Bing Broido** (2000).

**FÚTBOL A LA PAR.** Consiste en realizar un partido de fútbol entre dos equipos cuyos componentes deben ir unidos por parejas, atados con una cuerda, pierna con pierna. **Lavega Burgués y col.** (2003).

**FÚTBOL A TRES BANDAS.** Se trata de jugar al fútbol clásico pero con tres equipos y, por tanto, tres porterías. Cada equipo intentará puntuar en cualquiera de los otros arcos. **Terry Orlick** (1995).

**FÚTBOL CON BOTONES.** Surge aparentemente en Barcelona, **España,** en 1940, y para practicarlo solamente se necesita una mesa o superficie lisa sobre la que se dibujarán las líneas del campo de fútbol. Cada equipo tendrá 10 jugadores en el campo y un botón que ocupará la posición de portero. La pelota será un botón pequeño y plano, que será lanzado alternativamente según se vaya desplazando el botón-pelota. En portugués: *fútebol com botoes*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F) describen las reglas completas.

**FÚTBOL SOBRE UNA MESA.** Es el nombre que **Víctor Villegas** (1994) da a un juego conocido ampliamente como *ping-pong soplado*. Curiosamente, el mismo autor también lo llama: *soplos que reemplazan las patadas*.

**FUTPAR.** Se trata de una variación del *fútbol* clásico, que se juega en duplas o tríos, en el que los participantes deben permanecer cogidos de las manos. Se pueden ampliar las dimensiones de la cancha, usar más de una pelota y estimular el compañerismo después de cada gol. **Fabio Otuzi Brotto** (2003).

# G

**GALLINA CIEGA, LA.** Originariamente, sería el diablo y el juego se vincularía con las solemnidades paganas. **Jean Chateau** (1965). Juego hecho famoso por Goya, quien pintó un cuadro con el mismo nombre. En **Andalucía** se conoce con el nombre de *pello;* en **Segovia:** *vísula;* en **México:** *mona;* **Bolivia:** *ratoncito*. **A. de Ledesma** (1613) dedica una décima y un romance *«A Santa Lucía, Virgen y Mártir»*, que titula *«El juego de la gallina ciega. P. ¿Qué venden en la tienda? / R. Espadas. / P. ¿Qué venden en la plaça? / R. Escaramojos. / P. Con ellos te saque los ojos si vieres. / R. Amén»*. Juego de muchachos, pero en la antigüedad de adultos, en que uno, con los ojos vendados, trata de atrapar a otro y adivinar quién es; si lo logra, pasa el atrapado a ocupar su puesto. Una variante consiste en preguntarle a la *gallina* si busca un dedal o una aguja, para que identifique donde están sus compañeros por medio de la voz. Otra variante será la *gallina ciega al asiento*. **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Óscar A. Zapata** (1995). **Marsilio Parolini** (1995). **José Luis Ramos** (1998). **Oreste Plath** (2008). **DRAE** (2001). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Otras denominaciones: *maitencito, mambullita, moma, mona*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999): *el joc de la sardana*. Se considera un juego tradicional, muy conocido y extendido en **España** y otros países del mundo. **Rosa Guitart** (1996) llama a este juego: *la gallinita ciega*. **Héctor Barreiro y col.** (2003) en cambio lo llaman: *el gallo ciego*. En inglés: *blind-man´sbuff, hoodman´s blind*. **Empar de Lanuza y col.** (1980) citan el texto del diálogo y los aspectos pedagógicos que intervienen en la aplicación de este juego. Por detalles y formas de juego, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**GALLINITA CIEGA, LA.** Juego que aún tiene bastante popularidad. Supone vencer ciertas inhibiciones, que apuntan a liberarnos de esquemas y prejuicios, pues durante su ejecución es posible tener que tocar a los compañeros. Participan no menos de seis jugadores, uno de los cuales hace de *gallo* o *gallinita ciega*, a quien se le vendarán los ojos y se le darán unas vueltas en redondo, para desorientarlo. El que está vendado deberá tratar de atrapar a uno de los jugadores y decir su nombre. Si lo consigue, pasará a ocupar su lugar. **Graciela Soto de Fernández** (1941). **Carlos Villafuerte** (1957) lo

nombra dentro del capítulo de juegos con los ojos vendados. **Miriam Hernández** (S/F) lo menciona dentro de la lista de juegos tradicionales de **Costa Rica. Fidel Delgado y col.** (1993). **Teresa Lleixa Arribas** (1995). **Marsilio Parolini** (1995). **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). **Juan Pablo Bonetti** (1992). También llamado: *el gallo, la cieguita*. **Víctor Pavía y col.** (1994). En francés: *le colin maillard*. **Carlos Velásquez Callado** (2006) consigna que existe en **Marrruecos** uno muy parecido con el nombre de *taf-taf*.

**GALLITOS, LOS.** Amarrar un globo en los pies de cada participante. Una vez que todos lo tengan, consiste en tratar de aplastar con el pie los globos de los demás, pero cuidando que ellos no hagan explotar los de uno. Ganará el último jugador que conserve sano su globo y si se jugase con dos o en parejas, los que conservan sanos los dos. **José Luis Ramos** (1998).

**GANA PIERDE, EL. 1.** Es una de las modalidades de juego con cartas españolas llamado *tute* en el que el que hace más tantos pierde. **2.** Modalidad del juego de *damas*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**GARABATO, EL. 1.** Es mencionado por **Alberto Ivern** (1994) y se refiere a la posibilidad de imaginar o de trazar un garabato sobre papel o sobre el piso y recorrerlo con la mirada y en este caso, hacerlo en todas las direcciones. Si retrocedemos lo borramos. Sugiere tomar una tiza o mejor aún, varias de colores. Que pensemos entre todos en cómo podemos colorear el dibujo obtenido por medio de la suma de nuestros garabatos, en distintas formas creativas de recorrerlo y pedirle a los otros participantes que las repitan. Solicitar que cada uno lea su garabato y a los otros, en lo posible, que lo interpreten. Recorrer el o los garabatos con nuestros cuerpos. **2.** Otra versión, con el mismo nombre, comienza con la posibilidad de empezar haciendo garabatos sobre un papel para luego pasarlos al cuerpo. Imaginar que todos somos un hilo. ¿Quién quiere ser la aguja? Vamos a dibujar con nuestros cuerpos garabatos en el espacio. **Edgardo Trìpodi y col.** (1999). **Fabián Mariotti** (S/F) documenta una versión que llama *garabatos* y que tiene como particularidad la de comenzar con un participante al que luego se le irán acoplando otros; dibujarlo sobre un pizarrón y acompañarlo con elementos musicales que serán incorporados al cuento de un relato. *Garabito*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**GARAPULLO.** También conocido como *repullo*. Juguete para lanzar a clavar en un blanco, confeccionado en papel con un alfiler en la punta. Puede haber sido el antecedente del *dardo*. Es lo mismo que *rehilete*. Uno de los juegos del Gargantúa de **F. Rebelais**, según **A. García-Die** (1972). En inglés: *paper dart, shuttlecock*.

**GATO SE COME AL RATÓN, EL.** Los participantes se cogen de las manos y forman un círculo. Uno de los jugadores, *el ratón*, se sitúa en su interior y otro, el compañero *gato*, se coloca en el exterior. Este debe intentar entrar en el círculo para atrapar al *ratón*, mientras los compañeros del círculo deben protegerlo, intentando evitar que entre, mientras gritan: *«¡Gato come o rato!»*: *«¡El gato se come al ratón!»*. Juego originario de Angola donde se llama: *gato come o rato*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**GATO Y EL RATÓN, EL.** Juego de ronda de origen español en el que dos niños quedan afuera, siendo uno el *gato* y el otro el *ratón*, permaneciendo uno de ellos en el centro. El *gato* le dice al *ratón*:

— Ratoncito, ¿qué comés?
— Pan y queso —le contesta el ratón.
— ¿Me das un poquito?
— No.
— Dame un poquito…
— No —repite el ratón.
— A que te como —amenaza el gato.
— A que no —dice el ratón, y escapa.

Los niños que forman la ronda intentarán impedir que el *gato* entre a ella agachándose y elevándose cada vez que el *gato* quiera entrar. Si el *gato* entra, tratan de que el *ratón* huya. Si le da alcance, termina esta parte del juego y otros dos pasan a ser el *gato* y el *ratón*. Es originario de **España. Pere Lavega Burgués y col.** (1999). También se conoce por toda **Latinoamérica.** Por más detalles, consultar **Hugo Döbler y col.** (1961) que lo llaman *gato y ratón*, quienes citan variantes, incluso una en la que se aumenta el número de ratones y de gatos. Según lo consigna **Ethel Bauzer Medeiros** (1987), se trata de un juego practicado además con este mismo nombre en **EE.UU., Canadá, Portugal, Francia** y **China.** En **Bolivia** se conoce como *la paloma y el gavilán*. En **Dinamarca** la variante se llama *can y liebre. Lobo y oveja* en **Italia.** Siendo el grupo muy grande, es común subdividirlo o nombrar tres gatos y tres ratones. Los últimos usan un distintivo (por ejemplo, un pañuelo atado al brazo). **Félix Coluccio y col.** (1988). **Eloy Altuve** (1990) menciona la conversación, que en Venezuela, mantenían los participantes. **Eugenia Trigo Aza** (1994). Existen diferentes variaciones. *Ver: la monjita, pencutún, ratón que te pilla el gato*. **Paulina Movsichoff** (1996). **José Luis Ramos** (1998). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Según **Constance Kamii y col.** (1988), se trata de un juego similar a: *el zorro y las gallinas*. En inglés: *cat and mouse*. No obstante lo antedicho, **Carlos Velázquez Callado** (2006) consigna que se trata de un juego cuya procedencia es **Bosnia Herzegovina.** En **Holanda** el que se escapa debe dar, al menos, cuatro vueltas al círculo antes de poder sentarse; en **Suiza** en lugar de un *gato* y un *ratón* los roles son de un *cazador y un zorro* y no se canta ninguna

canción. **Héctor Barreiro y col.** (2003) lo citan como juego de persecución.

**GIGANTE Y LOS ENANOS, EL. Óscar A. Zapata** (1989) bajo este nombre se refiere a un juego que es una especie de *cinchada*, pero con uno de los lados ocupado por un adulto. Ver: *cinchada*.

**GIGANTES, BRUJAS Y ENANOS.** Dividir al grupo en dos equipos y hacer que formen filas, una frente a la otra. Explicar las reglas. Este juego es una versión de otro llamado *piedra, papel y tijera*. Los *gigantes* vencen a las *brujas* pegándoles en la cabeza. Las *brujas* vencen a los *enanos* hechizándolos. Los *enanos* vencen a los *gigantes* golpeándolos en la parte posterior de las rodillas. **Brian Clegg y col.** (2001).

**GINCANAS.** Son actividades lúdicas que se basan en la realización de pruebas. **Jordi Lorente y col.** (S/F). Ver: *gyncanas*.

**GLOBOS, LOS.** Los jugadores inflan un globo y lo amarran con un hilo a su cintura del lado derecho o izquierdo, según convengan. Al escuchar una melodía comienzan a bailar y cuando pare, tratarán de romper los globos a sus compañeros. Quien logre o quienes logren quedarse con sus globos sanos, será(n) el(los) ganador(es). **José Luis Ramos** (1998).

**GRÁFICO DE MI VIDA, EL.** Formar pequeños equipos y entregarles a cada uno de los participantes, hojas blancas y lápices o bolígrafos, para que tracen una línea que mediante ángulos y curvas, represente los hechos más significativos de sus vidas. Podrán limitarse a un determinado período o expresar vivencias o sentimientos de tipo religioso, familiar, grupal o social. Dar tiempo suficiente para que cada uno exponga los eventos más importantes. En otra versión, la línea a ser trazada será graduada del 0 al 100 y los participantes podrán referirse a situaciones pasadas, presentes o futuras. Comentar. **Silvino José Fritzen** (2000).

**GRAN ABRAZO, EL.** Juego en el que todos los participantes forman una hilera cogidos de la mano. El primero comenzará a girar sobre sí mismo, quedando lentamente todos formando una espiral mancomunados en una especie de gran abrazo. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**GRANADA-DAKAR.** Juego en el que los niños sentados en círculo, simulan la circulación de un auto con el ruido (ñññññooooooo) de un jugador a otro. El ruido puede

ser frenado con el sonido ñññiiii y cambiará de dirección. La onomatopeya bbbbrrroomm permitirá que el auto continúe su rumbo hacia cualquier otro destino acompañado de un guiño de ojo y un movimiento de cabeza. Si se pronuncia «pop, pop, pop, pop», es porque el auto se ha quedado sin combustible y conviene llenarle el depósito («glup, glup, glup») antes de continuar el viaje. En ocasiones puede pincharse la rueda («pssss») y entonces, habrá que volver a ponerle aire («ffff») al auto, para poder continuar. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**GRANJA, LA.** Juego para un grupo numeroso, en el que el animador asignará a los participantes nombres de animales que puedan vivir en la granja, debiendo haber varios de cada especie. Al comenzar, todos los animales emitirán su sonido típico para así agruparse con sus pares. **Jaume Bantula Janot** (1998). En la versión de **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995) les adjudican cualidades que bien adaptadas podrían servir para un juego de presentación en parejas, teniendo en cuenta que no está permitido hacer ruidos falsos y que cuando los buscadores estén cerca de su correspondiente pareja, han de cesar de emitir sonidos. En **Brasil:** *a chácara*. **Héctor Civitate** (2003).

**GRULLA, LA.** Variante de *la* r*ayuela*. Se trazan sobre el suelo varios cuarteles y en el remate principal uno en semicírculo denominado *gloria*. El juego consiste en hacer pasar por los cuarteles una piedra pequeña, empujada por un solo pie, pues el otro debe ir al aire; de ahí el nombre del juego: *grulla*, que siempre está apoyada en una sola pata. Al llegar al vértice, o sea, a *la gloria*, se puede descansar, es decir, poner ambos pies en el suelo. Luego se inicia *la sacada*. El que logre llevar la piedra a *la gloria* y luego sacarla por los cuarteles sin dejarla salir de ellos, gana el juego. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**GUERRA, LA.** Se reparten todas las cartas. Sin mirarlas, cada jugador pone su montón frente a sí, boca abajo. Simultáneamente, los participantes destapan la carta superior de su montón y quien muestre la de más valor será el que se quede con todas. Si hubiese un empate, cada jugador destapará la carta siguiente como queriendo tapar el empate y volverá a sacar una tercera, que es la que dirimirá la mano. Quien gane se llevará las seis. Se dará por ganador al que al final, se quede con todas las cartas. **Debra Wise** (2007). En inglés: w*ar*. **Constance Kamii y col.** (1988).

**GUERRA DE CABALLOS, LA.** Juego de habilidad, destreza y fuerza en el cual intervienen dos *jinetes* con sus respectivos *caballos*. Uno de los participantes (*jinete*) se subirá a la espalda de su amigo (*caballo*). El objetivo consistirá en derribar del *caballo* al *jinete* adversario valiéndose exclusivamente de sus manos. **Víctor Pavía y col.** (1994). **Eugenia Trigo Aza** (1994).

**GUERRA DE CIEGOS.** Dividirse en parejas, con los ojos vendados. Cada equipo se identificará con un trozo de lana de un color. El objetivo será arrancar o romper el hilo perteneciente a los jugadores contrarios. **José David** (2008).

**GUERRA DE LAS BANDERAS.** Los jugadores se distribuyen en dos campos iguales, ocupando cada uno de ellos un país a ambos lados de la frontera. Cada campo tendrá su bandera, la que se colocará de manera visible a una distancia de por lo menos 20 metros. El objetivo del juego consiste en apoderarse de la bandera «enemiga» y traerla a su país, ganando así la competencia. El adversario será eliminado solo con tocarlo, siempre que se haya introducido en el país enemigo, por lo que se convertirá en prisionero. Un compañero de equipo puede liberarlo tocándolo y llevándoselo de vuelta a su base. La victoria la obtiene el equipo que consiga llevar a su territorio la bandera del otro país o aquel que, al final del tiempo fijado, tenga el número mayor de prisioneros. **Asociación de Scouts de Canadá** (1987).

**GUÍA Y EL CIEGO, EL.** Los participantes se agrupan en parejas y uno de sus integrantes tendrá los ojos vendados mientras que el otro servirá de guía y así tratarán de evitar todos los obstáculos. Al principio el guía sostendrá la mano del «ciego» y luego lo guiará utilizando solamente la punta de los dedos para, finalmente, hacerlo utilizando solamente la voz. **Mildred Masheder** (2009).

**GUSANO, EL.** Juego de coordinación y fuerza entre dos equipos en los que cada participante estará sentado entre las piernas del de atrás. Todos se apretarán para formar una fila lo más compacta posible. Cada participante se sujetará al de delante cruzando las piernas alrededor de su cintura. A continuación, siguiendo las órdenes del primero de la fila, se irán inclinando de izquierda a derecha hasta que tomen suficiente impulso como para darse la vuelta y quedar todos sobre las manos excepto el último, que será el único que utilizará los pies. En esta posición avanzarán poco a poco utilizando las manos, pero no podrán hacerlo si sus integrantes se separan. El equipo que llegue primero será el ganador. **José Luis Ramos** (1998). **Josep M. Allué** (1999).

**GYNKANA.** Juego de recorrido por equipos en el que tendrán que realizar diferentes pruebas, las cuales podrán ser de habilidad, coordinación y búsqueda, para las que necesitarán de una buena organización. Se recomienda que los diferentes equipos tomen la salida con unos minutos de diferencia entre uno y otro para no interferirse durante el recorrido. Ganará el equipo que utilice el menor tiempo para hacerlas. **Josep M. Allué** (1999). **Marsilio Parolini** (1995) se refiere a un juego muy parecido bajo el nombre de *gimkana con números*. Nótese que este juego puede aparecer con distintas grafías: *gincanas, gymkhana* o *gynkana*.

# H

**HABLAR CON EL CUERPO.** El animador le pedirá a los participantes «que hablen» sin utilizar palabras: que digan por ejemplo «Adiós», con la mano. «No», con la cabeza. «Me duele el dedo», «Estoy esperando», con todo el cuerpo. «Qué bonito», de la misma manera. «Huele mal», con la nariz y la mano, etc. **Óscar A. Zapata** (1989).

**HACER EL ANIMAL.** Juego en parejas o equipos de cuatro, cuya tarea consistirá en representar un animal. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**HACER NÚMEROS, LETRAS Y FORMAS.** Juego en el que el animador solicitará a los participantes que valiéndose únicamente de sus cuerpos, formen números, letras y otras formas. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**HAZ MUECAS.** Juego en el que cada participante deberá poner las manos atrás y mirar hacia el cielo. En esa posición, se les pondrá una galletita en la frente la cual, mediante muecas, deberá intentar llevarla a la boca. Quien logre morderla primero será el ganador, aunque el objetivo del juego sea, más que nada, pasar un buen rato viendo las muecas de los participantes. **Josep M. Allué** (1999).

**HISTOGRAMA.** Ejercicio que puede ayudar a tomar en consideración hechos importantes de la vida en secuencia cronológica. Sobre un papel dispuesto en forma apaisada, escribir partiendo de la fecha de nacimiento los eventos más importantes vividos hasta ese momento y los que se piensan aún abordar en el futuro, usando para ello colores diversos. Intercambiar opiniones y sensaciones. Evaluar. **Klaus Vopel** (1995) menciona que la autoría le corresponde a **Koberg**/**Bagnall.**

**HISTORIA DE UNA FOTO.** Colocar sobre una mesa varias fotos. A cada

participante se le pedirá que escoja una y elabore según ella una historia. Tomando la foto como «presente», hacerle un «pasado» y un «futuro». **Alejandro Londoño** (1984).

**HISTORIA DÍA A DÍA.** La única regla para poner en movimiento este ejercicio será llegar a motivar al participante para que, en forma perseverante y creativa, escriba por lo menos una frase al día y luego, basado en ese material, elabore una historia. **Lee Hausner y col.** (2000).

**HOMBRECITO VIVE TODAVÍA, EL.** Consiste en hacer pasar de mano en mano un fósforo encendido y mantenerlo prendido el mayor tiempo posible. Se practica en **Siberia, España y Portugal. En Francia** se llama: *petit bonhomme vit encore*. **Jean Chateau** (1965). **Marsilio Parolini** lo llama: *¿hombrecito, vives todavía?* y dice que si llegase a apagarse, quien lo tuviese en la mano en esos momentos, quedará excluido del juego (1995).

**HONDA, LA. 1.** Tira de cuero, o trenza de lana, cáñamo, esparto u otro material semejante, para lanzar piedras con violencia. **2.** Una de las denominaciones de la cara de *la taba* llamada *chuca*. **3. M. S. Díez** (1994) afirma que en los Argüellos (León) **España,** se denomina *fronda*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **4.** Se trata de una de las armas más primitivas de la humanidad. Pequeño instrumento con que los muchachos se entretienen probando puntería sobre alguna lata, una piedra, botella, etc. Se construye originalmente mediante una horqueta en forma de V o de Y, sacada de árboles como el naranjo, pero últimamente también las hay de metal o de plástico. En cada uno de sus extremos superiores se harán muescas para poder atar allí un hilo o una banda de goma de entre 40 y 60 cm. Se cortará la goma en su parte media y se unirán los extremos libres a una pieza de cuero, llamada *pala*. Como proyectiles se emplearán pequeños cantos rodados, municiones, etc. En caso de no poseer horqueta, se harán ojalillos en los dos extremos y se colocará uno en el dedo pulgar y otro en el índice. En **Argentina** también se llama *cuca* o *cauchera*. **5.** La honda lanza piedras, se compone de dos tiras de cuero o de fajas angostas de lana unidas en sus extremos por una oreja de suela, en la cual se carga o deposita la piedra. Otras denominaciones: en **Argentina**: *catapulca* (*). **Chile**: *lanza piedra*, *honda*. **Puerto Rico**: *honda*. **España**: *el tirador, tirachinas, tirachinos, tirabeque, tiragomas*. **Oreste Plath** (1998). **José Luis Ramos** (1998). En **México** es llamada *resortera* tal como lo consignan **Gretel García Davids y col.** (1999). En inglés: *sling*. En francés: *la fronde*. **Jacques Stella** (2001).

**HOYO, EL.** Pequeño agujero que se hace en el piso, del tamaño de un puño, para jugar a las canicas. Los jugadores se sitúan a dos o tres metros de distancia. Cada participante arrojará su canica tratando de enviar al hoyo las de sus compañeros que han quedado

fuera y al mismo tiempo la suya. Si lo consigue, recuperará la que tiró y ganará además las que pudo enviar al hoyo; pero si quedase fuera, estará a disposición de los demás jugadores. **Óscar A. Zapata** (1989).

**HOYUELO.** Juego de muchachos que consiste en tirar desde cierta distancia, monedas o bolitas a un hoyo pequeño que se hace en la tierra. **M. S. Díez** (1994). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**HUAYLIN HUAYLIN KIKIRIKI O SACHA TIRAY.** Juego originario de **Perú** preferentemente practicado entre los campesinos. El más fuerte se sentará en el suelo con las piernas abiertas y luego otro, a quien el primero agarrará de la cintura, y este a un tercero, hasta formar la fila. Los leñadores serán dos y las personas sentadas representarán cada una un árbol, arbusto o cualquier yerba que el viento suele mecer. Los leñadores antes de cortar, preguntarán los nombres a quienes sentados, traten de resistir. Por detalles, véase: **Félix Coluccio y col.** (1988).

**HUEVO EN LA CUCHARA, EL.** Se organizan varios equipos de seis a ocho jugadores, todos ellos con capacidades semejantes. A una cierta distancia de la línea de salida, se colocarán unas sillas o banderas. A la señal del animador, el primer jugador de cada equipo correrá hacia las sillas llevando en la mano un huevo cocido puesto sobre una cuchara sopera, procurando que no se le caiga. (Puede ser tomate o papa.) Al regresar, entregará la cuchara con el huevo al segundo jugador y así sucesivamente hasta finalizar. Ganará el equipo que termine primero y le entregue al animador ambos objetos. **María Salete Pereira** (1989). **Eloy Altuve** (1990). **Óscar A. Zapata** (1995). **José Luis Ramos** (1998).

**HUICHI HUICHI.** Juego originario de **Perú** que se hace en ronda, preferentemente con adultos que cantan dando vueltas agarrados de las manos y golpeando el suelo en forma de zapateo. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**HULA-HULA.** Juego que por 1960 surgió como moda en **España,** que consiste en meterse dentro de un aro y sostenerlo horizontalmente en torno a la cintura de forma que gire, sin caerse. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *hula hop* o *hoop*.

**HUURING-HUURING.** Se trata de un juego de doble interés. Primero porque provoca la risa de los niños pequeños y segundo por estar relacionado con la historia del ciclo vital de las plantas. Para más detalles, consultar a **Terry Orlick** (1995).

# I

**IDENTIFICARSE CON UN ANIMAL.** Actividad que podrá ayudarnos a tomar conciencia sobre la vida de los otros y cómo ellas a su vez, inciden sobre la nuestra. **José David** (1985).

**IDENTIFICARSE CON UN ROSAL.** Ejercicio de imaginación que trata de utilizar un rosal como objeto intermediario para decir cosas probablemente relacionadas con nosotros mismos. **José David** (1985).

**INDIACA.** Juego con «*volantes»* probablemente originario de **Brasil** y que se cree era practicado por pueblos nativos de toda **Sudamérica.** Se juega con una pelota rellena que gana en vistosidad, pues de ella penden tiras de aproximadamente 20 cm de largo y tres de ancho. En **Argentina,** después de comer mazorcas, les insertaban plumas para jugar con ellas. **Jordi Lorente y col.** (S/F). Consiste en lanzarla con la palma de la mano por encima de una red hacia la zona donde está el equipo adversario, quien deberá devolverla de la misma manera, evitando que antes toque el piso. Los equipos son de cinco jugadores y el campo de juego un rectángulo de 10 por 16 metros dividido por una línea central en dos mitades iguales. La red tiene una altura superior a 2,43 m cuando juegan hombres y de 2,24 m cuando lo hacen mujeres. **Alberto Virosta** (1994). **Vicente Martínez de Haro y col.** (1997). Ver: *peteca*, que es el nombre con el que el juego es conocido en **Brasil.** Para otros autores es de origen indígena sudamericano, relacionado con el bádminton y el voleibol. Consiste en darle un golpe a la indiaca para que pase sobre la red que divide el terreno de juego. También es practicado en **Alemania, Argentina, Brasil, Colombia, Eslovaquia, España, Estonia, Luxemburgo, México, Suiza, etc.**

**INFERNÁCULO.** También: *aeroplano, avión, cabexote, cabezote, caer en raya, calderón, campana, caracol, cascajo, cascallo, castro, chita, cochafle, cochanfle, colache, conchafle, corazón, coro, cruceta, cuarterones, cuatro, días de la semana,*

*golosa, grulla ágil, hilandera, himbo o imbo, infernáculo de agua, infernáculo de cielo y tierra, infernáculo de la luna, infernáculo de la semana, lapicero, limbo, lunes, mariancha, mariola, mundo, muñeca, muñeco, panza, paraíso, pata coja, pates, patio, potajuelo, raya, rayica, rayuela, reina mora, ruleta, salica, sambori, semana, semanario, tanga, tara, teja, tejo, tocadé tocaté, trillo, truque, truquil, truqueles, únela, zigzag. Enciclopedia Universal Ilustrada Espasa* (1927-1937) lo define así: *«Juego de muchachos, que consiste en sacar de varias divisiones trazadas en el suelo un tejo al que se le da con un pie, llevando el otro en el aire y cuidando de no pisar las rayas y de que el tejo no se detenga en ellas»*. Aleluya del siglo XIX. En la rayuela, destreza que debe tener el que empieza. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**INFIERNO.** Uno de los juegos del *Gargantúa* de **François Rabelais**, según **A. García-Die** (1972). **1.** Así se denomina a una de las casillas o divisiones del *infernáculo* que se trazan en el suelo. **2.** Una de las caras de *la perinola*. **3.** En el *Diccionario Enciclopédico Salvat* (1969), en la voz infierno dice: «En **Cuba**, cierto juego de naipes».

**INVENTAR UN CUENTO. Óscar A. Zapata** (1989) sugiere hacerlo partiendo de una frase que puede ser: *Subir una montaña. Ir por el campo y pasar por un puente. Ir a pasear por el zoológico y observar al elefante. Ir por un bosque y trepar por un árbol. Correr por la arena y meterse al mar. Ser un transporte: un avión, un tren, un camión, etc*.

**IRUTXULO.** Juego o deporte tradicional de bolos del País Vasco, **España. Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**ISLA DESIERTA.** Ejercicio de observación del otro, partiendo de la base que la persona que se tiene en frente, puede que sea el único ser humano vivo sobre la tierra. **José David** (1985).

**ISLOTES, LOS.** Juego de puntería en el que cada jugador lanzará hasta cinco monedas a unos platos de plástico, cada uno marcado con una puntuación diferente, los cuales se ubicarán flotando, en una palangana con agua. En el suelo, a cierta distancia, se trazará un círculo desde donde deberán lanzarse las monedas. Para que el jugador pueda ganarse los puntos o premios, la moneda deberá caer en el plato y mantenerse sobre él. Si llegase a caer fuera, no se le adjudicará puntuación. **Joseph M. Allué** (2000).

**IVANKA.** Juego procedente de **Bielorrusia,** consignado por **Carlos Velázquez** (2006). Se traza un círculo de aproximadamente cinco metros de diámetro dentro de

cuyo centro se marca un cuadrado de unos 50 centímetros de lado. Un jugador se la queda y se ubicará en el círculo, del que no podrá salir. Dentro del cuadrado se colocará una muñeca. El resto de los participantes se ubicarán fuera del círculo y tratarán de entrar en él, coger la muñeca y sacarla sin ser tocados por el que la queda. Este les puede tocar y eso habilitará para que tengan que salir del juego. El mismo finalizará cuando todos los jugadores han sido tocados o cuando alguno de ellos consigue sacar la muñeca del círculo sin haber sido eliminado. Este juego pretende representar la leyenda de Ivanka, la joven raptada por el hombre del bosque que la tenía presa en una cabaña.

# J

**JA, JA, JA.** Una persona se estira en el suelo en posición tendida supino. Otra hace lo mismo, pero colocando su cabeza encima de la barriga del primero. La tercera persona pondrá su cabeza sobre la barriga del segundo y así sucesivamente hasta que todos descansen en el suelo. El primero dirá «*ja*», el segundo *«ja, ja»* y así sucesivamente. **Jaume Bantula Janot** (1998).

**JABONCILLAS, LAS.** En **Venezuela,** juego practicado con las semillas de un árbol llamado *jaboncito*. Pueden servir para jugar a las bolitas, pero por ser tan livianas son rellenadas con porciones de plomo, tapándolas con cera. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**JAI ALAI.** Uno de los juegos de pelota mencionados en el *Gargantúa* de **François Rabelais** según **A. García-Die** (1972). Debe su desarrollo a los vascos de la parte sur de **Francia** y norte de **España,** de los que emigraron a **Cuba, Estados Unidos,** etc. y de los juegos de pelota de mano; se trata de uno jugado casi exclusivamente de forma profesional. En español se llama *cesta punta* y significa *festival feliz*. Se juega con una cesta llamada *chistera*, que reemplazó a un largo guante de cuero. En 1857 esas cestas ya eran confeccionadas para la venta. **David Levinson** (1999). Juego rápido de pelota que se desarrolla entre dos jugadores o varios equipos. Pueden usarse cestas para efectuar los tiros. **Diagram Group** (1982).

**JANREMI, EL.** Juego parecido al *chinchón*, en el que también se pueden agrupar las cartas de tres en tres, cuatro en cuatro, etc., ya sean seguidas en escalera del mismo palo o todas de idéntico número, pero no repetidas. Cada participante recibirá 14 cartas. Para más detalles, consultar la obra de **Tomás Blanco García** (1991), que se refiere a la versión de **Villanueva del Conde.**

**JEOPARDY.** Originario de **EE.UU.,** forma parte de una numerosa familia de juegos

de preguntas y respuestas que data del año 1980. Unas 400 preguntas eran preparadas semanalmente para su presentación televisiva por un equipo especializado. Su nombre significa *atención*, *peligro*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**JIANZIR.** Juego originario de **China,** que consiste en arrojar un volante rodeado de plumas al que no hay que dejar caer. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**JUAN PIRULERO.** Juego en ronda en el que a cada participante se le asigna un instrumento. Uno de los jugadores hará de director interpretando un instrumento y el niño que lo tiene asignado pasará a tocarlo al tiempo que los demás cantan: *Al pin, pin, pin, pin, pirulero, / cada cual atiende su juego, / el que no lo aprenda / prenda, prenda echará*. Otra versión *es Antón, Antón, / Antón pirulero, / cada cual, cada cual, / que atienda su juego / y el que no lo atienda / perderá otra prenda*. Otras denominaciones: **Argentina:** *Antón Pirulero*. **Costa Rica:** *Antón Firulero*. **Chile** y **México:** *Juan Pirulero, Al Pirulín Pirulero*. **Puerto Rico:** *Martín Pirulero*. **Uruguay:** *Antón Pirulero*. **España:** *Antón Perulero*. **Oreste Plath** (1998). **José Luis Ramos** (1998). Ver: *Antón pirulero*.

**JUAN VIVE.** Juego típico de campamentos que consiste en pasar una ramita encendida, sin que se apague. **Enrique Pérez Oliveras** (1990). Muy parecido a este encontramos uno citado por **Carlos Velázquez** (2006) bajo el nombre de *korulka* procedente de **Rusia** y que describe así: todos los jugadores forman un círculo con las sillas y se sientan sobre ellas, excepto uno que se la queda y con una vela encendida, ocupa el centro del círculo, y dirigiéndose a cualquiera de sus compañeros le pregunta: *¿Quieres el fuego?* Si la respuesta es afirmativa, el jugador toma la vela y reinicia el juego. Si es negativa, el que se la queda continúa el juego preguntando a otra persona. Si la vela se apaga todos deben buscar otra silla, incluido el que se la queda. El que no la encuentre encenderá nuevamente la vela y se reinicia el juego. En **Gran Bretaña** se llama: *Jack lives*. En **Italia:** *Il fuoco é siento* y curiosamente en lugar de sillas los jugadores dibujan círculos en el suelo y la vela ha sido sustituida por un palo que el que la queda arroja al suelo cuando grita: *Il fuoco é siento*, obligando a todos a cambiar de lugar. En **Francia** se llama: *Petit Bonhomme vit encore* y **Jean-Marie Lhôte** (1996) hace referencia a este ejemplo como juego degradado de ceremonias antiguamente sagradas, asociándolo a las vestales encargadas del fuego divino. Por instrucciones, ver **Bing Broido** (2000).

**JUEGO. 1.** Ejercicio de recreo, o entretenimiento honesto, en que lícitamente se pasa el tiempo, aunque el exceso le vicia las más veces y le hacen perjudicial. *Diccionario de Autoridades* (1726-1739) (*). **2.** Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se

gana o se pierde. **DRAE** (2001). **3.** *Actividad libre* u ocupación voluntaria ejecutada *separada*, dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según las reglas libremente aceptadas y absolutamente obligatorias, teniendo su aspiración en sí mismo y realizado con una sensación que es diferente de la vida ordinaria. **J**. **Huizinga** (1972). **4.** Actividad recreativa *sometida a reglas*, y en la cual se gana o se pierde. **5.** En plural, fiestas y espectáculos públicos que se usaban en lo antiguo. **6.** Una de las fases del juego de naipes *mus*. En francés: *jeu*. En italiano: *giuoco*, derivan del término latino *jocus*, juego, que significa tanto «*ligereza*» como «*frivolidad*», características del acto de jugar. **Gregorio Finguerman** (1970). Para **Ethel Bauzer Medeiros** (1987), los juegos son formas de comportamiento recreativos que tienden a seguir un patrón, formado y compartido por varios individuos. Suelen ser actividades sociales donde los participantes, individualmente o como miembros de un equipo intentan, por habilidad y por suerte, alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego. En la mayoría de ellos, los participantes tienen adversarios que, al perseguir la meta, procuran, simultáneamente, impedir que los demás la alcancen. Se trata de una actividad *incierta, improductiva y ficticia*. **Roger Caillois** (1986). Proviene del término latín *iocus, iocari* que significa chanza, diversión, broma, cosa poco seria. **Pere Lavega** (2000). Según **Luz María Chapela** (2002), el juego —como conjunto de emociones, ideas, relaciones, acciones e intenciones libres— «*propicia el ejercicio repetido de cada una de estas actividades cognitivas, afectivas, volitivas y morales. Establece, quita y reconstruye reglas —y reconoce su arbitrariedad necesaria—; negocia el uso de tiempos, juguetes y espacios; establece excepciones; respeta límites y acuerdos; abre o cierra espacios de inclusión; propicia el desarrollo de las inteligencias; genera un clima de confianza; fomenta la esperanza; invita a la osadía y al riesgo calculado, reconstruye situaciones, las analiza y alcanza síntesis y conclusiones; y recuerda siempre y en cada momento la fuerza que da el ser uno mismo y la presencia, orgánicamente necesaria, del otro»*. **Mauro Rodríguez y col.** (1995) dicen que viene del latín *focus* = gracia, chiste, donaire, diversión, a cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a que recurre el niño o el adulto, sin más objeto que encontrar entretenimiento y solaz. En inglés: *play, amusement, sport, game*.

**JUEGO CON SÁBANA.** Se juega con una pelota ubicada en el medio de una sábana que los participantes tienen extendida. Agarrándola del borde, se trata de agitarla de modo que la misma se eleve y vuelva a caer varias veces. **José David** (2008).

**JUEGO DE LA MEMORIA.** Se trata de un juego de cartones a los que se les irá dando la vuelta y el jugador tiene que recordar dónde está ubicado el cartón homólogo para formar pares. En **Brasil** se llama *jogo da memoria*. **María da Glória Lopes** (2001).

**JUEGO DE LA OCA, EL.** En el antiguo **Egipto** aparecieron tableros con

representaciones de víboras enroscadas en su interior y con cabeza de ganso en el exterior, lo que podría constituir una demostración de transformación paulatina. **Edwin Glonnegger y col.** (1996). Se colocan los jugadores formando un círculo y con las manos situadas de manera especial. El juego comienza cuando se empieza a tararear una canción en la que, al llegar a la palabra *premio*, el jugador debe evitar ser golpeado en su mano por el que está a su derecha. Por instrucciones, leer **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**JUEGO DE LA PINA.** Comprende el enfrentamiento entre dos equipos de número variable de jugadores, provisto cada uno de un palo o bastón invertido con el que golpearán una bola o trozo de madera con la intención de que esta sobrepase la línea de fondo del equipo contrario. Se presenta en por lo menos ocho modalidades bien diferentes entre sí. **Pere Lavega** (2006).

**JUEGO DE LA PLUMA, EL.** Consiste en mantener una pluma flotando en el aire. A quien se le caiga al suelo, pagará prenda. **Kate Greenaway** (1889).

**JUEGO DE LA RANA, EL.** Habrá que arrojar 10 tiradas hacia una mesa que contiene agujeros todos con distinta puntuación y una rana. Fue bastante popular en tabernas y bares españoles. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**JUEGO DE LA SORTIJA.** Los jugadores se ubican en círculo, con las manos juntas, palma con palma. También así tendrá las palmas el animador y al introducir las suyas entre las de los jugadores, sin que se den cuenta, dejará caer una sortija. Se tendrá que adivinar entre qué palmas se encuentra y quien lo consiga, será quien pase la sortija. **Rosa Guitart** (1996).

**JUEGO DE LA VERDAD.** Uno de los participantes, ubicado frente a los demás, permitirá que le hagan todo tipo de preguntas sin censuras, las cuales serán respondidas con honestidad. Se compromete a contestar «solo la verdad» y, en caso de no poder o de no querer hacerlo, decir «paso». Después de un tiempo prudencial, se dará por finalizado el juego y entre todos se comentará la experiencia. **Silvino José Fritzen** (2000).

**JUEGO DE LAS GALLETAS, EL.** Se forman dos equipos y se le entregan a cada jugador dos galletas. A la cuenta de tres, uno de los participantes comenzará a chiflar hasta que reciba la señal de que pueden comenzar a comerse las dos galletas. El equipo que haya seguido correctamente las instrucciones y terminado antes que el otro, será el declarado triunfador. **José Luis Ramos** (1998).

**JUEGO DE LOS ACRÓSTICOS O ANAGRAMAS.** Se divide a los participantes en equipos, a quienes se les entregará papel y lápiz. Deben procurar descubrir el nombre de la canción o del tema musical que oirán. El director de la actividad les hará oír una sucesión de canciones o temas musicales con cuyas letras iniciales se podrá formar la palabra clave. Cada minuto que pase, el director podrá ofrecer orientaciones como forma de hacer más fácil el proceso de captar la solución. **Juan Carlos Cutrera** (1997).

**JUEGO DE LOS ADJETIVOS.** Juego en el que uno de los participantes que ha quedado afuera, al entrar, deberá adivinar un adjetivo en el que se pusieron de acuerdo el resto de sus compañeros. Para hacerlo, solamente podrán responder las preguntas con las características del adjetivo. **Kate Greenaway** (1889).

**JUEGO DE LOS HUESITOS.** Juego de apuesta mapuche en el que se empleaban huesitos. Se practicaba en parejas de dos hombres y dos mujeres. **Elda Durán** (1996).

**JUEGO DE PELOTA.** Se practicaba con un balón macizo que se golpeaba con los codos, rodillas o caderas para pasarlo por unas anillas situadas en los muros del estadio. Con la pelota se trataba de representar ritualmente el paso del Sol por el cielo, al que los jugadores debían ayudar ofreciendo su esfuerzo. La estructura arquitectónica dentro de la que se desarrollaba el juego consistía en una doble T, limitada en los lados más largos por muros verticales o en talud. Los templos levantados a sus costados evidenciaban su carácter religioso. Nombres que reciben ciertas estructuras arquitectónicas destinadas al juego de pelota, que han sido halladas en numerosos centros arquitectónicos de **México** y **Guatemala. EMI**. 99. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En inglés: *handball game*.

**JUEGO DEL BLANCO Y NEGRO.** Juego de azar para dos jugadores conocido entre los mapuches. Se juega con ocho cuadraditos de hueso ennegrecido en uno de los lados. **Elda Durán** (1996).

**JUEGO DEL CUENTO, EL.** Un niño comenzará a contar un cuento, deteniéndose en una parte emocionante. El compañero ubicado a su izquierda deberá continuarlo y también detenerse… y así sucesivamente hasta que todos hayan participado. **Kate Greenaway** (1889).

**JUEGO DEL DIBUJO, EL. 1.** Cada niño dibujará en la parte superior de un papel una escena familiar o histórica y en la parte inferior escribirá lo que representa. Tapando la parte escrita, pasará la hoja a su compañero, quien describirá lo que considera que es

el dibujo. Así sucesivamente hasta que todos hayan escrito su punto de vista. Al final se leerán todas las versiones. **2.** Juego en el que alguien dibuja la cabeza de un animal o persona, tapa dicha parte y el compañero que sigue dibujará la parte del cuerpo que falta y así sucesivamente. **Kate Greenaway** (1889).

**JUEGOS DE COMBA ELEVADA.** Es la modalidad más practicada. Se elevará la cuerda por encima de la cabeza de la niña que salta, moviéndola al ritmo de la canción. Mientras una es la que salta las demás esperarán su turno para entrar y la comba no detendrá su movimiento. **Tomás Blanco García** (2000).

**JUEZ Y JURADO.** Juego en el que todos se ubican en dos filas enfrentadas, mientras que quien hace de juez se sienta en un extremo y hace una pregunta al jurado. El preguntado no deberá responder sino su compañero de enfrente, pero al hacerlo no podrá decir ni «sí» ni «no», ni «negro» ni «blanco». **Kate Greenaway** (1889).

**JUGAR A ANILLAS DE PATO.** A cada jugador se le dará una anilla. Todos se colocarán frente a una pared y por turnos irán lanzándolas para ver quién las deja más cerca de la pared. El jugador que lo haga, tendrá la oportunidad de ir y tocar con su anilla a la de los demás, empujándola con un dedo, y si llegase a tocar alguna, se quedará con ella. Practicado en **Dinamarca, Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**JUGAR A LA MAMÁ.** Juego de niñas en el que las participantes adoptan el rol de mamá de sus muñecas o de otros niños, desarrollando todas las tareas correspondientes. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**JUGAR AL CINCO.** Juego mapuche que se realiza con un dado gigante de hueso que tiene dos caras triangulares anchas y planas con uno o dos puntos marcados, dos caras angostas con tres o cuatro puntos y una base que vale cinco puntos cuando el dado cae sobre ella. El plano del juego se dibuja en el suelo. Para más detalles: **Elda Durán** (1996).

**JUGUEMOS EN EL BOSQUE.** Juego en ronda en el que un niño hará de lobo, mientras los demás cantan: «Juguemos en el bosque mientras el lobo no está. ¿Lobo está?» El lobo irá contestando y simultáneamente se irá poniendo alguna ropa hasta que decida estar listo y salir a perseguirlos para atrapar a alguno, quien tomará su lugar. **Héctor Barreiro y col.** (2003). Ver: *¿qué está haciendo lobito*?

**JUGUETE.** Objeto intermediario elegido para satisfacer las ganas de jugar. Según **Ana María Dupey** (1998) es un objeto en el que, durante su uso cotidiano efectivo, no solo se depositan un conjunto de relaciones afectivas e imaginarias sino también cognitivas, y al juego como un actividad que no solo proyecta cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además refiere a otros mundos posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario. **María De Borja I Solé** (2000) lo concibe como *«un objeto hecho expresamente para jugar, para que los niños se entretengan. En casi todas las sociedades cumple una función didáctica dentro del juego infantil»*. Agregando que «… *son elementos especialmente concebidos, diseñados y elaborados para estimular y diversificar el juego humano. Realizados para divertir a niñas y niños, estimulan su actividad y a partir de ella inciden en el desarrollo de su cuerpo, su motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad»*. **María de Borja I Solé** (1982). Existen tres niveles: a) Juguete creado por niñas y niños a partir de elementos sencillos. b) Juguete instrumento y c) Juguete-producto industrial terminado. La misma autora propone la siguiente clasificación de juguetes, según sus características:

1. Juguetes de arrastrar y empujar.
2. Autopistas y accesorios.
3. Construcciones, acoplamientos y kits.
4. Deportivos (juegos), vehículos y elementos para subirse.
5. Disfraces y accesorios.
6. Juegos de videoconsola, ordenador, on-line.
7. Figuras, muñecos y accesorios.
8. Futbolines y máquinas «del millón».
9. Herramientas.
10. Imitación de la vida.
11. Juegos de intercomunicación.
12. Juegos de sociedad y de rol.
13. Libros.
14. Material audiovisual.
15. Material experimental y juguetes técnicos.
16. Material fungible.
17. Material lúdico.
18. Mecánicos.
19. Muñecas y accesorios.
20. Musicales.
21. Objetos voladores.
22. Peluches y muñecos de trapo.
23. Puntería y habilidad.
24. Puzles y rompecabezas.
25. Marionetas y polichinelas.
26. Trenes y accesorios.

27. Vehículos en miniatura.

Mediante los juguetes podemos desarrollar cinco parámetros de la personalidad que son: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad. **María De Borja I Solé** (2000). Es un objeto simbólico muy especial en la vida del niño, que permite simbolizar la relación de objeto y, desde ese punto de vista, constituye probablemente la matriz de toda la actividad semiótica. **Joseph Leif y col.** (1978). **José Luis Díaz Vega** (1997) destaca sus dimensiones accesibles para el encuentro y la manipulación infantil, de lo que derivan intercambios imaginarios, psicomotores y efectivos en el niño. **P. Borotav** afirma que el juguete es «*el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente de juego», por lo que debe tener capacidad de sorprender, despertar la curiosidad y el apetito por las aventuras y escenificaciones imaginarias*. Según **Sten Hegeler** (1965), si un objeto está en el estante es un modelo, pero si se permite a los niños que lo bajen y jueguen con él, es un juguete. Muchos de los juguetes que admiramos en los museos de hoy, no han servido nunca para jugar, razón tal vez por la que sobrevivieron. El vocablo *juguete* designa: «*Cualquier objeto que se utiliza con un fin distinto al que está concebido*», es decir, una caja de cartón que se convierte en una cueva es un juguete, al igual que un cable o una cuerda que una niña mueve por el suelo como si se tratara de una serpiente. Pero con el paso del tiempo y con la industrialización se generaliza el nombre de *«juguete»* y adquiere el significado de *«objeto realizado expresamente para jugar»*. **María Costa** (1998). En rasgos generales podría decirse que el tocar ha sido reemplazado por el mirar. Los colores y la forma perfecta se muestra en catálogos donde los cambios son muy parecidos a lo que se ofrece en la realidad. Un ejemplo de esto podría ser el ajuar de la muñeca Barbie. Los juguetes dejaron de ser fríos gracias a la aparición del material plástico. La estimulación sonora del juguete se vuelve cada vez más importante. El juguete adquiere una perfección incalculable y simultáneamente aparece la necesidad de asegurar que nada es de verdad. Los juguetes son estudiados y elaborados siguiendo pautas marcadas por psicólogos y sociólogos, para luego ser probados por los niños. La pregunta que hay que hacerse es: ¿se podrá saber lo que los niños necesitan simplemente observándolos? O mejor aún, la verdadera pregunta a hacerse sería: ¿dónde ha quedado la posibilidad de que sea el niño el constructor de sus propios juguetes? El precio se interpone como una interfase que muchas veces lo aleja del juguete, empobreciéndolo en sus recursos abstractos e imaginarios. El objeto estandarizado no es solamente el juguete sino que es también la relación que se interpone entre el fabricante y los padres que lo compran. La publicidad puede hablarnos del juguete como de «un amigo que nos quiere», simulando sea una relación humana más a ser consumida como tal. En una sociedad donde casi todo suele tener precio, poseer un objeto no será igual a tener la felicidad, pero sí puede ser la demostración de un cierto poder de conseguirla. **Robert Jaulin** (1981). Es un objeto inanimado que cobra vida, que asume diferentes identidades. **Óscar Martínez** (2000). Para **Mauro Rodríguez y col.** (1995), el diminutivo de la palabra *juego*, en sí significa ni más ni menos *jueguito*. Instrumento para jugar. Hay una franca subordinación o relación. En inglés: *toy, plaything*.

**JUGUETES, LISTA RESUMIDA Y OTROS OBJETOS-COSAS CON LOS QUE SE PUEDE JUGAR.** Abalorios, acuarelas, animales de trapo, arcilla, avión, balancín, barriles, bicicleta, bloques, bolsas, botellas de distintos materiales, brochas, caballetes, cacerolas, cajas, campanas, cartas, casas de muñecas, cintas, coches, columpios, cubos, cucharas, cuerdas, damas, diapositivas, disfraces, espejos, estacas, globos, lápices, latas, libros para pintar y leer, manguera, mantas, marionetas, muñecos, papeles de distintos tipos, pelotas, periódicos, pinceles, platos de papel, rompecabezas, sillas, sobres, sombreros, tableros, tambores, teléfonos, tiza, tuberías, vestidos para disfraces, volantines, zapatos de gente adulta, etc. **M. C. Pugmire Stoy** (1992).

**JUGUETERÍA.** Para jugarlo, los participantes se deben unir en tríos. Uno será simbólicamente un juguete que tendrá ciertos movimientos propios, sonidos. ¿Y si le damos cuerda? Los otros compañeros que juegan con él, los presentarán en la «exposición del juguete» y después cambiarán roles. **Edgardo Trìpodi y col.** (1999). **Patricia Rinderknecht y col.** (2003) presentan una versión en la que se dividen en dos equipos: uno de mujeres y otro de hombres. Estos desempeñan el rol de un juguete y si alguna de las mujeres acertase cuál es, tendrá el derecho a comprarlo. En inglés: *toy-shop, toy-trade*.

# K

**KA´BA.** Palabra conocida por designar el edificio cúbico de piedra gris que está en el centro de la Meca, que significa «dado para jugar». Este encuentro es uno de los ejemplos más claros en que coincide la ligazón existente entre lo lúdico y lo sagrado en un mismo objeto o monumento. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**KALAH.** Juego de estrategia por enfrentamiento originario de **Gabón.** Parte de un *mancala* con tres granos colocados en cada cuenco. Si el último grano cae dentro de uno de sus cuencos vacíos, tomará los granos del cuenco del adversario, que se encuentra justo en frente. Los granos serán «*sembrados*» uno por uno en cada cuenco en el sentido contrario a las agujas del reloj. Para más instrucciones, consultar la obra de **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**KALAGAK.** Juego para de dos a cinco jugadores, consignado por **Carlos Velázquez** (2006) como procedente de **Afganistán** que a primera vista da la sensación de ser parecido al *mikado* de **Japón** o el *fiti* de **Samoa,** pero jugado con piedras planas, con la diferencia de que el objetivo no consistía en acumular la mayor cantidad de ellas sino en coger la última. Su nombre significa *taza*, pero en la actualidad se juega utilizando una lata vieja.

**KAMESHI NE MPUKU.** Consignado por **Carlos Velázquez** (2006) como procedente del **Congo,** hace que todos los jugadores se coloquen formando varias hileras de pie y con los brazos extendidos, de forma que las manos de uno toquen las de los jugadores que tienen a sus lados y que representan un bosque. Uno hará de león y perseguirá a otro que representará al antílope. Si el jugador que hace de árbol llegase a gritar: *¡viento!*, todos los árboles deberán girar 90 grados y volverán a extender sus brazos, dificultando la labor del león. Este juego africano es parecido al conocido como: *calles y avenidas*. También al llamado *gato y ratón*, al *gato y perro* o al que en **España** se conoce como *pilla-pilla*. Es conveniente que participen más de 15 jugadores y es

adecuado para fomentar la agilidad y el sentido de estrategia.

**KECHU KAN.** Juego mapuche en el que se emplea una especie de dado de forma piramidal, tallado en hueso o piedra, en el que se sacaban los puntos en las caras, arrojándolos en forma similar a la hoy usada como *perinola*. **Eduardo Machicote** (1994).

**KILÓMETROS DE HILO.** Uno de los niños comenzará el juego con una pelota de hilo grueso, en lo posible de color llamativo, y que enroscará a su cintura para luego pasar la pelota a otro compañero. Este enrollará el hilo a su cintura y la pasará a otro y así sucesivamente. Una vez que todo el grupo está entrelazado, el proceso se invierte: el último comenzará enrollando la pelota, la pasará al siguiente y esto hará que se llegue al primero de los participantes. **Terry Orlick** (1978).

**KIM.** Juego de observación. Se presentarán diversos objetos a los participantes durante un pocos segundos, con la intención de que cada uno pueda memorizarlo. Al jugador que logre hacerlo, se le adjudicará un punto. Se trata de una actividad que ha sido apoyada por el movimiento scout y que adquiere su nombre del de un héroe que **Rudyard Kipling** hizo célebre en su libro *La Selva*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**KIRKINCHO.** En **Perú,** variante del juego de *los botones* que se practica con una lata de forma redonda, un disco plano con filo y con probables dentaduras en la circunferencia. Al centro van dos huecos equidistantes, por donde pasan dos hilos que, al ser torcidos y luego estirados, hacen girar la lata con velocidad y pueden así cortar el hilo de otro *kirkincho*. El que se deje cortar el hilo pierde. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**KIUTHI.** Juego de estrategia por enfrentamiento, originario de **Kenia**. Lo juegan dos jugadores sobre un *mancala* de 16 alvéolos. La particularidad de éste juego radica en los movimientos «de siembra» que tanto irán en el sentido de las agujas del reloj como en sentido contrario. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**KIVOKOVOKO.** Juego originario de **Madagascar** que recuerda al *diábolo* y que es lanzado entre los jugadores de dos equipos. El proyectil estará construido por tres pedazos de madera ligados, los que conforman una estrella de seis ramas. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**K. O.** Juego de azar razonado entre dos jugadores que, sobre un tablero de cuatro

sectores, uno tiene que derribar al rival y darlo por vencido si este no se ha levantado antes de que el árbitro acabe la cuenta atrás. **Jesús Castañón Rodríguez y col.** (2005).

**KORULKA.** Juego consignado por **Carlos Velázquez Callado** (2006) como procedente de **Rusia** pero que también es conocido en otros países. En **Francia:** *petit bonhomme*. En **Gran Bretaña:** *Jack lives (Jack vive)*. En **Italia:** *il fuoco é spento (el fuego se ha apagado)*. Ver: *Juan Vive*.

# L

**LABERINTO. 1.** Se trata de un lugar artificiosamente construido por calles y encrucijadas que hacen que la persona que está adentro no tenga una salida fácil. Es un juego ideal para meditar mientras se recorre, por lo que definitivamente es marcha y no carrera. Marca la victoria de lo espiritual sobre lo material y para algunos representa el viaje de la oscuridad a la luz, el complejo símbolo del camino de la vida hacia la muerte. **2.** Algunos autores (**Scheok** y **Brewster**) destacan la relación estrecha que este juego tiene con *la rayuela*, dado que ambos representan el progreso del alma. **3.** Una de las casillas del juego *la oca*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Roberto Lastra** (1996). En la antigüedad, la *rayuela* era un *laberinto* en el que se empujaba una piedra —es decir, el alma— hacia la salida. **Roger Caillois** (1986). Se trata de descubrir las salidas poco claras que obligan al participante a probar con varios caminos alternativos. Enseña el valor de la persistencia. En **Brasil** se llama *labirinto*. **María da Glória Lopes** (2001). **María Salete Pereira** (1989) curiosamente llama así al juego que es más conocido como: *el gato y el ratón*. Con este mismo nombre también extrañamente **Ethel Bauzer Medeiros** (1987) y **Óscar A. Zapata** (1995) llaman a un juego que suele ser identificado bajo el nombre de: *calles y avenidas*. **Fabio Otuzi Brotto** (2002). Es un cruce de caminos donde algunos son sin salida y otros sí la tienen. Es preciso averiguar cuáles son unas y cuáles son las otras, pues las que no conducen a la salida no hacen más que retrasar al «viajero». Es como un viaje iniciático donde algunos calificados no llegan al éxito y otros, los iniciados, sí. El laberinto ha sido utilizado como sistema de defensa en las puertas de ciudades fortificadas de una aldea, tumbas y tesoros, contra adversarios humanos, pero también contra maleficios. El laberinto defiende contra asaltos del mal, los intrusos, todo aquel que quiere violar secretos, lo sagrado. Quien pueda llegar al centro será digno de la revelación misteriosa. El centro será pues sagrado y reservado para el iniciado. Conduce también al interior de sí mismo, donde reside lo más misterioso de la persona. Marca la victoria de lo espiritual sobre lo material, de lo eterno sobre lo perecedero, de la inteligencia sobre el instinto, del saber sobre la violencia ciega. En francés: *labyrinthe*. Los interesados en obtener mayores detalles, consultar la obra de: **Jean Marie Lhôte** (1996). En inglés: *labyrinth*.

**LABERINTO, EL.** Se dibujará en el suelo un laberinto y en la línea de salida se colocarán dos piedras diferentes. Uno de los participantes esconderá entre sus manos una tercera, la que presentará a su adversario, quien debe averiguar en cuál de sus manos la tiene. Si acierta, moverá la piedra hasta el próximo ángulo y así sucesivamente. En caso contrario, será el contrincante quien avance. Esto se repetirá hasta que una de las piedras llegue a destino. Se juega por puntos. Juego en parejas, que en **Brasil, Mozambique** y **Portugal** se llama *labirinto*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**LABERINTO, EL. Variante 1.** Similar a las versiones de laberinto que se juegan en el suelo, propone hacerlo con una tiza y sobre el pizarrón. Cada participante lo recorrerá con una tiza de color diferente y sin salirse de las calles marcadas con trazo continuo de aproximadamente 2,5 centímetros de ancho. **(S/R).**

**LABERINTO, EL. Variante 2.** Este juego requiere de un espacio grande. Se marcará en el piso un sendero muy complejo, con forma de laberinto, que en algunas de sus partes tendrá flechas que indicarán por dónde ir, pero en otras, podrá llegarse a un camino cortado. Consiste en averiguar quién será el jugador que llegue más rápido. **Fabián Mariotti** (2004) lo llama: *laberintos*. Por indicaciones sobre cómo construir uno, consultar la obra de **Laura Vargas Vargas y col.** (1985). En **Brasil** lo conoce como: *laberintos no chao*.

**LABERINTO A DÚO.** El laberinto esta vez estará dibujado sobre un tablero sostenido por dos jugadores. Los participantes deberán ingeniárselas para inclinarlo en forma coordinada de modo que logren que una pelota de ping-pong ubicada en el punto de «partida» pueda completar todo el recorrido y hacerla pasar por el lugar marcado como «salida». Si lo consiguen sin que la misma se caiga, se dará como prueba superada. **Joseph M. Allué** (2000).

**LABERINTO CIEGO, EL.** Se considera un juego ideal para campamentos, pero requiere preparación previa. Consiste en hacer un recorrido ayudándose con cuerdas y procurando salvar los obstáculos distribuidos por el camino que los participantes deberán recorrer con los ojos cerrados. Como corresponde a este tipo de actividades, algunos podrán completarlo y otros no. **Joseph M. Allué** (1999).

**LABERINTO CON ESPEJO.** Consiste en una forma diferente de jugar al laberinto que requiere habilidad y paciencia. En esta variante, también estará marcado en el suelo y tendrá algunos obstáculos. Lo diferente es que el jugador, para realizar su recorrido, se ubicará de espaldas al inicio del laberinto y deberá ayudarse con un espejo que llevará en la mano. Le será importante tener siempre un pie pisando la línea trazada sobre el piso

mientras los compañeros controlarán que realice todo correctamente al mismo tiempo que le avisarán cuando esté cerca de un obstáculo. **Joseph M. Allué** (1999).

**LADRILLOS DE MADERA.** Está compuesto por cubos en carritos de madera o por ladrillos de construcción de goma que tienen la particularidad de trabarse entre sí. Los nuevos materiales plásticos hacen posible la fabricación de casas, etc. **Sten Hegeler** (1965).

**LADRONES Y POLICÍAS.** Es un juego ya practicado en el siglo XVIII por los medios más aristocráticos de **Italia. Jean Chateau** (1965). Se trata de dos roles opuestos que tendrán cada uno su lugar de seguridad específico, como son el *refugio* y la *cárcel* respectivamente. En este juego, el contacto tiene la doble condición de liberar y/o apresar, simbolismos que corresponden a los de la vida y la muerte respectivamente. **Daniel Calmels** (2004). Es un juego de persecución de mucha popularidad conocido universalmente y en el continente latinoamericano en especial, donde existe con muchas variantes. **Víctor Villegas** (1994) lo consigna con el mismo nombre y con diferencias insignificantes. **Oreste Plath** (1986) lo cita como: *Paco ladrón*. En **Argentina** se llama: *vigilante y ladrón* o *poliladron*. En **Brasil:** *policía e ladrao* o como *soldadoladrao*. En **Chile** como: *Paco ladrón* o *ladrones y policías;* en **Cuba:** *policías y ladrones;* en **España:** *moros y cristianos*, con la particularidad de que todos los jugadores son ladrones menos uno que es justicia. **Oreste Plath** (1986). También se llama: *polis y cacos* según **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Marsilio Parolini** (1995). *Policías y ladrones* según **Gérard Guillemard y col.** (2003). En **Francia:** *gendarmes et voleurs*. **Jean Marie Lhôte** (1996). En inglés: *cops and robbers*. En **Uruguay:** *ladrones y policías*. **José David** (2009). En **Venezuela:** *policía y ladrón librado, jueretay*. Otras denominaciones: *la liebre y los perros, justicia y ladrón, vigilantes y ladrones, ladrón y policía*. Una vez que los policías aprisionan a todos los ladrones, se dará por terminado el juego y podrán revertirse los roles. **José Luis Ramos** (1998). Este mismo juego, en una adaptación para distintos tipos de discapacidades, fue documentado por **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). Con el nombre de *ladrón y policía* es citado por **Jordi Lorente y col.** (2008) como un juego en el que ambos personajes son interpretados solamente por dos personas previamente mareadas para que no sepan dónde están. Se las ubica en el centro de un cuadrado, rodeadas de sus compañeros. Ante una señal del animador, los dos jugadores empezarán a moverse para conseguir su objetivo: el ladrón tendrá que encontrar las llaves para poder desplazarse hasta una de las esquinas del cuadrado; el policía deberá atraparlo antes de que este consiga llegar ahí; los demás participantes harán ruidos para desorientar a ambos. Si no hubiesen suficientes jugadores, se podrá delimitar el cuadrado con sillas. Según **Gérard Guillemard y col.** (2003), se trata de un juego de persecución en el que los ladrones disponen de un «campo de refugio» y los policías, de una «prisión». Según lo consigna **Cárlos Velázquez Callado** (2006), existe una infinidad de juegos de persecución donde los

jugadores atrapados pueden ser salvados: *el rescate, policías y ladrones, etc. y tri (tres)* cuyo nombre deriva del número de personas que se la quedan y que presenta la peculiaridad de que solo el último que queda puede salvar a sus compañeros, confiriéndole así un mayor protagonismo en el juego.

**LALTJE.** Juego practicado por los indios matacos, que se conoce también bajo el nombre de *ticomayo, tucumano* o *del agua*. Uno de los participantes persigue en el agua al resto, tratando de atrapar a cualquiera por el cuerpo y/o cabeza. Cuando lo logra, será para sumergirlo todas las veces que pueda. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**LÁNZALO RÁPIDO.** Versión de la *mancha*, en la que cada jugador deberá llevar una pelota y depositarla en una caja de cartón. Cuando uno de los participantes toque a un compañero, será el momento de hacerlo. El juego se dará por finalizado cuando solamente sea uno el o la que quede en posesión de la pelota. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998).

**LANZAMIENTO A TRES DISTANCIAS.** Se hacen varios equipos de cuatro o cinco jugadores, los cuales se colocarán en fila. Frente a cada uno y alineados en tres distancias diferentes, se ubicarán tres aros. Cada jugador deberá lanzar sus argollas intentando meter una en cada aro. Para saber quién es el ganador, se contará el número de aciertos por equipo. **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**LANZAMIENTO DE AROS.** Los participantes deberán lanzar cinco aros con el objetivo de ensartarlos en una pica. Se contabilizarán solamente los aciertos. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). Denominación en **Inglaterra:** *ring toss*.

**LANZAMIENTO DE DARDOS.** Cada participante lanzará tres dardos hacia una diana y, en caso de jugarse por equipos, se sumarán los puntos obtenidos por los integrantes de cada uno. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998).

**LANZAMIENTO DE DISCO.** Cada jugador realizará tres lanzamientos, pero a los efectos del puntaje, solamente se tomarán las mejores marcas. Si se juega por equipos, se sumará el total de las distancias obtenidas por todos sus participantes. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998).

**LANZAMIENTO DE PAÑUELO.** Los jugadores se sentarán en círculo y uno quedará parado en el centro. Se lanzará de un lado a otro un pañuelo hecho «pelota»,

procurando que no sea atajado por la persona ubicada ahí y en el caso de que lo logre, el último jugador que lanzó el pañuelo será quien pasará ahora a ocupar el centro. **Kate Greenaway** (1889). Ver: *monito, el*.

**LANZAMIENTO DE PIEDRAS.** Juego por equipos que serán constituidos por entre dos y cuatro jugadores cada uno. Se dibujará en el suelo un cuadrado de dos metros de lado al que se dividirá en nueve partes iguales. A unos cuatro metros se trazará una línea a partir de la cual cada jugador lanzará un total de nueve piedras con la intención de conseguir alineaciones de tres, una por cada cuadro, en sentido horizontal, vertical o diagonal a la línea de tiro. Cada alineación conseguida sumará un punto. En caso de situar dos piedras en un mismo cuadrado, quedará anulada la hilera. Ganará el equipo que logre el mayor número de puntos. En **Cabo Verde** se le llama: *lançamento de pedras*. Ver también: *ta-te-ti*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**LANZAR ANILLAS A LAS PATAS DE UNA SILLA.** Consiste en que los jugadores ubicados detrás de una línea marcada en el suelo, lancen anillas a las patas de una silla que estará colocada del revés. Con cada acierto se anotará un punto. **Constance Kamii y col.** (1988). En inglés: *chair ring toss*.

**LANZAR UNA PELOTA IMAGINARIA.** Por detalles, consultar libro de **Terry Orlick** (1997).

**LANZAR Y CORRER.** Probablemente originario de **Cabo Verde,** es jugado por parejas y/o cuartetos. Consiste en tirar pelotas desde las esquinas de un cuadrado hacia su interior en cuyo centro, previamente, se dibujó un círculo. Ganarán los participantes que consigan el mayor número de aciertos. Originariamente se conoce por su nombre en portugués: *lançar e correr*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**LÁPIZ EN LA BOTELLA.** Anudar un lápiz a una cuerda fina de modo que cuelgue de la cintura hacia abajo, por el lado de atrás. Tratar de embocar el lápiz en una botella parada en el suelo. Se conoce también como: *el lápiz y la botella*. **Guillermo Brown** (1992).

**LARGO CAMINO, EL.** Serán necesarios algunos paquetes de lentejas, una escoba y pañuelos, asi como vendar los ojos de cada participante. Trazar un recorrido esparciendo las lentejas por el suelo. Los jugadores descalzos, deberán seguirlo con los ojos tapados. **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**LATICA, LA.** Se marca un círculo en el suelo y el que la queda se ubica en el centro. Otro compañero lanza una lata cerrada, rellena de piedrecitas, lo más lejos posible para que quien la queda vaya a buscarla dando así tiempo a que el resto se esconda. Una vez recogida la lata, vuelve al círculo y comienza la búsqueda de los que se han escondido. Cuando descubra a alguien volverá al círculo, recogerá la lata y la agitará tres veces diciendo: *«un, dos, tres»* y el nombre del descubierto. Para salvarse, hay que llegar al círculo antes y dar una patada a la lata. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Ver: *lata, la*.

**LÁTIGO. 1.** Cuerda para hacer bailar a la peonza de látigo. **2.** «*Juego infantil que consiste en tomarse varios de la mano, y el que hace de cabeza, tira del segundo en ondulación, que se transmite a los demás*.» **A. Alcalá** (1931). «*Juego infantil consistente en que varios niños tomados de la mano se mueven formando giros en forma de eses para producir una fuerte sacudida a quienes van en el extremo de la fila*.» **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En inglés: *whip, lashing cord for weighing objects with a steelyard, cinch-strap*.

**LÁTIGO, EL.** Juego practicado preferentemente al aire libre. Consiste en que todos los jugadores formen un círculo, menos uno que se ubicará en el centro y pasará una soga o varios cinturones reunidos a modo de látigo. Si al dar la vuelta tocase a alguno, este quedará eliminado. **Tomás Blanco García** (1991).

**LAVACOCHES.** Formar parejas. Uno o ambos integrantes se convertirá(n) en una máquina de lavado de coches y como tal, deberá(n) hacer los movimientos adecuados. **Paco Cascón Soriano y col.** (1986).

**LAZARILLO, EL.** Dividirse en parejas en la que uno hará de *ciego* y el otro de *lazarillo*. Este guiará de la siguiente manera: cuando tenga que ir a la izquierda, tocará el hombro izquierdo, si es a la derecha, tocará el hombro derecho y si se tiene que ir de frente, los dos hombros. No se permitirá retroceder, por lo que en caso de equivocación, se tendrá que empezar de nuevo. El lazarillo no podrá hablar. **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995). Ver: *carrera de la amistad*. **Mónica Krumbach** (2002).

**LECHERA, LA.** Dos jugadores se colocan frente a frente. El brazo derecho arriba con la palma de la mano hacia abajo y el brazo izquierdo abajo con la palma de la mano hacia arriba. Se suele acompañar con el canto de una canción y la realización de algunos movimientos. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**LECTORES.** El animador elige un texto cualquiera (de una revista, periódico, cuento, libro) y explica al grupo que cada uno debe leer el texto desempeñando un papel determinado, es decir, como lo haría un sacerdote, un locutor deportivo, un niño, un policía que sospecha de alguien… Cada uno leerá en voz alta el texto desempeñando el papel previamente elegido. **Fidel Delgado y col.** (1993).

**LEGO.** Este nombre corresponde a una empresa de juguetes danesa conocida principalmente por sus bloques de plástico interconectables y fue adoptado por la compañía en 1934, formado por la frase del danés «leg godt», que significa «juega bien». Este juego vino a sustituir al *mecano* metálico, lleno de tornillos y tuercas. Hasta 1949, LEGO se dedicó casi exclusivamente a producir juguetes de madera. **Jean Vial** (1981).

**LENTES DE CRISTAL.** Actividad que consiste en buscar distintos materiales que al llenarse de agua o mediante otras intervenciones, puedan llegar a funcionar como lentes ópticas. **Mónica Krumbach** (2002).

**LETRAS Y NÚMEROS.** Dividirse en equipos. El animador dirá una letra o un número y los distintos bandos tratarán de armarla en el piso con sus cuerpos. Se valorará especialmente que se haga el esfuerzo con el fin de que participe el mayor número posible de jugadores. **Carmen Trigueros** (2000).

**LEYES DEL JUEGO, LAS.** *«Ley primera: Definir cuándo se ha de jugar. Ley segunda: Con quién se ha de jugar. Ley tercera: A qué juego has de jugar. Ley cuarta: Qué se ha de apostar. Ley quinta: De qué modo se ha de jugar. Ley sexta: Cuánto tiempo se ha de jugar.»* **J. L. Vives** (1538).

**LIBERACIÓN.** Juego de azar de origen francés para cuatro jugadores identificados por cuatro colores diferentes que simbólicamente representan los países aliados: **Estados Unidos, Francia, Gran Bretaña** y **Rusia.** Los cuatro tendrán que cumplir un circuito que pasa por diferentes ciudades. Su nombre original en francés es: *libération*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**LIBOKO.** Juego practicado por muchachas del **Congo** para el que es imprescindible utilizar piedras o habas. **Gabriel Chanan y col.** (1984).

**LIBRO DE LA VIDA.** Tratar de imaginar que escribirás un libro sobre tu vida y para

lograr su mejor diagramación, pensar cuáles podrían ser los posibles capítulos y las características más relevantes que le imprimirías a la obra. **Klaus W. Vopel** (1981).

**LIBRO DE MOISÉS, EL.** Ver: *antijuego, Moisés en el desierto*.

**LICHONA.** «*Juego parecido al de la birla, la villarda y la chona. Los que juegan hacen un hoyo grande en el centro llamado "iglesia", y alrededor, a unos dos metros de distancia, tantos hoyos pequeños cuanto jugadores, menos uno. Cada individuo tendrá un palo o "porro**" ***REO(** o "cachorro", o "cachurra", y se jugará con una bolita o "lichona" del tamaño de una peonza, que el que la "corre" ha de meter en la "iglesia", siendo todos los demás los encargados de impedirlo con su palo. Si por alejarlo del hoyo grande un jugador saca su palo del hoyito que le corresponde como "casa", el que la "corre" puede cogérsela metiendo el suyo antes que el amo y la "corre" el que ha perdido. Al empezar el juego, el que la corre, tira la lichona desde lejos, desde la "mano" o "pato" hacia la iglesia, a la vez que dice: "lichonita, lichonada, el que la dé de pasada, siete veces rodeada", o sea, tiene que "correrla" siete veces. Pueden rechazársela cuando viene en el aire; pero si no lo consiguen, deben esperar a que la toque el que la "corre". Se trata de un juego viril que los chicos de ahora no conocen*.» **García-Lomas**, citado por **R. García Serrano** (1972).

**LIEBRE Y LA TORTUGA, LA.** Juego de estrategia por persecución, originario de **Inglaterra** e ideado por **David Parlett** (1975). Una variante del *juego de la oca*. Cada jugador posee una reserva de recursos que le permiten progresar basándose en zanahorias. Los avances de piezas no están determinados por el azar. En francés se llama *la lievre et la tortue*. **Jean Marie Lhôte** (1996).

**LIEBRE Y LOS GALGOS, LA.** Juego para dos que se practica sobre un tablero de damas o un dibujo semejante, con cinco fichas de las cuales cuatro son blancas y una es negra. Un jugador moverá la ficha negra que representa «la liebre» y el otro, las cuatro blancas, que son «los galgos». Las piezas se mueven diagonalmente, igual que en el *juego de damas*. Los galgos solo pueden avanzar, mientras que la liebre puede ir hacia delante y hacia atrás. El juego consiste en acorralar a la liebre de manera que no pueda moverse, pero esta podrá lograr atravesar la zona donde se hallan los galgos que, por no poder retroceder, perderán la partida. **Empar de Lanuza y col.** (1980). **Víctor Villegas** (1994) lo consigna bajo el nombre de *la liebre y el perro*.

**LIEBRES Y CAZADORES.** Se trata de un juego de persecución realizado durante la noche, donde los que cazan irán tras las liebres. Cada cierto tiempo habrá señales sonoras que complicarán la búsqueda. Las liebres tendrán como objetivo llegar a una

meta predeterminada y volver a sus casas sin ser sorprendidas por los cazadores. **Óscar Martínez** (2000).

**LIGERO COMO PLUMA.** Individual o por equipo, ver cuánto tiempo pueden mantener una pluma en el aire simplemente soplándola. Valerse de un reloj o cronómetro para marcar el tiempo de permanencia. **Mago Arlequín** (1989).

**LINAO.** Uno de los juegos del *Gargantúa* de **F. Rabelais,** según **A. García-Die** (1972). Se trata de un juego de pelota usado en Chiloé, **Chile,** y su significado traducido del mapuche es *batallar con bola*. **Eloy Altuve** (1997) lo cita bajo el nombre de *linao mapuche* y *el inao*. Ver: *inao, el*. En inglés: *kind of hand-ball game*.

**LÍNEA DE VIDA, LA.** Marcar mediante dibujos sobre una línea que parte del cero tomado como fecha de nacimiento, los puntos importantes de la vida, sean estos presentes, pasados o futuros (positivos o negativos) y a medida que se detallan, hacer comentarios en pequeños equipos. **Alejandro Londoño** (1984). **José David** (1985). **Juan Carlos Pisano** (1993) presenta esta actividad bajo el nombre: de *la línea del tiempo*.

**LÍNEAS, SUPERFICIES Y VOLÚMENES.** Cada equipo saca una tarjeta de cada uno de los montones, experimenta las posibilidades de formas de representación, utilizando coordinadamente el cuerpo de todos los componentes, y, finalmente, representa ante sus compañeros la línea, el plano y el volumen que le ha correspondido. **Raúl Omeñaca Cilla y col.** (1999).

**LLAVE. 1.** Juego o deporte autóctono que se practica en tierras de El Bierzo y en Galicia, **España. 2.** Uno de los elementos del mismo juego formado por un eje de hierro de unos 120 centímetros de alto, con tres aspas giratorias de distinta longitud. **3.** *«Albur que en los juegos de azar lleva el jugador en contra de sus varias combinaciones.» «Tenía tres posturas, pero salió una sota que era la llave y perdió todas.»* **A. Alcalá** (1931). **4.** «*En ciertas clases de lucha, lance que consiste en hacer presa en el cuerpo del adversario, o en alguna parte de él, para inmovilizarlo o derribarlo.»* **DRAE** (2001). Ver: *maña*.

**LLAVE, LA.** Juego para jugar en corro. Se les propone a los participantes que cada uno imagine que encuentra una llave. Después de mirarla detenidamente para ver cómo es, preguntarles qué cosas creen que podrían abrirse con ellas. Las respuestas, contando lo imaginado, pueden ser tanto dibujadas como relatadas oralmente. **Gladys B. de Vila y**

**Mariana Müller** (2002).

**LLAVE DE ROMA, LA.** Se ubican los participantes en una ronda, sentados en el suelo. Uno de los compañeros comenzará golpeando el piso con una llave y entregándosela a quien esté ubicado a su derecha. **Tomás Blanco García** (1991).

**LLENAR LA BOTELLA O LLENAR BOTELLAS.** Se da una botella igual a cada participante. Dada la voz de partida, los jugadores deberán llenarla con arena, tierra, harina, agua, etc. Será ganador quien logre hacerlo antes con el material de relleno acordado, que estará ubicado en un recipiente más grande y alejado. En **Brasil:** *enche garrafa*. **Tomás Blanco García** (1991). Practicado en **España** en el marco de distintas festividades. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**LLEVA, LA.** Juego conocido en **Colombia** como *la chucha*. Se cree que fue llevado a **América** por comunidades religiosas y familias de **Europa**. Para realizarlo, se requiere un espacio amplio, de modo que los participantes se puedan desplazar con facilidad y sin peligro. Los jugadores se organizarán en un círculo o semicírculo. Se elegirá un coordinador, quien será el encargado de entonar el estribillo y de tocar a cada participante. Las reglas figuran en el libro de **Humberto Gómez** (1991).

**LLÉVAME A CASA.** Cada pareja dispone de una *casa* (aro). Uno de los componentes de la pareja actuará de guía y ayudará a su compañero (que tendrá los ojos tapados) a llegar hasta la *casa*, dándole indicaciones sobre la cantidad de pasos y la dirección en que debe darlos. Puede también llevarse a cabo en pequeños equipos **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**LLEVAR LA VELA.** Se trata de una carrera de relevos que favorece a quienes logren una velocidad moderada. Consiste en llevar una vela encendida a través de un recorrido y pasarla de un jugador a otro mientras se va en triciclo, bicicleta, nadando o corriendo. Tened en cuenta que un ritmo demasiado rápido puede apagar la llama y que uno demasiado lento puede provocar que la vela se extinga por sí sola. **Terry Orlick** (1978).

**LLUVIA.** Todos los participantes se sentarán en círculo y en silencio. Se trata de un juego no verbal y su nombre proviene de los sonidos que se crean al llevarlo a cabo. Quien dirige, al ponerse la ronda en movimiento, hará contacto visual con uno de los integrantes, a quien le hará un gesto. Este deberá repetirlo hasta el próximo contacto en que cambie de gesto. En la primera vuelta golpeará el dedo índice contra el otro. En la

siguiente, dos dedos de una mano con dos de la otra, luego tres y así sucesivamente. En cada vuelta se aumentará el ritmo y el volumen del sonido generado terminará simulando el de la lluvia. Se podrá invertir el proceso para que termine todo en silencio. Comentar lo sucedido. **David Earl Platts** (1996).

**LLUVIA Y EL CARACOL, LA.** Los participantes se formarán en corro. Uno de ellos hará de *lluvia* y el otro, en cuadrupedia, de *caracol*, ambos con los ojos vendados. La *lluvia* deberá caer sobre el *caracol*, por lo que cuando este se acerque, los participantes de la ronda harán con los dedos sobre la palma de la mano ruidos fuertes y rápidos. En cambio, cuando esté lejos, serán suaves y lentos. De esta manera, la *lluvia* sabrá si se está acercando al *caracol* o no. **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**LOBO, EL.** Juego de origen español. El que hace de *lobo* se coloca fuera de los límites del terreno de juego, tumbado y con los ojos cerrados. Los demás se ubican dentro. Uno hará de *pastor* vigilante todo el tiempo y, con los ojos cerrados, demostrará que no pasa nada. Los demás serán los *corderos* que cuando se den cuenta de que el pastor está con los ojos abiertos, sabrán que deben huir, ya que el lobo siempre está preparado para atacar. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). *Se canta: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿Lobo está? Me estoy poniendo las medías (u otra prenda)*, y así seguirá hasta que termine de vestirse, momento en el que contestará: *Grr… Ya estoy*. Y saldrá en persecución tratando de alcanzar a alguien. El que es atrapado hará de lobo y se reinicia el juego. **Félix y Marta I. Coluccio** (1988). Ver: *lobito*.

**LOBO, EL. Variante 1.** Juego por el que se accionan las partes del cuerpo a la búsqueda de la coordinación y el ritmo. Los movimientos en ronda se hacen alternados con un canto cuya letra dice así: *Juguemos en el bosque mientras que el lobo llega, porque… Si el lobo llega también nos llevará*. Contesta la persona que hace las veces de lobo: *Me estoy bañando. Juguemos en el bosque mientras que lobo llega, porque… Si el lobo llega también nos llevará*. Contesta *la persona que hace las veces* de lobo: *Me estoy restregando. Juguemos en el bosque mientras que lobo llega, porque… Si el lobo llega también nos llevará*. Contesta la persona que hace las veces de lobo: *Me estoy enjuagando. Juguemos en el bosque mientras que lobo llega, porque… si el lobo llega también nos llevará*. Contesta la persona que hace las veces de lobo: *Hay voy por ustedes*. **Miriam Hernández** (S/F) lo menciona como uno de los juegos tradicionales de **Costa Rica.**

**LOBO, EL. Variante 2.** Juego de persecución y de escondite. Se marca una zona de seguridad o «casa». Se elige a uno de los jugadores para que sea *«el lobo»*. Los otros niños formarán un corro en torno a él y le gritarán: *«Lobo, lobo, ¿ya estás listo?»*. El

«lobo» replicará: *«No, me acabo de levantar, tengo que ponerme los calcetines»*, y mientras tanto, escenifica la acción. Los del corro vuelven a preguntar: «*¿Ya* estás *listo*? Cada vez que le preguntan, el lobo reinventa algo para pasar el tiempo hasta que, por fin, trata de cogerlos por sorpresa y grita: «¡Ya estoy listo! ¡Que vengo!». Tendrá que pillar a uno de los niños antes de que llegue a casa. El niño que es agarrado hará de «lobo» la próxima vez. **Mc**. **Wirther** (1970). **Constance Kamii y col.** (1988) menciona su nombre en inglés: *wolf*. En francés: *loup*. **Jean Marie Lhôte** (1996).

**LOBO, EL PASTOR Y LAS OVEJAS, EL.** Formados en hilera varios equipos, de seis a ocho integrantes. Uno de cada uno de ellos será el lobo, se ubicará frente a su hilera y se enfrentará al «pastor» que, con los brazos abiertos, tratará de no dejarlo pasar para así proteger a la última oveja, todas agarradas de la cintura. Después de un tiempo, cambiar roles. **Óscar A. Zapata** (1989).

**LOBO Y LAS OVEJAS, EL.** Se juega con un tablero con 26 perforaciones y siete palitos: seis de un color (las ovejas) y uno más oscuro (el lobo). Consiste en que las ovejas lleguen sanas y salvas al corral o en su defecto acorralen al lobo para que no haga movimientos. Para lograr mayor dificultad, se pueden modificar las reglas previo acuerdo con los jugadores o jugarlo por puntos. **G. Lasierra y col.** (1993).

**LOBO Y LOS CAZADORES, EL.** Para este juego se emplea un tablero de los usados en el *juego de damas*. En uno de los extremos y sobre las cinco casillas negras, se ponen igual número de fichas blancas; en una casilla negra, de la parte opuesta, se coloca una ficha negra, que representará al lobo. Dado que este no puede retroceder, el juego consistirá en encerrarlo. Para más detalles: **Víctor Villegas** (1994).

**LOBOS Y CORDEROS.** Los corderos pastan tranquilos y le hacen preguntas al lobo, que hace la parodia como que descansa. *¿Lobo estás ahí?, ¿qué estás haciendo?* Le preguntan. Él responderá con distintas palabras hasta que diga la palabra *«medianoche»*, momento en el cual saldrá corriendo en persecución de los demás que, para salvarse, han de correr a la «majada» y al llegar decir: *«estoy en mi casa ris-ras»*, como si ese fuese el ruido que hacen las puertas al cerrarse. Si no dijesen estas palabras, también el lobo podría agarrarlos y si eso sucede, pasar a ser lobos. **Carmen Trigueros** (2000). Ver juegos con nombres similares pero contenidos diferentes. Otras denominaciones: *a matar, pelota envenenada*. Ver: *lobos y ovejas*.

**LOBOS Y OVEJAS.** Juego de persecución entre dos equipos uno de los cuales se sitúa en el interior de un círculo pintado en el suelo, de unos 15 metros de diámetro. El otro se ubica en el exterior y desde allí intentará golpear a los que están en el interior,

lanzándoles una pelota. Si alguno de los del interior fuese alcanzado, pasará a formar parte del equipo exterior. **Juan Carlos Pisano** (1993). **Ethel Bauzer Medeiros** (1987) lo consigna con el nombre de: *lobos y corderitos*, pero contiene pequeñas variantes. **Patricia Brizzi** (1999). También es conocido como: *el lobo y los corderos*. **Humberto Gómez** (S/F). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) refieren otras denominaciones, tales como: *a matar* y *pelota envenenada*. **Inglaterra:** *Hyena and Sheep*. Por último, citaré a **Carlos Velásquez Callado** (2006), quien lo consigna como un juego originario de **Sudáfrica** bajo el nombre de: *Hwai, Hwai*, para entre nueve y 30 jugadores de los que un tercio harán de *mapene* (lobos) y los otros dos tercios harán de *hwai* (ovejas), ocupando ambos distintas partes del rectángulo. Se inicia tras un diálogo a partir del cual las ovejas deciden cruzar el espacio de los lobos, tratando de alcanzar la línea del fondo. Todo aquel que es tocado por algún lobo se transformará en lobo. El proceso se repite, haciendo de ovejas solo aquellos jugadores que han conseguido cruzar el espacio de los lobos, y finalizará cuando todos hayan sido transformados en lobos. **Debra Wise** (2007) lo llama: *el lobo y la oveja*.

**LOCOMOTORA, LA.** Se distribuirán sobre el suelo tantos aros como jugadores menos uno. En cada aro se ubicará un jugador y el que no lo tenga será «la locomotora», que irá tocando con la cabeza a algunos de sus compañeros para que se sitúen tras él y formen así el tren. Cuando quien haga de «jefe de estación» toque el pito, todos deberán ir a ocupar un aro vacío (también el que hizo de «locomotora») y el que se quede sin aro pasará a hacer de «locomotora». **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**LOCOS DE ATAR.** Se juega por parejas, que estarán atadas espalda contra espalda. Cada una tendrá que buscar un tesoro, para lo cual el animador habrá previsto un lugar lo suficientemente estrecho como para que resulte difícil pasar en esas condiciones. Puede ser jugado por muchas personas simultáneamente. **Fabián Mariotti** (2004).

**LONKOTUN MAPUCHE.** Se trataba del enfrentamiento de dos luchadores o dos equipos, para comprobar cuál de los dos es el más poderoso. Estos encuentros eran frecuentemente utilizados como intermedio durante los partidos de *palin*, sobre todo cuando existían desavenencias reglamentarias entre jugadores adversarios. Existen dos versiones: una que era coger del cabello y arrastrar al contrincante hasta que tocase el suelo con la frente y otra que implicaba que ambos se cogían por la cabeza. **Eloy Altuve** (1997).

**LOTERÍA.** Se trata de un juego de suertes muy antiguo que se utilizaba para distribuir regalos entre los invitados a fiestas y bacanales. Continuó vigente desde la antigüedad sin interrupción y fue utilizado también en el Renacimiento por comerciantes de lana y

seda para extender y premiar a su clientela. Desde 1763 fue establecida en **España** y no tardó en ser adoptada por las colonias ultramarinas. **Eugenio Pereira Salas** (1947). **1.** Como cualquier otro juego en el que predominan las apuestas, se parece a un rito que abre un espacio sagrado con la esperanza de que la divinidad se manifieste entre sus practicantes. **2.** Especie de rifa en que se sortean varios premios que son propuestos por el organizador y que pueden ser en especies o en dinero. En este antiguo juego público, se sacaban a suerte cinco números de 90 y se premiaban sus combinaciones. Se llama también así a un juego casero que se realiza con cartones y bolillas numeradas. *Nuevo Diccionario Español Ilustrado Sopena* (1967). Se trata de un juego social anónimo de muchísimos participantes que no logran conocerse ni estar juntos y que hacen esfuerzos aun en caso de ganar, por mantenerse desconocidos. En francés: *loterie, loto*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Inglaterra:** *lotto*. Los tableros se dividen en seis, ocho o más casillas y cada una de estas tiene números. Cada jugador tiene un cartón distinto al de los demás. Uno de los participantes será el encargado de cantar y se declarará ganador al primero que llene el suyo. **Constance Kamii y col.** (1988). En **Cuba** se llama: *charada china. Rita chiffá* según **Roger Caillois** (1986), quien cita a **Lydía Cabrera** y dice que «*se juega por medio de una figura de chino dividida en 36 partes, a las cuales se asigna igual número de símbolos, seres humanos, animales o alegorías diversas: el caballo, la mariposa, el marino…»*. Se hacen apuestas y a los ganadores se les entregará el valor de 30 veces lo jugado. En **Brasil** se conoce como *loto* o como el *jogo do bicho* o *juego de los animales* y presenta las mismas características que *la charada china*. Es una lotería semiclandestina de símbolos y combinaciones múltiples, que requiere una enorme organización de apuestas cotidianas. Los 100 números se reparten en grupos de cuatro y se atribuyen a 25 animales, ordenados más o menos alfabéticamente, desde el *águila* (números 01 al 04) hasta *la vaca* (números 97 a 100). Las combinaciones son infinitas. En inglés: *lottery, raffle, lotto a game*. Su nombre tal vez provenga de *Il giocco dei lotto* que era un sistema de apuestas tradicional en **Italia** que adquirió extensión nacional y periodicidad semanal en el año 1530. En su fórmula más usual, el objetivo es que cada jugador complete antes que sus compañeros las 15 casillas numeradas que contiene su cartón. **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**LUCHA DE EMBARCACIONES.** Se hacen equipos de cuatro o cinco jugadores que se colocan en fila; el primero, al lado de la línea de salida. Los participantes se toman de la pierna flexionada del que está delante y a la señal del animador, salen saltando hacia la meta. El equipo que primero llegue, será el ganador. **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995).

**LUCHA DE LA LLUVIA CONTRA LA SEQUÍA.** Juego en el que participan dos equipos formados en fila y cuyos componentes estarán agarrados de la cintura. Cada uno de los bandos tirará en sentido contrario para obligar al oponente a traspasar una raya. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Ver: *cinchada*.

**LUCHA DE MUÑECAS.** Juego originario de **Myanmar.** El desafiador debe agarrar con una mano la muñeca de su oponente sin que este se suelte. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**LUCHA DE SERPIENTES.** Se forman dos equipos y los jugadores de cada uno se cogen de la mano formando una cadena. Uno de los extremos será la cabeza y otro la cola. La cabeza es la cazadora y a todo aquel que toque, deberá agregarse a la serpiente enemiga. **Laura Marina Díaz** (1995).

**LUCHA DE TOROS. Variante 1.** Juego originario de la **India.** Dos jugadores en cuadrupedia se enfrentan hasta que uno haga perder el equilibrio al otro. El nombre original es: *spu markadía*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**LUCHA ESCOLTA.** Lucha en la que los que participan se colocan un pañuelo atado al pie. El juego consistirá en tratar de quitárselo al contrario, pero evitando que el rival logre hacer perder el propio. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**LUCHA LEONESA.** También llamada *aluche* en otros pueblos de León, **España.** Practicada en fiestas de distintas localidades, se cree pueda tener un origen pasiego y celta. Se realiza en un espacio circular de unos ocho metros de diámetro denominado *corro*, rodeado de otro círculo concéntrico. Su objetivo es hacer caer al contrario preferentemente de espaldas, con las manos aferradas permanentemente a su cinturón. No se permite el golpe con manos o pies ni continuar el combate en el suelo. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**LUCHA ONA.** Los onas eran los mayores ocupantes indígenas de la Patagonia, **Argentina.** Practicaban una lucha elaborada, en la que participaban hombres en forma individual o grupal. Simultáneamente a su celebración, se daba lugar a la realización de torneos de oratoria y ofrendas. Los luchadores tenían una muy destacada preparación física y peleaban desnudos, pintados de rojo con rayas verticales blancas. **Eloy Altuve** (1997).

**LÚDICO/A O LÚDRICO/A.** Lúdico, del latín *ludus, ludere*, adjetivo «perteneciente o relativo al juego». *Lúdrico*, del latín *ludicrus*, adjetivo de lúdico. Juego, del latín *iocus, «*acción y efecto de jugar». *Jugar*, del latín *iocari*, «hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse». Entendemos lo *lúdico* como «capacidad humana de gozar el ocio en el aquí y en el ahora de una manera autónoma y constructiva para la persona que lo vive». **Eugenia Trigo Aza y col.** (1999). **Pere Lavega** (2000) con los

mismos significados originales del latín, lo asocia a la significación de juego infantil, tiempo de recreo, diversión.

**LUDO.** Juego de azar que se juega con un tablero que contiene casillas que hay que recorrer hasta la llegada. Para algunos, no es otra cosa que la adaptación del juego hindú llamado: *pachisi*. Los adelantos de las cuatro piezas que tiene cada participante se hacen por medio del tiro de dados. Se puede jugar individualmente o por equipos. Ganará el jugador (individual o no) que logre llevar antes sus fichas en la «casa» o depósito correspondiente. Simboliza el encierro inicial y luego la apertura al mundo que surge del azar, representado por los dados. Luego comienza un trayecto que simbólicamente es como el de la vida, con sus éxitos y fracasos. Implica por tanto, el manejo de fuerzas necesarias para poder realizar la lucha de adaptación y conquista del mundo. **Arminda Aberasturi** (1981). **Jean Marie Lhôte** (1996) lo considera un juego de azar razonado originario de la **Inglaterra** de finales del siglo XIX. Se juega con un dado cúbico. Lo cita como practicado en países diferentes como son **Camerún, Canadá, Jamaica, Togo** y **Uruguay.** Se conoce también bajo el nombre de: *parchís*. **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**LUDOMÓVIL.** Se trata de un concepto formado por la palabra *ludoteca:* institución con un proyecto educativo específico cuyo objetivo principal consiste en educar en el tiempo libre a través del juego y los juguetes por un lado; y por la palabra *móvil*, que denota que es posible su transporte de un lugar a otro. Se trata de un soporte, un vehículo específicamente diseñado para el depósito y traslado de una gran variedad de juguetes y material lúdico, que permita, por ejemplo, al niño y a la niña hospitalizados, hacer uso de los mismos mediante un servicio de préstamo, dirigido por personas especializadas. **María Costa Ferrer** (2000). Es una estructura lúdica cuyo objetivo es favorecer y estimular el juego preferentemente en el entorno hospitalario, pero no exclusivamente. *Guía de Juegos y Juguetes del Instituto Técnico del Juguete de España* (2004-2005).

**LUDOTECAS, LAS.** Se trata de una palabra de origen latino que proviene de la raíz *ludus*, que significa juego o juguete, y *theke*, del griego, que significa caja. Son instituciones o lugares en partes de ellas, que tienen un espacio dedicado al préstamo de juguetes y a reunirse para jugar. O sea que tienen un proyecto educativo específico cuyo objetivo principal consiste en educar en el tiempo libre a través del juego y el juguete. **VI Congreso Nacional de Ludotecas Valencia** (1999). En **Suecia:** *lekotek*. En **Brasil:** *brinquedoteca*. En países como **Australia, Canadá** y **Estados Unidos** se formaron instituciones parecidas que originalmente funcionaron bajo el nombre de: *Toy libraries*. **Francia:** *Ludothèque. Ludo* significa juego y *teca*, ordenamiento. *«También llamada juegoteca, es un espacio artificial de expresión lúdica y creativa, apto para ser transformado por la imaginación y la fantasía, tanto de niños como de adultos. Ofrece*

*la oportunidad de divertirse espontáneamente en forma libre, de desplegar las fantasías más insólitas, cuestión que favorece la prevención de la salud mental.»* **Juan José Calceta y otros** (2005). Se originaron a mediados del siglo XX (1963) en **Suecia-Suiza** y en **Estados Unidos** (1934). Según **María de Borja Solé** (1980), la primera ludoteca fue fundada en el año 1934 en Los Ángeles, California, por la señora Infield, de origen danés. Según el Centro de Documentación del Juguete de Poissy sería el *«lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar por mediación directa del juguete, con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil»*. En **Brasil** se llama: *brinquedoteca*. **Raimundo Dinello** (1993). El número ha ido en aumento constante en casi todos los países. **Adriana Friedmann y col.** (1992). **Ezequiel Ander-Egg** (2008). En francés: *ludothèque*. **Jean Marie Lhôte** (1996).

**LUNA, LA.** Juego que se desarrolla en el suelo en el que determinados números tienen la marca (-) para que sean saltados con un solo pie. En compensación, los marcados con la señal (+), deben ser saltados con los dos. Cuando se llega al número 6, marcado (-), se deberá tener cuidado, pues a su alrededor tiene dibujado un círculo que representa la luna y ni el jugador ni la piedra lo pueden tocar. Cuando se llega al número 10, se está próximo al retorno a la casa Tierra. Se trata de un juego descrito en **Holanda,** donde su nombre es: *meen*. En portugués: *a lua*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**LUZ, LA.** Juego originario de **España.** Básicamente consta de dos círculos concéntricos en los que, quienes están ubicados afuera, deben subirse a horcajadas de sus respectivas parejas. **Tomás Blanco García** (1991).

# M

**MACRO DOMINÓ.** Se trata de conseguir en supermercados o quioscos, cajas de cartón descartables y juntarlas para confeccionar con ellas un dominó gigante, procurando que todas las fichas sean iguales. Luego, pintarles los puntos y el juego quedará listo para su uso. También podrá hacerse con dibujos, recortes, etc., en vez de utilizar números. **Fabián Mariotti** (2004).

**MADELINETTE.** Juego de tablero para dos participantes con tres fichas cada uno. Representa una variante un poco más entretenida del conocido como *herradura*, con una ficha extra para cada jugador y un tablero con siete puntos. Para más detalles, consultar **Gyles P. Brandreth** (1987).

**MAH-JONG.** Juego de azar de fichas, en el que también intervienen otros elementos para obtener la victoria. Es de origen chino y probablemente, entre todos los conocidos, sea uno de los más antiguos. Antes de la caída de la dinastía imperial (1912), su práctica estaba solamente permitida a los integrantes de la corte pero luego, su aceptación se extendió por casi todo el mundo. Los jugadores tienen que tratar de hacer las combinaciones que les reporten la mayor cantidad de puntos. *Nuevo Diccionario Español Ilustrado Sopena* (1967). **Jean-Marie Lhôte** (1996) detalla las reglas extensas correspondientes a este juego.

**MAIN SEPAK BULU AYAM.** El objetivo de este juego malayo también practicado en algunas zonas de **China,** es mantener en el aire durante el mayor tiempo posible una pluma apelando a cualquier recurso, incluso al de las patadas. **Terry Orlick** (1995). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**MAISON PLEINE.** Se trata de un juego de azar de comienzos del siglo XX. Su nombre en español sería: *casa llena*. Utilizando tres dados, podrá ser jugado por un

número indeterminado de jugadores. Por detalles, consultar la obra de **Jean Marie Lhôte** (1996).

**MAÍZ DE ORO. R. Callois** (1958) afirma que se trata de un juego haitiano. En **España** se conoce por denominaciones tales como: *chinchirinela, molinillo, estirate cordón, vino tinto retinto, chichi canela, ganxet* y *el molino*. La descripción que hace de *chinchirinela* **A. Alcalá** (1931) es la siguiente: *«Juego infantil que consiste en dar vueltas dos muchachos con los pies juntos y las manos cogidas»*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En **Uruguay** se conoce como: *fideo fino*.

**MALLO, JUEGO DEL.** Juego por el que se hace correr por el suelo unas bolas de madera de siete a ocho centímetros de diámetro, dándoles con unos mazos de mango largo. **DRAE.** (2001). Era un juego parecido a *la chueca*. **Elda Durán** (1996). Juego para dos individuos. Investigadores del origen de los juegos le atribuyen sea la raíz de los deportes modernos *cricket* y *croquet*. Otras denominaciones: *el coti*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Ver: *chueca*. **Eugenio Pereira Salas** (1947). Ver: *palamallo*.

**MAMBRÚ SE FUE A LA GUERRA.** Juego muy conocido del que existen especialmente en **Latinoamérica** varias versiones basadas en una canción inglesa, tal vez de 1722, que se refiere a la muerte de John Churchill, duque de Marlborough. No es otra cosa que el juego *sillas musicales*, pero con la canción específica de ese nombre. **Tomás Blanco García** (1991) lo llama *Mambrú*. **Argentina:** *Mambrú se fue a la guerra;* **Bolivia:** *Mambrú se fue a la guerra, Malibrú;* **Chile:** *Mambrú se fue a la guerra, Memrún;* **Ecuador:** *Mambrú;* **México:** *Mauro se va a llama*r; **Perú** y **Puerto Rico:** *Mambrú*. **España:** *Mambrú, Mambrú no fue a la guerra*. **Francia:** *Marlborough*. Para más detalles: **Félix Coluccio y col.** (1988) y **Oreste Plath** (1998). Por el texto completo de esta canción, consultar la obra de **Héctor Barreiro y col.** (2003). Más detalles en **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**MANCALA.** Son juegos de reflexión, de estrategia por enfrentamiento, de origen africano, de los que existen más de 200 versiones diferentes, por lo que sería más apropiado llamar así a una familia de juegos con sus tableros y reglas básicas. Todos están basados en los mismos principios: colocar granos… **Jean Marie Lhôte** (1996). También es conocido como: *wari, manqlé*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En **Alemania** como: *bohmenspiel* o *juego de porotos*. En **EE.UU.** por: *peanut game*. En **Egipto** como: *mankala*. En **Zaire:** *le mangota* y *le manga* en **Guinea.** Se juega entre dos personas sobre un espacio que puede ser un tablero o el mismo suelo con seis alvéolos de cada lado. A eso hay que agregar dos zonas de recogida, una a la derecha y otra a la izquierda. Al inicio, cada uno de los 12 compartimentos debe contener cuatro objetos de

tamaño similar que pueden ser canicas, piedrecitas, porotos, etc. Los jugadores se sitúan uno a cada lado. El que inicia la partida escoge uno de sus seis compartimentos y saca las cuatro piezas que hay en él. A continuación, las deposita de una en una en los contiguos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Según qué cuenco haya elegido el jugador, puede que algunas de las piezas que reparta queden en los compartimentos del lado de su adversario y el objetivo consistirá en capturarle el máximo de piezas. En los casos en que sea de su lado donde distribuya una última ficha sin que haya otras, podrá capturar todas las de su oponente que estén enfrente y las colocará en su compartimiento, ubicado a la derecha. La partida finaliza cuando todos los cuencos del lado de un jugador estén vacíos y le corresponda jugar. Gana quien consiga reunir más piezas en su depósito. Ver: *owarú*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F) elevan a aproximadamente a 300 la cantidad de variantes. En este juego no se dice *mover* sino *sembrar*. Por reglas y variantes, consultar la obra de **Jean Marie Lhôte** (1996).

**MANCHA, LA.** **Carlos Villafuerte** (1957) manifiesta que se trata de uno de los juegos que figura en *El Monitor de la Educación Común* de junio de 1949 bajo el nombre de *mancha común*, Juego de persecución que **Jaume Bantula Janot y col.** (2002) citan como argentino. **1.** Consiste en que una persona, que es *mancha* persigue a los demás jugadores para tocarlos y así convertirlos en nuevos manchadores. **2.** Grito con el que el manchador confirma haber tocado a uno de sus perseguidos. **Víctor Pavia y col.** (1994). **Paulina Movischoff** (1987) dice que para empezar el juego se debe hacer un sorteo consistente en el recitado de una letanía mientras se cuenta con la mano a razón de una persona por sílaba. Juego de persecución tradicional de difusión mundial. Se trata de introducir la persecución en un juego reglado en el que es necesario delimitar las características del perseguidor, así como las características del refugio. El que sea elegido como *mancha*, deberá perseguir a sus compañeros hasta que logre tocar a uno de ellos, quien automáticamente se convertirá así en *mancha*. Existen varias maneras de jugar. Para **A. Dupey** no hay ganador o perdedor definitivo, sino un constante perseguir y tratar de alcanzar. **Ana María Dupey** (1998). Cualquier oportunidad será buena para convertir un juego de persecución en uno reglado. Precisamente eso es lo que sucede con este tan popular entre los niños. El que persigue y las características del refugio (que algunos llaman *«casa»*), deben ser acordados previamente con claridad. El lugar donde el perseguido estará a salvo podrá ser tanto un sitio como una pared. La esencia de este tipo de juego consiste en arriesgar, en desafiar peligros. **Daniel Calmels** (2004). En **España** se conoce como: *tocar y parar*. **Joseph M. Allué** (1999). Cuando uno es tocado, pasa a ser perseguidor, pero con la salvedad, para este autor, de que deberá hacerlo con una de sus manos puesta en la parte del cuerpo donde fue tocado. Se trata de un juego que admite un gran número de variantes. **Héctor Barreiro y col.** (2003). Otras denominaciones: *tú la llevas, pilla pilla, la peste*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). En **México** se llama: *la traes*. En **Perú** se juega con algunas variantes. **Carlos Villafuerte** (1957).

**MANCHA AGACHADITA.** Es el nombre de una de las variaciones de *la mancha* más conocidas por la que si el que iba a ser manchado se agachaba antes de ser tocado, no perdía. **Alfonso Soler Roca** (2006). Resultará interesante mencionar que **Carlos Velásquez Callado** (2006) la consigna como un juego procedente de la **India** con el nombre de: *Chappa Pani*. El que se agacha no puede ser tocado. **Roberto Lastra** (1996) la llama *mancha agachada*.

**MANCHA BOLSITA.** Un participante, con una bolsita en la cabeza, tratará de tocar a un compañero caminando rápido y sin que esta se le caiga. Si eso sucediese, tendrá que levantarla y volver a colocarla en la cabeza. El que es manchado, ocupará el lugar del anterior. **Ramón Enrique Medina y col.** (1993).

**MANCHA CADENA.** Es cuando el que hace de *mancha* se queda agarrado de las manos de cada uno de los que va manchando y constituyen una fila entre todos que se trasladan sin soltarse, para perseguir juntos a los demás. Así hasta hacer una cadena larga. Solo podrán manchar los que se encuentran en las puntas de la cadena. **Ramón Enrique Medina y col.** (1993).

**MANCHA COLOR.** Se contará una historia y cuando en ella se mencione un color, la persona saldrá del círculo e irá corriendo a tocar algún objeto que lo contenga. Quien dirija la actividad deberá correr para intentar tocarlo antes de que lo haga el participante. En **España** se conoce como: *tío vivo de colores*. **Teresa Lleixá Arribas** (1995). Una variación consiste en extraer cintas de diversos colores de una bolsa, pregonando los colores mientras se buscan sus afines. **Víctor Pavía** (2006). En **Brasil** se la llama: *toque nas cores*. **Héctor Civitate** (2003).

**MANCHA CONGELADA.** Se juega en grupo en un espacio amplio, según el reglamento básico de *la mancha* tradicional. Un niño tomará el rol de *mancha* y deberá intentar tocar a la mayor cantidad de compañeros, quienes, en el momento de ser *«manchados»*, quedarán congelados en el lugar sin poder moverse. A otro de los participantes le tocará el papel de *«Sol»* y tendrá que tocar a todos los *«congelados»* con la finalidad de *«derretirlos»* y que puedan seguir jugando con capacidades plenas. En algunas regiones a esta *mancha* se la llama: *pilladita* o *pega*. **David Earl Platts** (1996). **Uruguay Sosa Rodríguez** (S/F) la llama: *mancha hielo*. **Carlos Velázquez** (2006) consigna un juego con el nombre de: *ledeni chika*, cuya procedencia parece ser **Serbia-Montenegro** con características muy parecidas, y acota que es conocida internacionalmente, que en **Estados Unidos** se denomina: *freeze tag* y que en **Bélgica:** *poteau*.

**MANCHA CONTAGIOSA.** El animador iniciará el juego tocando una parte del cuerpo del participante, quien deberá colocar una mano en el mismo lugar. Este tratará a su vez de tocar cualquier parte del cuerpo de otro compañero y así extender la mancha. Los tocados pasarán a ser a su vez manchadores, mientras el resto corre. El juego finalizará cuando todos formen parte de la mancha. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). Ver: *mancha venenosa*. Ver: *serpientes venenosas*. **Maite Garaigordobil** (2003).

**MANCHA DE UN PIE.** Para participar de este juego, todos deberán apoyar solamente un pie sobre el suelo y si alguno de los jugadores apoyase los dos, equivaldrá a darse por manchado. **Ramón Enrique Medina y col.** (1993).

**MANCHA DEL ABRAZO.** El que es *mancha* deberá tratar de tocar a otro, que luego pasará a ser *mancha* y llevará un almohadón debajo del brazo para que todos sepan cuál es su cometido. Toda *mancha* tiene su guarida, donde no se puede ser manchado. En este caso, será mientras uno esté abrazando a otro, como corresponde, es decir, frente a frente y panza con panza, con los brazos alrededor del cuerpo del compañero. Cada uno podrá permanecer así un máximo de cinco segundos y durante ese lapso, *el mancha*, deberá estar en continuo movimiento. Se podrá agregar un segundo almohadón con idénticos cometidos. **David Earl Platts** (1996).

**MANCHA DEL RITMO.** Se juega como si fuese una *mancha* común, pero para tocar a otro habrá que moverse al ritmo de la música y para salvarse habrá que decir el nombre de alguno de los presentes. **Edgardo Trípodi y Gabriel Garzón** (1999).

**MANCHA MADERA.** Ninguno podrá ser atrapado mientras toque madera. En **Inglaterra** es conocida con el nombre de: *tiggi-touchwood*. En **Portugal** con el de: *pilha-pau*. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987).

**MANCHA PARED.** Es tal vez, de todas las manchas, la más conocida. Consiste en perseguir a los participantes, que podrán quedar a salvo si logran antes llegar a tocar una pared. En **Perú** se conoce como: *pega*. En **Venezuela:** *gárgaro*. En **España:** *pica pared*. **Ramón Enrique Medina y col.** (1993).

**MANCHA PELOTA.** El jugador que tiene la pelota tendrá que tocar con ella a cualquiera de los participantes de la cintura para abajo. Los así «tocados», que serán considerados *«muertos»* o eliminados, recogerán la pelota y tratarán de manchar a otro. **Ramón Enrique Medina y col.** (1993). **Ana Pelegrín** (1998).

**MANCHA PIDO.** Cuando el que está próximo a ser tocado grita: *¡Pido!*, eso le servirá como salvoconducto para no ser eliminado. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**MANCHA SALTADA.** Los participantes se distribuyen por el local, sentados y con las piernas estiradas y juntas. El que mancha saltará a uno y este se levantará y lo perseguirá. Para no ser tocado, deberá saltar a otro y sentarse. El que es saltado se levantará y tratará de manchar al perseguidor. Ahora este para salvarse, deberá saltar a otro y así sucesivamente. El que es tocado antes de saltar, deberá salir del juego. **Ramón Enrique Medina y col.** (1993).

**MANCHA SENTADA.** Es aquella en la que los perseguidos se salvan si consiguen agacharse o sentarse antes de ser tocados. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**MANCHA SOCORRO.** Se juega como a la mancha común, pero al verse en peligro de ser tocado, el participante se apresurará a tocar a otro jugador, para poder estar así a salvo. **Ramón Enrique Medina y col.** (1993).

**MANCHA SOMBRA.** El perseguidor debe pisar la sombra del compañero, que pasará así a ser el nuevo perseguidor. Al fugitivo le será permitido abrigarse a la sombra de un árbol o casa (donde no podrá ser apresado) o hacer contorsiones para evitar que el perseguidor le pise la sombra. En **Japón** se llama: *kage-bohi-onigo*. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987).

**MANCHA TORTUGA.** Se elige a dos o tres participantes que serán los *manchas*, el resto se dispersará por el campo de juego y para evitar ser tocados, deberán acostarse sobre sus espaldas con los pies y manos en el aire. Mientras se encuentren en esa posición, no podrán ser manchados. **Enrique Pérez Oliveras** (1990).

**MANCHA VENENOSA.** Los participantes deberán correr y en caso de ser tocados, continuar con una mano puesta en el lugar donde fueron alcanzados por el perseguidor. **Ramón Enrique Medina y col.** (1993) la citan bajo el curioso nombre de: *pasar enfermedades*. Ver: *mancha contagiosa* y s*erpientes venenosas*.

**MANCHADA, LA.** Juego exclusivo de varones que se practica en el agua formando un círculo lo más amplio posible. Todos habrán de golpear con pies y manos hasta enturbiar lo suficientemente el agua como para que los participantes no puedan verse los unos a los otros. En ese momento, quien dirige el juego se precipitará bajo el agua

llevando en su mano un higo verde o cualquier otra fruta que flote, la que habrá de soltar cuando llegue al fondo. Los demás no podrán dejar de hacer su golpeteo so pena de que el juego pierda validez. Quien consiga ver y apoderarse del fruto primero, gritará avisando de que lo tiene y así el juego se reiniciará nuevamente. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**MANDAMIENTOS DEL ANIMADOR, LOS. 1.** Tratar de conocer bien el rol. **2.** Conocer el juego a fondo y explicarlo claramente. **3.** Tener todo el material a mano. **4.** Recalcar el *«participar»* por encima del *«competir»*. **5.** Comunicarse adecuadamente con los participantes, sin gritar. **6.** Estar atento al grupo y evitar los liderazgos negativos. **7.** Procurar entusiasmar a los tímidos y pasivos. **8.** Buscar ingeniosamente equilibrar los equipos. **9.** «Matar» el juego antes de que este *«muera»* por falta de interés. **10.** Evitar las brusquedades y los agotamientos físicos. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001).

**MANIQUÍ AUTORRETRATO.** Sobre dos hojas de papel, el participante dibujará su contorno para tener dos iguales, los que recortará. Luego, se le pedirá que haga un autorretrato en el que incluirá todos los detalles que considere necesarios. Podrán darse varias opciones: que el autorretrato sea una imagen lo más fiel posible; tal como él idealmente quisiera que realmente sea; como la persona cree que la ven los demás. Los dos contornos se decorarán de modo que uno se corresponda con la parte del frente y el otro con la posterior. Juntarán ambas, agregándole grapas, y si se desea, entre medio de ambos papeles puede ponerse algodón o estopa, como para rellenar un poco el cuerpo y cerrarlo posteriormente. **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998).

**MANITOS, LAS.** Juego por el que se hace la presentación de cada uno de los dedos que componen la mano. **Patricia Rizzi** (1999).

**MANOS ATADAS.** Juego de relevos, practicado en parejas. Se atan la mano izquierda o derecha respectivamente. Con la mano libre se tomará una cuerda con la que deberán ir saltando el trayecto marcado (ida y vuelta). Al regresar a su equipo, se soltarán las manos. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**MANOS OBEDIENTES, LAS.** Se juega por parejas. Uno de los jugadores se colocará frente a un espejo con las manos en la espalda. Su compañero se situará detrás y pasará la suyas de forma tal que parezca que pertenecen al que está delante. **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**MANTANTIRU TIRULÁ.** Ronda muy popular que posee muchas variantes. Es

generalmente jugada por grupos de más de diez participantes y conocida también con el nombre de: *buenos días su señoría*. Para mayores detalles, consultar el libro de **Félix Coluccio y col.** (1988).

**MANTENER EL FUEGO.** Se trata de una carrera en la que correr está contraindicado, porque se hace con velitas encendidas. Es adecuado para festejos de aniversario, donde además de soplar las velitas de la tarta, se pueden agregar estas. Los jugadores se ubican en la línea de salida con una velita encendida y deberán prender otras, que encontrarán en la línea de meta. **Fabián Mariotti** (2004).

**MANTRANA.** Es un juego de dominó en el que las piezas no son tabletas marcadas con puntos, sino pensamientos que suelen ser llamados «*piedras*», que suelen tener la forma de máximas breves que expresan una experiencia o una opinión. Por lo general no constituyen más que una frase. Estas máximas deben referirse a temas universales y que no sean científicos, históricos o a nada que sea medible o demasiado concreto. Estos textos cortados y mezclados serán unidos utilizando el sentido común. Se trata de hacer frases que enriquezcan y tengan sentido para los jugadores. Ver: *dominó de pensamientos*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**MANZANA, LA.** Hacer dos equipos. En fila de a uno, teniendo ambas manos en la espalda, cada participante procurará sacar las manzanas que están sumergidas en un cubo con agua. El equipo que logre sacar más, en el menor tiempo, será el ganador. En francés: *paume*. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001). **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**MANZANA, LA. Variante 1.** Se coloca una barra o cuerda a una altura prudencial y se atan de ella unos cordeles de los cuales cuelgan las manzanas. Debajo de algunas se dispondrá un taburete para que los jugadores más pequeños puedan subirse, pero con las manos siempre atadas. A una señal, los participantes (uno por manzana) se acercarán con la intención de comerlas. Vencido el tiempo acordado, se podrán contabilizar los bocados dados. **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**MAPA DE CARRETERAS.** Se pide a cada persona que dibuje un mapa de carreteras de su vida, empezando desde el nacimiento hasta el presente. Será interesante que esta muestre tanto los buenos como los malos momentos. Cada jugador tendrá libertad para elegir la forma más adecuada para representar cada circunstancia. Comentar los diferentes mapas y las situaciones que en ellos fueron reflejadas. **Fidel Delgado y col.** (1993).

**MÁQUINA, LA.** Se trata de conseguir una creación colectiva para la que los participantes aportarán ideas y cuyo objetivo será simular creativamente que se forma parte de una máquina. Los jugadores ubicados alrededor del espacio central donde se realizará la composición, irán entrando de uno en uno y comenzarán a moverse al compás de la música. Cada participante se transformará en una pieza de la máquina y todas deberán tener alguna conexión entre sí. Cuando la misma esté en pleno funcionamiento, se dará la composición por terminada. **Raúl Omeñaca y col.** (2001). Este juego es llamado: *máquinas* por **Jaume Bantulá Janot** (1998).

**MÁQUINA DE GENTE, LA.** Todos formarán un círculo y se pedirá a un voluntario que dé un paso al frente. El objetivo es construir una máquina, en lo posible electrónica, y hacer que cada participante sea un componente de ella. La persona que se ha adelantado será la primera pieza y todos se pondrán de alguna forma conectados, agregando sus movimientos y sonidos. Este ejercicio podrá ayudar a la gente a unirse de una forma divertida. **Brian Clegg y col.** (2001). **Terry Orlick** (1978) llama a este juego: *máquina de gente electrónica*.

**MÁQUINAS HUMANAS.** Se trata de lograr que los participantes, en equipos de cuatro a seis integrantes, presenten a los demás una «*máquina humana»*, para lo que deberán poner en juego su imaginación y creatividad. **John O. Stevens** (1971). Ejemplos: máquina de bowling automática, máquina reductora de tamaño, etc. **Juan Carlos Pisano** (1990). En **Brasil:** *as máquinas*. **Héctor Civitate** (2003).

**MARCHA CON RADAR.** Se trata de hacer un recorrido dentro de un círculo formado por compañeros, para lo que se contará con la ayuda de los sonidos que ellos emitan. **Paco Cascón Soriano y col.** (1986).

**MARCHAR SENTADOS.** Una cantidad total de entre 15 a 20 participantes, se sentará (cada uno) sobre las rodillas del compañero de atrás y comenzarán a caminar al ritmo marcado por el animador o por el acompañamiento musical. Entre todos deberán intentar mantener la rueda formada el mayor tiempo posible. **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**MARIPOSA SOBRE RUEDAS.** Juguete tradicional mexicano hecho con hojalata de colores vivos, que al arrastrarlo con el palo que lo hace rodar, permite que las alas se agiten simulando que vuela. **Gretel García y col.** (1999).

**MARIPOSA VOLADORA.** Para jugar se necesitará un papel liviano de

aproximadamente 10x1 cm, al que se le dará forma de mariposa. Los jugadores formarán una ronda. Uno de ellos comenzará poniéndose la mariposa de papel sobre la nariz, sosteniéndola mientras aspira el aire. Luego se la pasará al compañero de su derecha, quien deberá actuar de la misma manera. El juego se dará por terminado cuando alguno de los jugadores deje caer la mariposa. **Kate Greenaway** (1889).

**MARRO.** Su nombre parece venir de la similitud entre las acciones fundamentales del juego y el significado de la propia palabra *marro, regate* o *ladeo del cuerpo*, que se hace para no ser cogido y burlar al perseguidor. Se trata de un juego carrera-persecución en el que es necesario esquivar. Repartidos en dos equipos opuestos y simétricos, el objetivo será que los jugadores de uno de ellos intenten capturar a sus adversarios y liberar a sus propios compañeros prisioneros mediante un simple toque. En este duelo, ganará el primer equipo que consiga apoderarse del número de prisioneros fijado durante la partida. **Gérard Guillemard y col.** (2003). Ver: *marrillo*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).Ver: *manro*. Ver: *palen, persecución*. Según lo consigna **Carlos Velázquez Callado** (2006), existe un juego llamado *la barra* de origen chileno, que parecería ser una simplificación del muy conocido a finales del siglo XIX denominado: *jen des barres* en **Francia** y que se conoce como *marro* en **España;** *darebase* en **Estados Unidos** y *prisioner´s zone (base de los prisioneros)* en **Nueva Zelanda.** Ver: *la barra*. **Vicente Martínez de Haro y col.** (1997). **Ana Pelegrin** (1998). **Antonio Méndez Giménez** (2004).

**MARTÍN PESCADOR.** Los participantes después de cantar la canción correspondiente y en fila, terminarán pasando uno a uno por el arco formado por dos compañeros uno frente a otro, cogidos de la mano. Al pasar el último de los jugadores, los que forman el arco bajarán los brazos y tendrán virtualmente a uno encerrado, ocasión que aprovecharán para preguntarle en voz baja, cuál de las dos opciones prefiere (ejemplos: rosa o clavel; rojo o azul). Hay otra versión en que uno hacía de *ángel* y el otro de *diablo*. Sea cual fuese, cuando se terminaba de hacer la elección, debía de colocarse detrás de la fila que correspondiera, mientras los otros seguían dando la vuelta y volvían a cantar Martín Pescador… Cuando todos hubieran optado por su opción y por tanto la fila hubiera terminado, se tomaban con fuerza de la cintura y empezaban una «cinchada» hasta que ganase la fila más fuerte. Se trata de una ronda aún en vigencia en el continente latinoamericano cuyos detalles y variantes pueden encontrarse en **Paulina Movischoff** (1987). **Félix Coluccio y col.** (1988). **Héctor Barreiro y col.** (2003). **Alfonso Soler Roca** (2006). En el campo argentino circula una leyenda que justificaría el origen del nombre. **Matías Castro y col.** (2010). **Antonio Méndez Giménez** (2004). **Rosa Guitar Ace** (1996) lo llama: *pasar por el puente*. Ver: *el filatero real*.

**MÁSCARAS COTIDIANAS.** Utilizar para su confección objetos que normalmente

estén en el entorno del participante, como por ejemplo objetos de cocina, papel de periódico, etc. Grupalmente se podrán unificar las familias de máscaras con elementos comunes y sugerirlas como material de apoyo para realizar improvisaciones. **José David** (1985).

**MÁSCARAS Y CONTRAMÁSCARAS.** Gracias a la omisión de los gestos expresivos del rostro, ir a la búsqueda de los del resto del cuerpo. Disponer las máscaras en el suelo y que cada participante escoja una después de haberla mirado atentamente. Tras ponerla sobre su cara, acomodar el resto del cuerpo al nuevo personaje. **Gérard Faure y col.** (1981).

**MASTERMIND.** Es un juego de mesa, de ingenio y reflexión, para dos jugadores. Se juega sobre un tablero con fichas blancas y negras pequeñas, y de otros colores de un tamaño algo superior. Uno de los jugadores escogerá un número de fichas de colores, cuatro en el juego original, y pondrá un código secreto oculto del otro jugador. Este, tomando fichas de colores del mismo conjunto, aventurará una posibilidad contestada con negras (fichas de color bien colocadas) o blancas (fichas de color con el color correcto, pero mal colocadas). El juego terminará al averiguarse la combinación (es decir, cuando se consiga una combinación con cuatro negras) o bien se agote el tablero (depende del tamaño, aunque generalmente son 15 combinaciones) (*). Mastermind es actualmente una marca comercial propiedad de *Pressman Toys*. El origen puede derivar de un juego tradicional inglés denominado: *toros y vacas* que se jugaba sobre papel: los «toros» equivalían a las fichas negras y las «vacas», a las blancas. Para más detalles, consultar la obra de **Jean Marie Lhôte** (1996) quien indica como autor a **Maraco Meirovitz** (1960).

**MATERIALES DE JUEGO.** Algunos juegos requieren el apoyo de materiales para poderse llevar a cabo. Eso no quita que se puedan incluir otros nuevos para mejorar la curiosidad, la diversión, la velocidad y las ganas de participación. Pueden ser *clásicos* o *convencionales* como es el caso de las pelotas, o pueden ser *novedosos* o *no convencionales*, cuando se confeccionan con materiales novedosos o diferentes. (Por ejemplo, pelota de trapo.) Se puede variar de tamaño. Por una extensa clasificación de materiales, recomendamos consultar la obra de **Óscar Martínez** (2000). Este autor presenta: a) pequeño material manipulable, b) material de deshecho o reciclable, c) material de construcción propia, d) materiales diseñados para otros fines adaptados al juego, e) elementos del entorno, f) materiales alternativos, g) materiales convencionales utilizados como facilitadotes de actividades de enseñanza y h) la música como material importante. Cuando solamente utilizamos nuestro propio cuerpo para el juego, solemos decir erróneamente que no utilizamos material. **José David**.

**MAYA, LA.** Es el lugar donde los jugadores suelen ir para salvarse cuando son perseguidos. Es uno de los nombres de *la escondida*. **Tomás Blanco García** (1991). Tiene la particularidad de que tanto los que se esconden como los que saldrán a buscarlos son numerosos. Esta acción comenzará cuando uno de los que se esconde grite: *«Amaya»*. Cuando los adversarios encuentren a alguno dicen: *«Alto el Amaya por todos»*, momento en el que se procede a intercambiar roles y empieza una partida nueva. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**MECANO.** Nombre comercial de unos juguetes de armar con piezas, generalmente metálicas (escuadras, hierros, planchas, etc.) y atornillables, con las que se pueden componer diversas construcciones (grúas, palancas, tornos, puentes, funiculares, aeroplanos, submarinos, barcos, etc.), incluso hay algunas que admiten el agregado de pequeños motores. **Roberto Neri** (1963).

**MÉDICOS, LOS.** Juego realizado preferentemente entre niñas y niños en lugares aislados de la casa, que consiste en jugar a los médicos con el objetivo de descubrir y conocer mejor el cuerpo de los otros. **Eugenia Trigo Aza** (1994).

**MEDIO LIMÓN.** Cada jugador tendrá su número no mayor a 10 y estará en un círculo. Uno con un limón en la mano dirá: «Un limón, medio limón, tres (el número de un jugador en competencia) limones». Entretanto le lanza el limón al número 3, el cual lo toma al vuelo y dice el estribillo… Los posibles errores pueden ser: mal lanzamiento o mala cogida del limón, lanzamiento a jugador diferente al del número llamado: lista equivocada para los números, lista equivocada por mala dicción de los limones llamada de las personas eliminadas. **Marsilio Parolini** (1995).

**MEMORIA.** Juego también conocido como *concentración*. Indica que los jugadores deberán estar atentos y poner a prueba su memoria. Se extiende una baraja de un mazo de 52 naipes sobre una superficie grande, que puede ser una mesa, con la particularidad de que ningún naipe tape a otro. El primer jugador dará la vuelta a una carta y luego a otra ante la mirada de los demás. Si las dos cartas son del mismo valor, el jugador las puede guardar y tiene otro turno para darle la vuelta otras dos y así hasta que las que quiera levantar sean diferentes. Si son de distinto valor, deben ser colocadas nuevamente boca abajo, en el mismo lugar donde estaban, y le tocará el turno a otro participante. Cuando no queden más parejas de cartas por levantar, cada jugador contará las que acumuló y el que tenga más, será considerado el ganador. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *memotest*. Ver: *parejas, las*. **Michel y Marico Raymonds** (1973).

**MEMORY.** Juego de origen suizo de memoria visual por el que se deben recordar

objetos y colores. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Debra Wise** (2007) destaca que este juego requiere concentración y observación.

**MENGISI AIR DALAM TONG (EQUIPO CON CUBO).** Para este juego se colocará un gran bidón lleno de agua en un punto central del campo. Equipos de seis personas formarán filas alrededor del bidón como si fueran radios de una rueda. Cada uno de ellos tendrá un cubo de plástico que la persona del centro llenará de agua y que pasará por debajo de la fila de persona a persona hasta que llegue a la última. Esta echará el agua en una lata vacía y mandará de vuelta el cubo vacío por la fila. Los equipos continuarán de esta forma durante cinco minutos. **Terry Orlick** (1995).

**MENIUP DAN MANECAH BELON (REVENTAR EL GLOBO).** Los participantes se alinean mirando hacia una fila de sillas colocadas a unos 25 metros (una silla por cada equipo). El primero de la fila saldrá corriendo a su silla, inflará un globo, se sentará sobre él con la finalidad de reventarlo y una vez que lo haya conseguido, volverá a ubicarse al final. Tras su llegada, saldrá el segundo y así sucesivamente. Otra forma de jugarlo: dos compañeros corren juntos, colocan el globo entre ellos, lo aprietan entre sus cuerpos hasta reventarlo y luego regresan corriendo. **Terry Orlick** (1995).

**MENSAJE DE GARCÍA.** Se hacen dos filas, una por cada equipo, a cinco metros de distancia entre sí. El director escribirá un mensaje; llamará a los dos primeros de cada fila y lo leerá despacio, por tres veces. Dará la señal y los jugadores escogidos deberán decir el mensaje al segundo de cada uno de sus filas, y estos a los terceros y así sucesivamente. Los equipos deberán entregar el mensaje por escrito, lo más rápida y fielmente posible. **Emma Girón** (S/F).

**MENSAJEROS, LOS.** Juego de estrategia por equipos, que se realiza al aire libre. Consiste en tratar de llevar un mensaje por un sendero preestablecido sin ser interceptados. **Víctor Pavía y col.** (1992). Los participantes deberán atravesarlo pasando por encima de un tronco con diversos obstáculos. En cada oportunidad lo hará una pareja cogida de la mano, llevando un papel con una palabra. Sin soltarse y haciendo equilibrio, llevarán el mensaje al extremo contrario. Si una pareja cayese o se soltase, podrá ser rescatada por sus compañeros, que, desde encima del tronco, los ayudarán a subir. Cuando todos los mensajeros hayan llegado a destino, será el momento de con todas las palabras juntas, tratar de recomponer el mensaje. **Raúl Omeñaca y col.** (1999).

**MENSAJES CIFRADOS.** Se pedirá a los participantes que elaboren un conjunto de signos que simbolicen las letras del alfabeto y con ellos escribir un mensaje. La realización de esta actividad permitirá desenvolver la capacidad de explorar y

decodificar los códigos elaborados. En portugués se llama: *mensagens cifradas*. **Celso Antunes** (1999). También se conoce como: *mensajes misteriosos*. Ver: *mensaje cifrado*. Lo juegan dos equipos. Cada uno de ellos inventará una clave para mandar mensajes al otro. **Fabián Mariotti** (2004). Cada jugador esconderá el mensaje entre sus ropas y emprenderá el camino hacia el punto de llegada, cuidando de no ser descubierto por los espías. Cuando un espía consiga tocar a un agente secreto, tiene un minuto para registrarle y conseguir encontrar entre sus ropas su trozo de mensaje escondido. Después de cada captura, el agente secreto deberá volver al punto de partida, pero no quedará retirado del juego aunque pierda el mensaje. Pasado el tiempo acordado, se reunirán espías y agentes secretos. Si estos últimos consiguen adivinar el mensaje partiendo de los trozos capturados, ganan. En caso contrario, serán los espías los vencedores. **Josep M. Allué** (2000) lo consigna como: *mensaje secreto*. **Maite Garaigordobil** (2003) bajo: *mensajes misteriosos*.

**MENÚ LOCO, EL.** Imaginar un lugar donde sirvan comidas no rápidas pero sí complicadas. El menú contendrá recetas extrañas, donde las verduras y carnes se mezclarán con sentimientos, emociones y sensaciones raras y cuyo atractivo empezará por el nombre con que ellas fueron bautizadas. Constituirá un desafío a la creatividad de los participantes. Luego, analizar cuáles podrían considerarse las más impactantes. Ejemplo: «cerdo al terror». **Fabián Mariotti** (2004).

**MIKADO.** Juego probablemente de origen chino, que consiste en ir sacando de un montón, palitos o bastoncitos de distintos colores, que representan diferentes valores, prestando mucho cuidado de no mover los otros. La leyenda dice que fue practicado por los samuraii como forma de ponerles a prueba su sangre fría en la obtención de objetivos. **Jean-Marie Lhôte** (1996). Consultar a **Jordi Lorente y col.** (S/F) para conocer la cantidad de palitos por color que lo componen y los puntos que representan. Según lo consigna **Carlos Velázquez Callado** (2006), existe otro juego muy parecido llamado *kalagak*, originario de **Afganistán,** que se practica con piedras planas pequeñas y una taza que le da el nombre. Según **Joseph M. Allué** (2000), las cantidades de cada varilla son las siguientes: amarillas 20, rojas 12, azules 5, verdes 3, y 2 en espiral de cualquier color. Por turno, cada jugador intentará sacar una del montón sin mover el resto. Si lo consigue, vuelve a hacerlo. En caso de moverla tendrá que pasar el turno al siguiente jugador. Retiradas todas las varillas, se hará el recuento: las amarillas valen 3 puntos; las rojas, 5; las azules, 10; las verdes, 15 y las espirales, 20. Ver: *pajita, cuatro-cinco-seis, el espiliquin, los palillos*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **Debra Wise** (2007) lo llama: *palillos chinos*.

**MIMO.** El conjunto de participantes se divide en dos equipos, que se reunirán en diferentes habitaciones. Cada uno escribirá en una hoja de papel títulos de canciones,

nombres de películas, obras teatrales, dichos famosos… Una vez concluida la lista, se reunirán para intercambiar las hojas escritas. Un representante contará con tres minutos para, por medio de la mímica, hacer ver a su equipo de qué se trata. Así se irán turnando y se considerará ganador el que haya utilizado menos tiempo en darse cuenta. **Gérard Faure y col.** (1981). **Fidel Delgado y col.** (1993).

**MINIGOLF.** Se marcan distintos caminos de *minigolf*. A cada equipo se le dará una pelotita de ping-pong y el animador creará circuitos por donde ellas deberán desplazarse hasta llegar a la línea de meta específica en cada camino. El juego consistirá en desplazar soplando la pelotita por la pista marcada. Una vez que llegue a la meta, deberá continuar por el siguiente circuito. Ganará el equipo que lo realice en el menor tiempo. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). **Teresa Lleixá Arribas** (1995) lo llama: *mini-golf soplado*, y cree que la particularidad radica en que con la pelotita se deben tocar obligatoriamente cada una de las mazas puestas en el recorrido. Para designar al ganador, se contarán los soplidos empleados para poder terminar el recorrido.

**MIRADAS SUGESTIVAS.** Se trata de ejercicios para realizar entre dos y que destacan el valor de la mirada y la imaginación. A modo de ejemplo se mencionan algunas situaciones: pelota que rebota, partida de tenis o de ping-pong, noche de carreras, avión que despega evolucionando en el cielo o que aterriza, cohete, movimiento de la aguja del segundero de un reloj de pared, evoluciones de una mosca, salto con pértiga, de rana o canguro, de trapecista, columpio, etc. **Gérard Faure y col.** (1981).

**MISIÓN IMPOSIBLE.** Consiste en rescatar a dos prisioneros y regresarlos a la base. La misión debe hacerse con los ojos cerrados (o vendados) debido a los gases enceguecedores que fluyen del terreno minado. Existe un camino libre de obstáculos y un mapa del recorrido que también se encuentra marcado en el suelo. Se divide al grupo en dos equipos de igual cantidad de integrantes que serán: el A, encargado del rescate y el B, de retener prisioneros. Por más instrucciones, consultar a **Alberto Ivern** (1994).

**MOBILIARIO MINIATURA.** Reproduce a escala y en forma colorida, el mobiliario de los distintos ambientes de una casa: como son el *living*, la cocina, el comedor, etc., transformándolo en un gran juguete. *Guía de Juegos y Juguetes del Instituto Técnico del Juguete de España* (2004-2005).

**MOCITAS, LAS.** Juego de manos y dedos. «Consiste en que el niño lleve una de sus manitas a la cabeza, imitando a la madre o nodriza que le canta: *Dame las mocitas, / En la cabecita, / Con un cantito, / Con una pedrita, / Diome, diome, diome / Y descalabrome.»* **A. Machado y Álvarez** (1986).

**MODELANDO ESTATUAS GEMELAS.** Se necesitan tres participantes: uno será el escultor, otro la estatua y el tercero una copia de la misma. El que hace de escultor tendrá los ojos vendados y el que hace de estatua, elegirá una postura en la cual posar. El escultor palpará la estatua y luego intentará modelar la gemela a semejanza del modelo, siempre manteniendo los ojos cerrados. Podrá ir de la estatua modelo a la estatua gemela todas las veces que lo desee, hasta que se sienta satisfecho con su obra. Se trata de un juego tranquilo que desarrolla el tacto y la imaginación espacial. **Terry Orlick** (1995).

**MODISTOS Y MANIQUÍES.** Algunos participantes serán «maniquíes» y se quedarán en un lugar elegido para que los «modistos» los vistan. Para la confección de los vestidos se utilizarán hojas de papel de periódico, tijeras y goma de pegar. Cada modisto inventará una parte de la vestimenta dejando trabajar al siguiente, quien podrá improvisar sombreros, blusones, faldas, chalinas, carteras, echarpes, guantes, zapatos u otros accesorios que se le ocurran. **Fabián Mariotti** (2004).

**MOISÉS EN EL DESIERTO.** Esta actividad que inexplicablemente **Silvino José Fritzen** (1981) presenta como «juego», posee características perversas que lo transforman en un buen ejemplo de lo que considero un *antijuego*. Por estas razones lo he incluido en esta obra y cito textualmente: *«El animador le dice al grupo que él es Moisés en el desierto. Comienza a caminar en medio del grupo y le dice a unos cuatro o cinco miembros: ¡Síganme! La persona invitada acompaña a Moisés. Escogidos unos cuatro o cinco participantes, se dirige al centro del grupo y dice: Les presento los camellos de Moisés»*.

**MOLDEAR LAS NUBES.** Echado sobre el suelo y boca arriba, observar las nubes durante un tiempo. Imaginar que una de ellas tiene la forma de… o que podría llegar a tenerla con un poquito de moldeo. Ver también: *observar nubes, descubriendo formas en el cielo*. **Lee Hausner y col.** (1998).

**MOLINETE.** Pequeño juguete que se puede construir con una hoja de cartulina cuadrada, que será cortada en cuatro de forma tal que, plegadas sus partes, den lugar a un molinillo que se pinchará sobre un palillo para correr así contra el viento. **Tomás Blanco García** (1991) explica cómo proceder para construirlo. **Gretel García y col.** (1999) mencionan que en la actualidad es hecho de plástico o de papel metálico. Se conoce también como: *molino de viento, morenillo, molinillo, molinillo de papel* o *volandera*. **Empar de Lanuza y col.** (1980). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). En **España** se llama: *el molino*. En **México:** *rehilete*.

**MOMIA, LA.** Juego en el que participan dos parejas por vez, enfrentadas. Uno de los integrantes de cada díada tendrá un rollo de papel higiénico con el que envolverá a su compañero. Ganará la pareja que lo envuelva mejor en el menor tiempo posible. **Hilda Cañeque** (1993).

**MONA, LA. 1.** Una de las denominaciones de la *gallina ciega*. **2.** Juego de naipes, en el que se reparten las cartas entre todos los jugadores, menos una que queda oculta. Cambiando cartas mutuamente, se irán deshaciendo de las que forman parejas y el que quede al final, sin poder hacerlo, perderá el juego. *Léxico Español* (1990). El juego continuará hasta que uno de los jugadores se quede con la sota suelta. En inglés: *old maid*. **Constance Kamii y col.** (1988).

**MONOPOLIO.** En inglés: *the landlord´s game*, que data de 1904, pronto sedujo a los medios universitarios de la época por sus cualidades pedagógicas. Posee su nombre actual desde 1910, pero, en 1920, fue comercializado bajo el de *Finance*. **Audrey Emery** (2006). Desde 1929 se conoce por las características actuales como juego en el que de tres a cinco jugadores tienen desplegados sobre 40 casilleros, la posibilidad de tomar distintas opciones. La mayoría de ellas serán del tipo inmobiliario, de dar y contratar servicios a los que se tendrá acceso mediante el uso de dinero ficticio. Como en la vida real, se formarán fortunas y se provocarán ruinas. El tiempo de juego suele ser de una hora y media y es costumbre acordarlo entre los jugadores antes de comenzar. **Jean-Marie Lhôte** (1996). Según **Klaus W. Vopel** (2001), se trata de un juego desarrollado durante la crisis de los años treinta y que reflejaba cómo la mayoría de los americanos veían las relaciones económicas de la época. En **Estados Unidos:** *Monopoly*. **Robert Jaulin** (1979).

**MONTAÑA, LA**. Se formará un equipo de tres personas, de los que dos se colocarán «a gatas» con una colchoneta por encima, mientras el tercero se subirá de pie sobre sus compañeros y tratará de mantenerse en equilibrio. Se intercambiarán los roles cada vez que el que está arriba caiga. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**MONTAÑA DE ZAPATOS.** Los participantes se quitarán los zapatos y formarán una montaña de donde deberán luego encontrarlos apelando únicamente a los distintos sentidos. **Jaume Bantulá Janot** (1998).

**MORRA.** Era muy conocido antiguamente en Medio Oriente y aparece en monumentos de **Egipto, Grecia** y **Roma.** Solía ser un juego convenido entre dos personas que tuviesen un litigio. Por detalles, consultar **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Se enfrentan dos parejas que deben adivinar, en «duelos» de uno contra otro, la

suma de dedos que sacan al mismo tiempo ambos rivales. El número de puntos necesarios para ganar, se suele pactar previamente, aunque generalmente las partidas se disputaban a 10 o 20 puntos. **Pere Lavega** (2006). **Oriol Ripoll y col.** (S/F) lo indican como practicado en el Levante del Mediterráneo, o sea en **España** e **Italia,** en el que un jugador se pone delante de otro para que ante una señal, se muestren al mismo tiempo los dedos de una mano diciendo cuánto creen que suman las dos. Si no acertasen, repetirán la operación hasta que uno de ellos lo haga. Cuando un jugador adivine el número, dirá *mía*, y ganará un punto.

**MORTA, LA.** Se trata de una de las actividades que suele ser presentada como «juego» y que es practicada exclusivamente por muchachos: no es otra cosa que la agresión que uno de los jugadores recibe del resto de sus compañeros. **Juan Pablo Bonetti** (1998).

**MUDO, EL CIEGO Y EL MANCO, EL.** Se forman tres equipos de tres jugadores. Uno tendrá un pañuelo en los ojos (ciego); otro, un tapón de corcho en la boca (mudo); y el tercero, los brazos atados (manco). El mudo recibirá una consigna oral la que tendrá que trasmitir por señas al manco y este a su vez explicársela al ciego, quien será el encargado de ejecutarla. Ejemplo: dibujar un cuerpo humano, una casa, etc. Cambiar de roles y luego analizar entre todos si han aprendido algo. ¿Qué? **Alberto Ivern** (1994).

**MUNDO O CHANCALA, EL.** Juego infantil peruano. Se raya el mundo con una serie de divisiones, primero cuadrados, luego se traza un sitio en forma de aspa, de modo que el jugador, al llegar allí, pueda pararse con las piernas abiertas. Para jugar, se traza en el suelo, la figura que tiene diferentes compartimentos. Comienza con un rectángulo que se divide en cuatro partes y que se denomina «caja». Luego se traza el aspa y finalmente la parte redonda o Mundo o Cien. Se juega con un tejo. Puede considerarse una variedad de *Rayuela*. Por más detalles, consultar: **Félix Coluccio y col.** (1988).

**MUNDO AL REVÉS, EL.** Se puede utilizar en escuelas y campamentos. Se anima a los participantes a llevar puesto todo lo que puedan, pero al revés de como lo hacen comúnmente, motivando así a que piensen todos los cambios que podría esto implicar. Puede tener muchas variantes. **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998).

**MUÑECA. 1.** Predilecto de las niñas, es uno de los juguetes más antiguos y extendidos, con figurilla de mujer. Ver detalles en: **Félix Coluccio y col.** (2004). **2.** Una de las modalidades del infernáculo. *Léxico Español* (1990). **J. Bandet y col.** (1972). **Robert Jaulin** (1979) destaca su importante papel religioso. **Martha Glanzer** (2000).

En **Brasil**: *boneca*. Ver: *muñecas, las*. En inglés: *doll, puppet*.

**MUÑECAS, LAS**. Tal vez sean originarias de **Egipto.** Son confeccionadas de loza, porcelana, madera, hueso, terracota, cera, arcilla, cuero, trapo, pieles de animales, hojas de maíz, cartón, yeso, yute, baquelita, carey, goma, celuloide, pelo, lana, madera, plástico, tela, etc. Durante la Edad Media, existieron hechas de trapo y rellenas con aserrín. Las hay articuladas o no. Atraen a las niñas, pues se dice que canalizan el instinto maternal y que les permiten ejercitar determinados roles familiares tales como mecer, arrullar, etc. Las posibilidades lúdicas son muchas, desde las de ponerles nombres, confeccionarles ropa y transmitirles algunas características personales. Con elementos muy sencillos, se les suele hacer un carrito como para llevarlas de paseo, alimentarlas con comida imaginaria, etc. En 1890 se inventa la muñeca capaz de beber de una botella. Durante el siglo XVIII los grandes modistos remitían a sus clientes muñecas vestidas que incluían sombreros, joyas y zapatos. En 1923 se inventó un mecanismo parlante y en 1926, por medio de una técnica sencilla, las muñecas pudieron abrir y cerrar los ojos y, por tanto, comenzaron a ser capaces de dormir. En 1930 aparece para la venta, una muñeca que puede pronunciar las palabras «mamá» y «papá», que luego fueron seguidas por otras que tenían ocultas en sus cuerpos verdaderas cajas de música. A las muñecas se las usaba en rituales combinados con brujería, especialmente en situaciones relativas al amor y la esterilidad. Existen muñecas de varios tipos, por lo que cada una de ellas proyecta un estereotipo distinto con el que la niña puede llegar incluso a identificarse. **Miguel Medina** (1930) se refiere bajo el nombre de *muñecas que no lo parecen* a distintos casos de estas figuras utilizadas por personas grandes y niños. **Carlos Villafuerte** (1957). **Humberto Gómez** (1991). **José Luis Díaz Vega** (1997). **Gretel García Davids y col.** (1999) dicen que los tarahumaras las hacen de trapo sin facciones para que los niños puedan asignarles las personalidades que deseen. **Martha Glanzer** (2000). **Oreste Plath** (1998) (2008). Veamos cuatro tipos:

1) **Muñeca caricatura.** Es una representación combinada de los rasgos de personalidad real con los de la imaginación. Así la cabeza y los ojos pueden ser demasiado grandes, las sonrisas exageradas, las manos en vez de tener cinco dedos tener cuatro y otras poseer rasgos suavizados, con un aire de ternura. **José Luis Díaz Vega** (1997).

2) **Muñeca de imagen juvenil.** Es en la que son exaltados los atributos propios de una personalidad dinámica, con cuerpo esbelto y cara graciosa. Es el caso de la famosa Barbie. **José Luis Díaz Vega** (1997).

3) **Muñeca de personalidad infantil.** En donde los rasgos físicos son los propios de una niña. **José Luis Díaz Vega** (1997).

4) **Muñeca mamá.** Cuya imagen maternizada se refuerza en ocasiones con la compañía de un mono adicional o complementario que representa a su hijo, por

lo que su rol de madre es muy claro. **José Luis Díaz Vega** (1997).

**MUÑECO, EL.** Los participantes, de pie, esperarán con los brazos en alto las indicaciones del animador, tales como: el muñeco se comienza a derretir; dedos, brazos, cabeza, tronco, piernas, hasta dejarse caer en el suelo. Luego, tratar de que se queden acostados en forma distendida. El muñeco se pondrá cada vez más duro o cada vez más blando; alternativamente se contraerá y relajará, cambios que se acompañan con la respiración adecuada. **Óscar A. Zapata** (1989).

**MUÑECO DE GOMA.** Consiste en tirarse a los brazos del compañero sin despegar los pies del suelo. Supone tenerle un alto nivel de confianza dado que, quien se tira y se deja caer, lo hará con los ojos cerrados. **José David** (1985).

**MUS.** Cierto juego de naipes y de envite. *Léxico Español* (1990). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *pares*. **Juan Carlos Pisano** (1993). Consiste en lograr antes que los adversarios, un cierto número de juegos, dependiendo de los puntos conseguidos. **S/A** (2000). **Jean-Marie Lhôte** (1996) consigna que se trata de un juego originado en **España** en una fecha incierta alrededor del siglo XVIII. Dos o cuatro jugadores utilizan 40 cartas, dado que los 10, 9 y 8 han sido suprimidos. Este autor ofrece las reglas algo extensas, ya que se juega en cuatro etapas-manos diferentes. **Ramón Mayrata y col.** (1983) ofrecen detalles, variantes y reglas para poder jugar y entender mejor este juego.

# N

**NAIPES.** Su origen es incierto aunque algunos lo atribuyen a Oriente, tal vez **China.** No obstante, hay evidencias documentadas de que existieron entre los egipcios, árabes e hindúes. Su aparición en Europa también es cuestionada, pero ya por 1392 estaban en **Francia,** pues el rey Carlos VI encontró en las cartas, solaz a su melancolía. Algunos dicen que su denominación proviene de *nype* las iniciales N. P., Nicolás Pepin, su «inventor» o de *naib* voz que para los árabes (que fueron quienes los introdujeron en **España)** significaba: profeta. Parece que los cuatro colores encierran simbólicamente los cuatro estados o clases sociales del reino. Los ***corazones*** representarían la gente del coro, o sea, los *eclesiásticos*. La *nobleza* o primera casta militar estaría simbolizada por las puntas de lanzas o ***piques*****,** a las que la ignorancia del primitivo significado indujo a los jugadores a llamarlas **espadas.** Por los ***diamantes*** los ingleses designan el orden social de los *ciudadanos*, *comerciantes* o *burgueses*, piezas cuadradas del antiguo arte de la albañilería. La baraja española tiene en su reemplazo el *palo de* ***oros*** que corresponde en realidad, a la misma intención figurativa. La hoja de ***trébol*** hace referencia a los *cazadores* o *labradores*. Los cuatro reyes se refieren al recuerdo de *David*, *Alejandro Magno*, *César* y *Carlomagno*. Las cuatro reinas: *Argina*, *Ester*, *Judith* y *Palas*, símbolos del *nacimiento*, de la *piedad*, la *fortaleza* y la *sabiduría* respectivamente. Las sotas designan a los escuderos, que en su origen fueron los *servidores*. **Eugenio Pereira Salas** (1947). *Léxico Español* (1990). Mayor información podrá encontrarse en la obra de **Oreste Plath** (1998). Los cuatro palos parecen ser simbólicamente las cuatro estaciones del año. Cincuenta y dos son las cartas y 52 son las semanas que transcurren anualmente. Si sumamos la totalidad de sus números del 1 al 13, obtendremos la cifra de 91 y, multiplicada por los cuatro palos más el comodín, llegaremos a 365, que son los días del año. Hay quienes argumentan que las barajas pueden servir para adivinar. **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**NARANJA Y LIMÓN.** Dos jugadores formarán un arco por el que harán pasar al resto de los participantes, a quienes les darán la opción de ser *naranja* o *limón*. Todos cantarán una canción y después de formar los dos bandos, se hará una competencia de

fuerza, tirando cada uno de una soga. **Kate Greenaway** (1889).

**NARANJILLA.** *Bala*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**NARIZ A NARIZ.** Dos compañeros se sitúan de pie uno frente a otro, separados medio metro. Uno, con los ojos cerrados, avanzará lentamente, intentando posar suavemente la punta de su nariz en la de su compañero, que permanece quieto. Se admite guiar al otro soplando suavemente. Tras algunos intentos, cambiar roles e incluso intentar hacerlo con los ojos cerrados. **Guillermo Brown** (1992). **Terry Orlick** (1995) lo llama: *nariz con nariz*.

**NAUFRAGIO.** Ejercicio que se refiere a la toma de decisiones y a cuáles son los elementos/valores (de una larga lista) que más vale la pena tener en cuenta ante el caso de un eminente naufragio. **José David** (1985).

**NAVEGAR.** Los participantes se cogerán de las manos formando un círculo en cuyo centro se ubicará la persona encargada de dar las consignas. Cuando diga por ejemplo «barcos de 4», será para que todos se formen en equipos de cuatro personas. Cuando diga «navega», será para que los equipos tengan que caminar en forma circular. Las personas que no alcancen a formar equipos, saldrán del juego. Terminará cuando haya un solo equipo. **José Luis Ramos** (2000).

**NAVÍO VUELVE AL PUERTO, EL.** A un participante se le asigna el papel del *navío* que debe alcanzar el *puerto*. Al principio del juego se sitúa en uno de los extremos de la sala y se le vendan los ojos. El resto de los participantes, esparcidos, figuran ser balizas que el navío debe evitar para llegar a puerto, emitiendo cada una un sonido de intensidad característica. Si el navío chocase con alguna de ellas, deberá volver al punto de partida. (S/R).

**NIDO, EL.** Equipos de tres jugadores, se situarán de espaldas y entrelazados por los antebrazos, doblarán una de sus piernas hacia atrás, apoyándola en las de los otros compañeros, formando así «un nudo». Una vez en esta posición, el trío intentará desplazarse hasta una línea situada a unos siete metros. Este juego es llamado *Sasa Turu* en **Burkina Faso** y existe otro similar en la **India** que se conoce como *The Takli*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**NIM.** Juego muy antiguo que probablemente sea originario de **China** y que se practica

con 15 palillos los que se ordenarán de la siguiente manera: 3 en la primera fila, 5 en la segunda y 7 en la tercera. Los jugadores en su turno, podrán tomar la cantidad de palillos que deseen de cualquiera de las tres filas. El jugador tendrá la posibilidad de sacar todos los palillos de una fila o sacar uno, pero lo que no podrá hacer es tocar los palillos de las otras dos. Ganará el que saque el último de los palillos. Es posible jugar al *nim* en una forma opuesta y en ese caso se dará como ganador al que no tome el último palillo. **Gyles P. Brandreth** (1987). **Debra Wise** (2007) destaca que para jugarlo, se necesita una considerable estrategia. Ver: *nimbi*.

**NIMBI, EL.** Juego de cerillas que se encuentran en un recipiente rectangular y del que cada participante podrá ir sacando algunas en cantidad caprichosa. Ganará el jugador que tome la última. **Pere Lavega Burgués** (1998).Ver: *nim*.

**NINAS.** Se trata de realizar un dibujo que tenga la particularidad de tener una palabra escondida en diversos sitios. Después, se le pedirá al autor que al firmarlo, coloque la cifra de veces que lo ha hecho para tratar de descubrir dónde se encuentran ocultas. Desde hace décadas, el caricaturista **Al Hirschfield**, esconde entre los trazos de sus dibujos la palabra *Nina*, pudiéndose saber cuántas *Ninas* hay, por la cifra que pone junto a su firma. **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998).

**¡NO TE ESCAPES!** Se juega en pareja. Los participantes se atarán una bolsa a uno de los pies de modo que esta permanezca abierta y cada uno llevará una pelotita en la mano. El juego consistirá en tratar de embocar la pelotita en la bolsa del compañero, pero evitando a la vez, que el otro lo haga en la propia. Los desplazamientos serán libres. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**NO TE OIGO.** Se enfrentarán los jugadores en fila. El primero le dirá al oído un mensaje inventado al siguiente. Cuando el segundo lo reciba, se lo dirá al oído al siguiente intentando repetirlo lo más bajo posible. Cuando el último jugador ha terminado de recibir el mensaje, el primero dirá la frase original y el último, la que le ha llegado a sus oídos después de pasar por todos los jugadores. **Joseph M. Allué** (2000). Ver: *teléfono descompuesto*.

**NOCHE DE FANTASMAS.** Se dividirán en equipos de modo que puedan representar la historia que se detalla más adelante y que involucra a los siguientes personajes: una señorita tímida (que grita), una ancianita (que ríe), un gato grande (que dice miau, miau), un hombre alto (que gime), un cuervo negro (que hace cro-cro), cuatro murciélagos (que hacen whir-r-r), un fantasma (que es la sumatoria de todos los gemidos), una culebra (que hace jiss-ss-). Historia: en una noche muy oscura y

tempestuosa del mes de octubre, el rodar de las ruedas de un coche retumbaba fuertemente a través del camino. Dentro del coche iba una *señorita muy tímida*, rebotando para arriba y para abajo sobre los duros asientos, miraba fijamente con sus ojos aterrorizados, la oscuridad. De improviso el coche se detuvo y entró una *ancianita*. Debajo de uno de sus brazos asomaba un *gato negro y grande* y por el otro, una *culebra* negra y fea. «¡Ay, Ay! Una *señorita tímida* andando sola en esta noche», exclamó la *ancianita*, con una sonrisa burlona. «Déjame adivinar tu futuro, mi hermosa *señorita*.» La *ancianita* extendió su brazo huesudo hacia la pobre *señorita tímida*, mientras el *gato negro* maulló y *la culebra* la vio con sus ojos cristalinos. «No, no», gritó la *señorita tímida*, retrocediendo hacia un rincón del coche y con sus manos hacia atrás. En ese momento se abrió repentinamente la puerta y entró un *hombre alto* llevando un impermeable largo. Su cara estaba cubierta por el sombrero que llevaba, pero su voz era muy amable. «Permítanme», dijo él, y se sentó entre la *señorita tímida* y *la ancianita*. Un *perro* que estaba debajo del asiento aulló, el *gato* maulló y la *culebra negra* silbó. En la ventana apareció un cuervo negro y graznó tristemente. Sobre el coche volaban cuatro murciélagos y aleteaban en el rostro de la *señorita tímida*, mientras por la ventana asomó la cara grotesca de un *fantasma*. El hombre alto se acercó más y más hacia la *ancianita*, brincó por la puerta del coche seguida de un *gato negro, la culebra, los cuatro murciélagos y el cuervo negro*. Dentro del coche la *señorita tímida* se había desmayado porque debajo del sombrero había visto el horrible semblante de un *fantasma*. **Viola Campbell** (1955).

**NOMBRE.** Cada participante dirá su nombre y contestará a algunas preguntas más que considere interesantes a medida que transcurre la actividad. Veamos algunas: ¿De dónde surgió?, ¿quién lo puso?, ¿cuál fue el origen geográfico?, ¿el etimológico?, ¿es posible clasificarlo de alguna manera?, ¿tiene alguna relación con los abuelos?, ¿son nombres literarios, exóticos, tradicionales, religiosos, etc.? **Irene de Puig y Angélica Sátiro** (2000). En portugués: *o que existe em um nome*.

**NOMBRE CANTADO.** Ponerle ritmo, sonido y movimientos a nuestro nombre y decirlo adornado de esta forma, como una manera diferente de presentarse. **Eugenio Trípodi y Gabriel Garzón** (1999). Ver: *nos presentamos con ritmo*.

**NOMIC.** Juego creado por el norteamericano **Peter Suber** en 1982 en el que los participantes juegan a cambiar las reglas considerando que las nuevas, deberán ser aceptadas por el voto de ellos mismos. Será ganador el primero que llegue a una cifra acordada previamente. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**NOS PRESENTAMOS CON RITMO.** Sentarse en círculo. Uno de los

participantes, desde el centro, realizará una percusión rítmica que será contestada por otro de los que están sentados, quien a su vez realizará una percusión rítmica libre con el pandero que será contestada por el participante que está en el centro durante aproximadamente 20 segundos quien, finalizada su expresión, dirá el nombre de otro. Se reiterará así el procedimiento hasta que todos los que hayan querido participar lo hagan. **María Azucena Gandulfo de Granato y col.** (1994). Ver: *nombre cantado*.

**NUDO, EL.** Los participantes se dividirán en pequeños equipos formando círculos. Con los ojos cerrados avanzarán hacia el centro y cuando se junten, se agarrarán de las manos de quien encuentren. En ese momento los participantes de los equipos abrirán los ojos e intentarán deshacer el enredo sin soltarse. **Paco Cascón Soriano y col.** (1986). **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998) escribieron una variante para discapacitados, en la que prevén la intervención de un detective, cuyo rol consistiría en servir de ayuda en el proceso de desenredarse.

**NUDO, EL. Variante 1.** Se formará con un equipo de seis jugadores en círculo y se irá pasando una cuerda. A continuación, comenzarán a enrollarla tanto como sea posible sin soltarla. Uno de los participantes (que quedará afuera sin mirar), será el encargado de desanudar a los otros hasta colocarlos en la posición inicial. **Eugenia Trigo Aza** (1994). En la versión a que se refieren **Quima Oliver i Ricart y col.** (2006), se parte de un gran corro y el nudo lo formarán todos, cogidos de las manos, con la consigna de que no se podrán agarrar de los compañeros de la derecha o de la izquierda, ni podrán tomar las dos manos de la misma persona. Una vez hecha la rueda, tratar de deshacerse de los nudos, sin soltarse.

**NUDO FORZADO, EL.** Se dividen los jugadores en dos equipos y se les pide que formen una fila cogido cada uno de las puntas de una cuerda. Cada equipo, a una señal, comenzará a tirar en sentido contrario y ganará el que logre hacer cruzar a los otros la línea divisoria previamente marcada. **José Luis Ramos** (1998). Ver: *cinchada, tirar de la cuerda* y *lucha de la lluvia contra la sequía*.

**NUDO HUMANO.** Juego según **Carlos Velázquez** (2006) originario de **Dinamarca** en donde se conoce como *kluddernor*. Es muy parecido a una de las versiones anteriores del *nudo*, con la variante de que se designa a una persona que se la queda, quien luego será la encargada de desenredarlo. Cuando lo consiga, elegirá a otro jugador para que se la quede en la siguiente ronda. Otras denominaciones: en **España:** *nudos*. En **Estados Unidos:** *human knock*. Según **Brian Clegg y col.** (2001), es un buen ejercicio de calentamiento que combina movimiento con un cierto grado de razonamiento e interacción. **Terry Orlick** (1978) lo cita bajo el nombre de *nudos humanos*.

**NUEVE HOMBRES DE MORRIS, LOS.** Se trata de uno de los juegos de tablero más antiguos que supo ser pasatiempo favorito en países diferentes como **Egipto, Sri Lanka** y **Escandinavia.** Está dividido en dos etapas: en la primera se colocan las fichas y en la segunda se sacan. Para más indicaciones sobre sus reglas, consultar el libro de **Gyles P. Brandreth** (1987).

**NÚMEROS, LOS.** El animador dirá un número del 0 al 9 para que los participantes lo representen corporalmente. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998).

# Ñ

**ÑOCO.** Juego peruano de arraigo popular en el que se suelen hacer apuestas y que se practica entre dos personas, preferentemente varones. Los *ñocos* son tres huequitos hechos en el suelo a cierta distancia uno del otro, en línea recta y que deben tener el tamaño de la *tinca*. Los dos jugadores se ponen detrás del tercer *ñoco* y tiran la bola hacia el primero. Este es el *sorteo*. Si el primero que tira mete el *ñoco* o lo pone cerca, marca el lugar. Si el segundo tira más cerca, gana. El ganador comienza. Previamente se pacta la forma de juego, que puede ser con un solo *hachazo*, con *cañonazo*, etc. El *cañonazo* es una forma de alejar la bola del contrario. Cuando está al alcance, toma la bola del contrario entre el dedo pulgar y anular de la mano izquierda, como dentro de un anillo, y tira con fuerza con su bola, que la tiene en la mano derecha, para que salga disparada. **Félix Coluccio y col.** (1988) hacen la descripción completa del juego. **Rosa Guitart Aced** (1990).

# O

**OBJETO INVISIBLE.** Formar equipos de cuatro jugadores, los cuales se separarán a su vez en dos parejas. En cada equipo, una pareja hará como si manipulase un objeto, por ejemplo una pelota invisible, mientras que la otra deberá adivinar de qué se trata. **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**OBJETO POLIMORFO.** Colocar en el centro de la ronda un objeto de características analógicas tanto por forma como por color. Pedir que hagan una improvisación, ejercicio este que seguramente provocará el desarrollo de la imaginación. **Gérard Faure y col.** (1981).

**OBJETOS SIN SENTIDO.** Seleccionar objetos grandes y poco comunes, que puedan dar un estímulo a la imaginación. Los participantes los tocarán uno a uno y luego representarán una escena, pero utilizándolos como si fuesen otra cosa diferente a lo que son en la realidad. **Brian Clegg y col.** (2001).

**OBRAS DE LOS ESCULTORES, LAS.** El animador formará dos equipos. Uno será el de los *escultores* y el otro, de las *estatuas*. Los primeros estarán provistos de elementos de percusión (palillos, castañuelas, tambores, etc.) y harán música para que las estatuas empiecen a moverse al compás. Las consignas del animador serán: «solo estatuas», y ahí se congelan los escultores, o «solo escultores», y ahí serán las *estatuas* las que se congelen. O dirá «*estatuas y escultores*» para lograr que se unan y bailen en parejas. **Fabián Mariotti** (2004).

**OBSERVACIÓN.** Ejercicio que demandará que el participante se eche sobre el suelo, relaje y concentre con precisión para poder percibir todos los detalles, sean próximos o lejanos. Para finalizar, cada uno hará una descripción/reflexión de lo observado. **Gérard Faure y col.** (1981).

**OBSERVADOR, EL.** El animador presentará una imagen compleja, con muchos elementos (puede ser una pintura, una lámina, etc.). Sería interesante contar con una lámina que tenga varios detalles minúsculos que escapen a una primera mirada, tales como una telaraña, un ratoncito, una baldosa que falta, una pared sin terminar de pintar, etc. Como tarea, los participantes tendrán que describir lo más minuciosamente posible, todo lo que han visto en ella. **Fabián Mariotti** (2004).

**OBSERVAR NUBES.** Seguramente, para la humanidad, este sea uno de los juegos imaginativos más antiguos. Para practicarlo, habrá que elegir un sitio cómodo para tirarse al suelo y desde ahí mirar al cielo. Buscar cuáles son las imágenes que las nubes han formado caprichosamente. **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998). Ver: *observación, descubriendo formas en el cielo, moldear las nubes*.

**OBSTÁCULOS.** El animador separará dos equipos con dos tareas precisas y diferentes. Uno será el encargado de elaborar obstáculos y el otro, de sortearlos. Los obstáculos se colocarán en la ruta previamente diseñada (pueden ser puentes formados con brazos en alto, túneles hechos con las piernas separadas, barreras para saltar, etc.). **Guillermo Brown** (1992). **Fabián Mariotti** (2004) lo llama *obstáculo en la ruta*.

**OCA.** Originario de **España** del siglo XVI, se juega con un tablero de 30 casilleros y un banquero. En francés: *hoca*. Las reglas y observaciones un poco extensas, podrán ser encontradas en la obra de **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Ana Pelegrín** (1998).

**OCA, LA. Variante 1.** *«Cierto juego que está pintado en un mapa en forma de óvalo, con 63 casillas que van subiendo desde el número primero, y todas las que cuentan nueve tienen pintado un ganso, y tiene otras figuras en varias casas, como son barca, puente, pozo, muerte. Juégase con los dados y según van saliendo los puntos, va corriendo el juego, que cada uno señala con un tanto en el punto donde ha llegado. El que cae en la casa de la oca paga otros tantos puntos como ha echado. El que en el puente, paga y pasa al número 12. El que en el pozo o la barca, se está allí hasta que otro le saca. Y el que en la muerte, vuelve a empezar de nuevo. Se debe de acabar con el número 63 y el que pasa de él, con los puntos vuelve a retroceder tantos como excede, hasta que da el punto con la última casa, que gana el juego.» Diccionario de Autoridades* (1726-1739) (*). Ver: *laberinto*. **Juan J. Rosa Sánchez** (2005). Juego de azar con 63 casillas de las cuales un cierto número conduce a operaciones precisas por parte de los jugadores. **Robert Jaulin** (1979). Significa siempre una jugada feliz, pues implica un adelantamiento y el derecho subsiguiente a tirar de nuevo el dado: *«De oca a oca…». «Este juego nos dice que por muchas veces que uno caiga en el pozo, o nos encierren en la cárcel, por muchas veces que nos perdamos en el laberinto, y aunque la*

*muerte aceche con su guadaña, el jugador, o sea, el caminante, siempre será capaz de reaccionar, de intentar otra cosa, de forjarse una nueva expectativa, una nueva esperanza.»* **Roberto Lastra** (1996). Según **Ramón Mayrata y col.** (1983), jugar a la *oca* es mucho más que tirar los dados y avanzar una ficha hasta completar un recorrido. Según consignan, importa poco quién gana la partida. Cuenta mucho experimentar la aventura y vivir las incidencias favorables y funestas. Es muy probable que se haya tratado de un juego iniciático, lleno de misterios. Desde principios del siglo XX, el tablero se fue poblando de contenidos más superficiales, sin dejar de poseer algunos plenos de simbolismos. El recorrido del circuito sigue haciendo alusiones al *puente* que identifica la travesía de un vado y es el punto culminante del pasaje de un estado espiritual a otro. *El pozo*, ligado a la idea de la vida como camino de purificación, aparece vinculado a la idea de sublimación y limpieza del alma. *El laberinto* señala la necesidad de buscar el centro y reproduce en un solo emblema el total del juego. *La muerte*, entendida como el fin de un período. En inglés: *royal goose*.

**OCUPAR Y DESOCUPAR EL ESPACIO.** Los participantes deben organizarse para ocupar el total del espacio adjudicado para el juego y luego pasar solamente a la mitad. Cambiar de consignas. **Jaume Bantulá Janot** (1998).

**ONCE. Variante 1.** Equipos de tres personas las cuales, en un mismo momento, deberán mostrar una de sus manos con una cantidad de dedos extendidos. Entre las tres, deberán presentar una cifra que irá del 0 al 5 cuando figuren con toda la mano abierta. Otra versión consistirá en jugar con las dos manos, y en ese caso habrá que totalizar 23. **Guillermo Brown** (1992).

**ORDEN EN EL BANCO.** Se invita a los participantes a subirse a un banco y cuando todos lo han hecho, se les pedirá que se ordenen por fecha de nacimiento, pero sin bajarse de él. **Óscar Martínez** (2000).

**ORDENA LOS MONIGOTES.** Se juega en equipo. Un integrante con los ojos vendados y utilizando solamente el tacto, tendrá que ordenar por altura a todos sus compañeros. Variante: hacer lo mismo, pero con el equipo contrario. **Milagros Arteaga** (2005).

**ORIGEN DEL JUGUETE.** En algunos casos es completamente desconocido; no obstante, podemos plantearnos algunas hipótesis:

**A)** Surge de la contemplación del mundo adulto por parte del niño.

**B)** Son parte del aprendizaje que los padres quieren dar para que el niño se

comporte mejor cuando salga a vivir en sociedad, en cuyo caso tienen que ser instrumentos adecuados al servicio de la educación. La reproducción de las herramientas de trabajo variará en tamaño, fuerza y posibilidades de uso por parte del niño.

**C)** Fueron creados para que el niño se autoentretenga, como medios para el disfrute de sus fantasías. Pueden ser concebidos por el propio usuario, creados por artesanos para la venta y/o formar parte de una producción en serie. **José Luis Díaz** (1997).

**ORO Y PLATA.** Jugando a *oro y plata* se decide quién es el primero en elegir o empezar el siguiente juego. También es conocido por el nombre de *echar pies* y *a la pisadita*. Los capitanes se separan cuatro o cinco metros entre sí e irán colocando un pie delante de otro, alternativamente (tocándose la punta de uno con el talón del otro), mientras uno irá diciendo *oro* y el otro, *plata*. Cuando se junten, el jugador que monte el pie sobre el del otro, si puede además cruzarlo entre los dos pies, dirá: *monta y cabe*. Pero si el pie monta sobre el del otro y no cabe, hay que volver a empezar. **Joseph M. Allué** (2000). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**ORQUESTA, LA.** Utilizando elementos de descarte, explorar los sonidos que estos produzcan con la finalidad de construir un instrumento musical que luego se procurará asociar a otros. **Eugenio Trípodi y Gabriel Garzón** (1999). En **Brasil** se llama: *a orquestra*. **Héctor Civitate** (2003).

**ORQUESTA COOPERATIVA, LA.** Pedir a los participantes que se sienten, en lo posible descalzos, haciendo un círculo con las piernas extendidas hacia el centro. Cada persona deberá pensar en dos sonidos o ritmos. Uno corresponderá al pie izquierdo y el otro al derecho. Uno de los participantes que estará sentado en el centro, será el conductor de la orquesta e irá tocando los pies de sus compañeros, escuchando el sonido perteneciente a cada uno. Podrá hacer combinaciones utilizando ambas manos. **Guillermo Brown** (1992).

**ORQUESTA DE MÚSICA, LA.** Los participantes formarán un círculo de pie o sentados. El animador asignará en secreto a cada uno los nombres de instrumentos musicales: guitarra, piano, tambor, etc. El juego consiste en que de manera ordenada pasen uno por uno al centro e imiten por medio de movimientos el instrumento que les tocó representar, con la finalidad de que los compañeros acierten de cuál se trata. **José Luis Ramos** (1998).

**ORQUESTA MUDA, LA.** Se elige un director y el resto de los participantes optará por un instrumento musical que luego simulará tocar. Cuando el director imite un instrumento, el jugador que lo estaba tocando cesará de hacerlo. En caso contrario, pagará prenda. **Tomás Blanco García** (1991) Ver también: *Antón pirulero*.

**OSITO DE COLORES.** Con este nombre genérico se engloba toda una serie de juguetes cálidos desde el punto de vista sensorial, que tienen forma de pequeños ositos y que, en ocasiones, tienen mensajes sonoros. Suelen estar confeccionados de telas aterciopeladas de algodón y ser muy suaves al tacto. *Guía de Juegos y Juguetes del Instituto Técnico del Juguete de España* (2004-2005).

**OSITO DE FELPA.** En un principio se le atribuyó la creación a **Margarete Steiff,** una famosa fabricante de juguetes, de principios del siglo XX. En realidad fue **Morris Michtom** quien confeccionó un osito con un resto de felpa marrón. Lo hizo viendo un dibujo que ilustraba el relato periodístico que en 1902, se refería al presidente de Estados Unidos, Teodoro Roosevelt, quien descansaba de la caza de osos en las Montañas Rocosas. Un día un osito se metió en el campamento y Roosevelt no se decidió a matarlo sino que lo adoptó, como mascota. Michtom tuvo mucho éxito con el que exhibió y vendió en su negocio, por lo que escribió a la Casa Blanca pidiendo se le permitiera llamar *Teddy bear* al nuevo juguete, cosa que el presidente autorizó. **Sten Hegeler** (1965).

**OVEJA Y EL LOBO, LA.** Juego similar a *el gato y el ratón* excepto en que el *lobo* tratará de pasar por debajo o por encima de las manos unidas o tratará de separarlas a la fuerza. En inglés: *hyena and sheep*. **Constante Kamii y col.** (1988).

**OVILLOS, LOS.** Consiste en tener la habilidad para deshacer los nudos formados durante la actividad que consistió en un entrecruzarse de brazos y piernas. **Joseph M. Allué** (1999).

**OWANI.** Juego de estrategia por enfrentamiento, originario de **Gabón, Congo,** basado en el llamado *mancala*, pero con algunas reglas especiales. Por detalles de este juego, consultar la obra de **Jean-Marie Lhôte** (1996). Ver: *wari*.

**OWARE.** Por detalles, Ver: *wari*. También llamado: *awélé*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

# P

**PACHANGA.** Partido informal de *fútbol o baloncesto* que se juega en una sola portería o canasta. **DRAE** (2001). En cambio, **Eugenia Trigo Aza** (1994) menciona que se juega con dos equipos y una papelera por cada uno, ubicada en los extremos del campo, en donde se han de introducir la pelota.

**PACHINKO.** Juego de tiro originario de **Japón** creado en 1920 y que aún hoy sigue con cierta popularidad, dado que se aplica en aproximadamente cuatro millones de máquinas. También se podrán encontrar referencias generales a las características, tanto positivas como negativas, que poseen los juegos mecanizados. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**PAHADA KELIYA.** Juego de azar originario de **Ceilán.** Se juega con dados marcados 1-3-4-6 (1 opuesto a 6 y 3 opuesto a 4). Cuatro jugadores utilizan cuatro peones cada uno y ocho jugadores utilizan solamente dos. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**PAÍS DE LAS SOMBRAS INQUIETAS, EL.** Cada participante caminará teniendo a sus espaldas a otro que será su sombra, quien imitará todos los movimientos de su personaje. Podrán darse situaciones de acuerdo a diferentes consignas, tales como: que la sombra se rebele (no respondiendo a los movimientos), que la sombra se congele (queda como si fuese la sombra de una estatua hasta recibir la nueva consigna), que la sombra haga todo exactamente al revés. **Fabián Mariotti** (2004).

**PÁJARO DE PÉNDULO.** Antiguo juguete que consistía en un pájaro que hacía que bebía y se movía accionado por el movimiento de un péndulo o peso que se balanceaba libremente debajo del juguete. Conocido en **México, Costa de Marfil, Uruguay,** etc. En **África** aparece con forma de pájaro carpintero. Se suele asociar a una fábula religiosa que decía que este pájaro solicitó a un dios la mano de su hija en matrimonio. Este le

pidió que como dote, derribara todos los árboles del mundo y es así que desde entonces, el pájaro no ha dejado de picotear los árboles para poder lograr su objetivo. **Gretel García y col.** (1999).

**PAJITAS, LAS.** Se trata de un método bastante común para elegir quién empieza un juego o a quién se le encomienda una tarea. Cada jugador tomará una pajita de distinto tamaño que se ocultará en uno de los puños del animador de manera que todas queden alineadas y no se perciba cuál es más grande que la otra. Quien extraiga la pajita más corta será el vencedor y decidirá primero sobre la cuestión planteada. **Joseph M. Allué** (1999). Otras denominaciones: *echar pajetas*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Debra Wise** (2007) lo llama: *la pajita más corta*.

**PALABRA OCULTA, LA.** Un niño o una niña sale mientras los demás piensan en una palabra que sustituirán por otra. Por ejemplo: zapato por lápiz. Cuando el niño que estaba afuera regrese, cada uno dirá una frase, como por ejemplo «yo uso los zapatos para dibujar». Este hará preguntas y los otros deberán incluir la palabra en sus contestaciones, hasta que sea descubierta. **Kate Greenaway** (1889**), Irene de Puig y Angélica Sátiro** (2000) se refieren al mismo juego llamándolo *palabra escondida*, pero dándole al participante que estaba afuera la posibilidad de adivinar la palabra solamente en tres tentativas.

**PALABRAS.** Cuando son tomadas desde el punto de vista lúdico, no solamente son importantes por el sentido que expresan sino frecuentemente también por la sensación sonora que generan. Ejemplo: ta, te, ti. **José David.**

**PALABRAS CREATIVAS.** Pedirle a los participantes que digan al azar entre cinco y 10 palabras y apuntarlas en un lugar visible. Después proponer inventen una historia en la que necesariamente sean usadas. **Gérard Faure y col.** (1981).

**PALABRAS CRUZADAS.** Juego originario de **Estados Unidos** (1913). Se trata de casillas vacías que hay que llenar pero no de cualquier manera. La palabra a ser usada debe ser la correcta tanto horizontal como verticalmente para que el juego pueda completarse de forma adecuada. Separando las palabras suele haber cuadrados negros. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Carmen Trigueros** (2000) menciona que se puede partir de una palabra ya impresa en el formulario y que la misma puede ser tanto horizontal como vertical. En portugués: *um por todos, palabras cruzadas*. **Cynthia Mac Gregor** (S/F).

**PALABRAS QUE FORMAN PALABRAS.** Recortar sobre cartón varios

abecedarios (incluyendo la repetición de las letras más usadas) y repartir entre los equipos. El animador pedirá que formen una palabra y, una vez lograda, con las letras restantes, que armen otras, hasta que den por agotadas las posibilidades. **Fabián Mariotti** (2004).

**PALABRAS Y FORMAS.** Escribir sobre varias tarjetas el nombre de distintos objetos, animales, plantas, personajes de ficción, etc. Los jugadores se distribuirán en pequeños equipos y cada uno sacará una tarjeta. Utilizando el cuerpo como medio de expresión y coordinando las labores, deberán representar entre todos primero la forma del objeto, animal, etc. de que se trate y después, la palabra que lo designa. **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**PALE, EL.** De él han nacido interminables variantes de juegos de reunión. Se necesita un tablero, fichas, dinero, títulos de propiedad de casas y hoteles así como tarjetas de *suerte* y *sorpresa*. Tiene como objetivo adquirir sucesivamente cierto número de propiedades y edificar sobre ellas a fin de acumular títulos y beneficios monetarios, arruinando a los contrarios; en una palabra: obtener la supremacía económica. **Ramón Mayrata y col.** (1983). Ver: *monopolio*.

**PALILLOS CHINOS Y DONUTS.** Se puede jugar sentado o de pie en círculo. Cada jugador tendrá un palillo chino u otro palo pequeño y un «*donut*» (rosquilla circular) u otro objeto de forma similar con agujero en el medio. La rosquilla se pasará de palillo en palillo, los que serán sostenidos tanto con la mano como con la boca. **Terry Orlick** (1995). **Inglaterra:** *pick-up sticks*.

**PALÍN.** Juego mapuche por excelencia, muy parecido al *jockey*, que se jugaba con una bola de madera durísima del tamaño de una de billar, la cual era impulsada por un bastón del mismo material, de extremo encorvado. Entre los tobas era llamado *tol y e*ntre los pilagá, *elemrak*. Los españoles lo rebautizaron *chueca* y supieron prohibirlo por considerarlo un juego preparatorio para la guerra, que alejaba a la gente de asistir a misa y —por su larga duración (dos o tres días)—, también del trabajo. **Oreste Plath** (1998). Otro nombre por el que fue conocido es: *palí*, que significa bola, bocha, pelota. **Elda Durán** (1996). **Eloy Altuve** (1997) lo llama *palín mapuche* y dice que fue creado en Chile. Se juega entre dos equipos de 50 participantes cada uno o más. Consultar la obra de **E**. **Altuve** podrá aportar mayor información sobre características de los participantes, materiales necesarios, duración, descripción y significado del juego.

**PALÍNDROMO.** Antiguo juego de palabras que consiste en escribir una frase que se pueda leer tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha. **Jean-Marie Lhôte**

(1996). En francés: *palíndrome;* en portugués: *palíndromas*.

**PALINTUN.** Juego que se cree procede de los nativos mapuches de **Argentina** y **Chile.** Se practica con un palo encorvado *(wiño)* a modo de *stick* de hockey por jugador y un *pali* o bola de madera del tamaño de una patata sobre un rectángulo de unos 150 metros de largo por 15 de ancho. En la parte central de dicha cancha se hará un agujero o *dinilwe*. Los jugadores se dividirán en dos equipos (entre 18 y 24) enfrentados. El objetivo será conseguir que el *pali* cruce la línea del fondo del equipo contrario, con lo que se obtendrá un punto. Dos a cero equivale a un juego. Los niños lo han adaptado simplificando las normas y reduciendo las dimensiones del terreno. **Carlos Velázquez** (2006).

**PALITO MANTEQUILLERO.** Uno de los jugadores que ha sido seleccionado con anticipación tendrá que esconder un objeto, mientras los demás participantes se taparán los ojos o se pondrán de espaldas para evitar ver dónde ha sido colocado. Quien lo escondió gritará varias veces: «palito mantequillero quien encuentra echa cuero». Los otros jugadores saldrán a buscarlo siendo orientados por quien lo escondió: que cada vez que alguien se acerque al sitio avisará diciendo «caliente» y al alejarse dirá «frío». Es una variante del juego *tibio, caliente*, muy conocido en todo el continente latinoamericano. En **Venezuela** se llama: *palito quemado*. **Félix Coluccio y col.** (1988). **Eloy Altuve** (1990).

**PALITROQUE.** Existe documentación que atestigua que ya era practicado en **España** en el año 1400. Juego que consta de nueve mazos de madera de 40 cm de alto por 6 cm de diámetro, labrados en forma cónica y pintados de diferentes colores. Se colocaban en el suelo formando tres hileras equidistantes. En la mitad de la distancia que los separa, se ubicaba el noveno, de tamaño más grande que el resto. Los jugadores procuraban derribarlos con una bola de madera de 13 cm de diámetro. El que voltease mayor cantidad de palitroques, lograría el mayor número de puntos y por tanto sería el vencedor. Más detalles: **Oreste Plath** (1998). En inglés: *ill-shaped stick*.

**PALITÚN.** Ver: *chueca*. Juego muy popular entre los mapuches y ranqueles que se jugaba con una pelota de madera muy dura y del tamaño de una bola de billar, llamada *palín*. Esta era impulsada por un bastón de extremo arqueado, llamado *weño*, de 1,30 m de largo. **Elda Durán** (1996). **Oreste Plath** (1998).

**PALL MALL.** Este juego ya era conocido en el siglo XVII bajo el nombre *paille maille* y gozaba de gran popularidad. Viene del *croquet* pero es mucho más sencillo. Se juega en terreno con césped sobre el que se colocan dos aros de hierro. La pelota se impulsa

con un palo para que pase por debajo de los aros, utilizando para ello la menor cantidad de golpes posibles. Se juega un número preestablecido de rondas y el que tiene más puntos gana. **Gyles P. Brandreth** (1987).

**PALMA, LA.** Dos equipos con igual número de jugadores se ubicarán cada uno en una fila, en los extremos opuestos del campo. Todos los jugadores extenderán sus palmas delante de sí para que uno del otro bando se acerque y vaya pasando su mano por cada una de las manos de sus oponentes. En determinado momento dará una palmada más fuerte a uno y echará a correr hacia su campo. El jugador que ha recibido la palmada deberá perseguirlo y en lo posible, atraparlo antes que este logre llegar a su lado. **Eugenia Trigo Aza** (1994).

**PALMAS, PALMITAS.** Juego de manos para niños pequeños. La madre cogerá las manos del niño y hará palmas con ellas al ritmo de la canción. **1.** «*Palmas, palmitas, / higos y castañitas, / almendras y turrón / para mi niño son.»* **J. R. López de los Mozos** (1997). **2.** *Palmas, palmitas / que viene papá / palmas, palmitas / que pronto vendrá*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**PALMITAS, LAS.** Es un juego que alterna el tocar las palmas con el correr hasta estar a salvo. El equipo que haga más prisioneros será el ganador. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001).

**PALO, EL.** Juego tradicional español. El animador se pondrá un palo de aproximadamente 25 centímetros de largo en la entrepierna, dejando que sobresalga la mitad, y pedirá que alguna mujer venga a quitárselo diciendo: «*Aquí tengo la mano del mortero, cógela como yo la llevo»*. La mujer deberá tomarlo pero teniendo sus manos atrás. Una vez conseguido, el animador llamará a un hombre para que se lo quite a ella y así sucesivamente. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**PALO, EL. Variante 1.** Se practica en la playa u otro lugar con mucha arena. Se hará un montón y se colocará en la parte de arriba un palito dispuesto verticalmente. Por orden, cada jugador quitará un poco de arena sin dejar que caiga el palito pues, a quien eso le suceda, se le tirará al agua. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**PALO CANARIO.** Juego o deporte de lucha tradicional específico del Archipiélago Canario, **España. Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Consiste en un enfrentamiento con bastones/palos manejados con las manos y cuyas distinciones habituales se basan en técnicas de ataque, de forma controlada, que son defendidas por el otro jugador. Son

realizadas con palos de distinto tamaño: *palo chico* o *macana*, un *palo mediano* o *vara* y un *palo grande*, *garrote* o *lata*. Tanto la elección de la madera como el proceso de elaboración, implicará un trabajo muy detallado y especial.

**PALO SECO.** Uno de los participantes será el encargado de lanzar la pelota, mientras el resto estará alineado y unido por el contacto de sus pies. El último de la hilera tocará con su pie libre el *palo seco*, que suele ser una pared, un poste, un árbol o una piedra. Cada vez que uno tire la pelota, su compañero irá a recogerla. **Tomás Blanco García** (1991).

**PALOMETA, LA.** Juego en el que intervienen dos jugadores. Uno con las palmas de sus manos hacia arriba y el otro con las suyas encima de las del compañero. El primero tendrá que sacarlas de abajo e intentar golpear con ellas el dorso de las del otro, tratando de sorprenderle. Si fallase en el golpe porque los reflejos del compañero fueron más rápidos, habrá cambio de roles. Si por el contrario consiguiese golpearlo, no. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Ver: *palomitas*.

**PALOMITAS.** Juego de niñas practicado en el antiguo **Egipto** del que se encontraron vestigios en tumbas de Ak-hor. Consiste en poner las palmas de las manos encima de las del otro jugador y golpearlas con las suyas. Si se yerra el golpe, tiene derecho a retirar sus manos y pasa el turno a otro, comenzándose de nuevo. **Oreste Plath** (1998) ofrece distintas versiones de acompañamientos rítmicos y letras con que se daban las palmadas, citando cuatro versiones de **Loreto Camilo Acevedo** que son: *Juanito me pegó, Barrabás, Al lado contigo y De la O Cua Cua*. Denominaciones: **Chile:** *palomitas*, *juego de palmadas*; **Puerto Rico:** *pan caliente*; **España:** *la palomita*. Ver: *palometa, la*.

**PALOS DE CIEGO.** Se le vendarán los ojos a la niña que está en el centro de una ronda a la que le darán tres vueltas para que, algo mareada, vaya a atrapar a uno de sus compañeros. **Kate Greenaway** (1889).

**PAM Y CLECA.** Se jugaba con palos y su objetivo consistía en tratar de tirar un palo lo más cerca posible del objeto elegido como referencia. En sustitución, se solía utilizar hierro obtenido de las fábricas textiles. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) y **Joseph M. Allué** (1999).

**PAN QUEMADO.** Eligen a un niño que será *el panadero* y el resto se colocará formando una cadena o línea. Los niños de la cadena preguntarán al panadero: ¿Ya está el pan? El panadero lo negará dos veces y a la tercera responderá: Ya. Los niños

preguntarán: ¿Cuántos hay? Panadero: Veinticinco y un quemado. Inmediatamente el panadero empezará a perseguirlos hasta que logre alcanzar a alguno que tomará su lugar y así recomenzará el juego. **José Luis Ramos** (1998).

**PAN QUEMAO, EL. J. A. León Rey** (1982) lo describe así: «Se forma una fila de niños que se cogen de la mano y alrededor del patio van corriendo. Al paso que el primero de ellos dice: *¿Cuántos panes hay en el horno? (a lo que los demás contestan) veinticinco y uno quemao. Primero. ¿Quién lo quemó? Todos. El perrito traidor. ¡Primero! Que malo, quémalo / por traidor»*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**PAN Y PANELA.** Ponen un morillo sobre el banco, cada niño se monta en un extremo y empiezan a balancearse. El que se ubica momentáneamente abajo, deberá impulsarse con los pies para subirse. Se acompañará cantando una canción que comienza con las mismas dos palabras que el nombre del juego. **José Luis Ramos** (1998).

**PAN Y QUESO.** Es una actividad que se puede implementar a modo de sorteo antes de comenzar un juego. Se enfrentarán dos niños a una distancia de aproximadamente cuatro o cinco metros, quienes avanzarán un pie delante del otro alternativamente. Así continuarán hasta encontrarse en el centro de la línea que fueron formando entre ambos y ganará quien pise primero al compañero. Ver: *la pisadita, monta y cabe*. **Alfonso Soler Roca** (2006).

**PANADERA, LA.** *Juego de corro* que **F. López Villabrillo** (1855) describe así: «Dos de las niñas que tomen parte en este juego tienen que desempeñar los dos papeles de la panadera y su criada llamada Mariquita». Detalles completos podrán encontrarse en **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *mariquita*.

**PANADEROS, LOS.** Juego mexicano que se desarrolla cantado y teatralizado. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**PANALITO.** Juego de **El Salvador** para más de seis jugadores, que se lleva a cabo con una pelota u otro objeto y que es conocido en portugués bajo el nombre de: *o favo*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**PANCADA.** Juego de adolescentes que se practica en el agua, donde se sumergen los participantes divididos en dos bandos, trantando de vencerse sorprendiendo cada uno a su rival con vueltas de carnero y golpeándose si es posible, de pleno. Terminará cuando

uno de los bandos ha dejado fuera de combate a los integrantes rivales o si simplemente se han quedado sin fuerzas. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**PANDORGA. 1.** «Figurón a modo de estafermo, que en cierto juego antiguo daba con el brazo al jugador poco diestro.» *Léxico Español* (1990). **2.** Uno de los nombres de la cometa. **3.** Juego de naipes en el que se eliminan las cartas negras y no existe un número determinado de participantes. **Paulina Movischoff** (1987). En inglés: *kite*.

**PAÑUELITO VOLADOR.** Los participantes menos uno, se forman en una rueda de espaldas al centro; el participante que no la integra, tendrá un pañuelo en sus manos. Dada la señal de comienzo, el pañuelo será llevado por fuera del círculo a la altura de las manos de sus compañeros, agitándolo con rápidos movimientos. Los demás participantes procurarán quitárselo y el que lo consiga, continuará el juego con el pañuelo. **Enrique Pérez Oliveras** (1990).

**PAÑUELO, EL. Variante 1.** Se dividen dos equipos de igual número de participantes. Uno de ellos sostendrá un pañuelo a una distancia mínima de 10 metros de los dos equipos. Los participantes en fila se numerarán evitando que el poseedor de cada número sea conocido por el equipo contrario. El participante que sostiene el pañuelo dirá un número comprendido en el total de los participantes. Los que tengan ese número deberán correr hasta el pañuelo, conseguirlo y regresar a su equipo antes de que sea tocado por un participante adversario. Los que no lleguen quedarán fuera y los restantes irán asumiendo el número de los eliminados a su criterio. **Empar de Lanuza y col.** (1980). **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). **Eloy Altuve** (1990) hace la descripción de este juego mostrando que existen diferentes variaciones, numerando a los participantes o no. Según **Carlos Velázquez Callado** (2006), se trata de un juego originario de Barbados con el nombre de *dog and bone* que, con pequeños cambios, es conocido en otros países. En **Estados Unidos** se denomina: *steal the bacon (robar la panceta);* en **Cuba** recibe el nombre de: *la pañolita* y el palo es sustituido por un pañuelo o por un trozo de tela. En **España** y en **Italia** se llama *el pañuelo*, pero se juega con variantes.

**PAPA CALIENTE, LA.** Juego en círculo. Se pasará una pelota o piedra mientras quien dirige el juego dice cada vez más rápido *«papa caliente, caliente, caliente…»*. Cuando deje de decirlo, quien estuviese agarrando el objeto en ese momento, *se quema* y saldrá del círculo después de cumplir el castigo que el compañero de la derecha le imponga. El juego se termina cuando sean dos los que queden sin quemarse. **José Luis Ramos** (1998). En portugués: *batata quente*. Según lo consigna **Carlos Velázquez** (2006), sería muy parecido a un juego proveniente de **Níger** que bajo el nombre de

*asawad n-aemel* se practica con una piedra caliente. **Terry Orlick** (1978) consigna un juego muy parecido, pero con ribetes cooperativos, bajo el nombre de: *patata caliente*.

**PAPEL VOLADOR, EL.** Juego en el que hay que aguantar la respiración y la risa para poder ganar. Los participantes formarán un círculo. Uno llevará un papel de fumar en la mano, que primero se lo pondrá en la nariz y luego lo sostendrá aspirando el aire. Cuando lo reciba el jugador de la derecha, deberá seguir pasándolo sucesivamente. El juego acabará cuando a alguien se le caiga el papel y en ese caso, se contarán los pases conseguidos antes de caerse. **Joseph M. Allué** (1999).

**PAQUETE, EL.** Los jugadores forman dos círculos concéntricos para que un *perseguidor* y un *perseguido* corran alrededor de ellos. Si el *perseguido* es atrapado, cambiarán los roles. Cuando el *perseguido* desee, podrá ponerse delante de un compañero del círculo pequeño y entonces, el que está detrás, pasará a ser el perseguido. **Carmen Trigueros** (2000).

**PAQUETE DE REGALO.** Todos se sentarán en círculo y uno de los participantes se encargará del sonido. Los jugadores se irán pasando de mano en mano un gran paquete que contendrá en su interior un regalo pequeño. Cuando pare la música, el que justo lo tenga en sus manos, lo abrirá un poco sin romper completamente las ataduras ni envoltorios. Con el reinicio de la música lo continuará pasando hasta que uno de los jugadores lo desenvuelva en su totalidad. **Juan Carlos Cutrera** (1997).

**PARAÍSO. 1.** Juego de azar puro originario de **África.** Se juega sobre una serie de círculos concéntricos cuyo centro corresponde al paraíso. Será ganador quien primero pase tres veces por él. Durante la ejecución se acompaña de canciones. Su nombre francés es: *paradis*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **2.** En algunos diagramas del infernáculo, una de sus divisiones. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**PARCHÍS.** En pleno siglo XVI, el Gran Mogol Akbar hizo construir un descomunal tablero de *parchís* que, en aquellas tierras tenía forma de cruz, con casilleros de mármol y en el centro un espacio denominado *casa*. Por detalles y reglas, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983). «Juego que se practica en un tablero con cuatro salidas en el que cada jugador, provisto de cuatro fichas del mismo color (verde, azul, rojo y amarillo), trata de hacerlas llegar a la casilla central o «casa». El número de casillas que se ha de recorrer en cada jugada se determina tirando un dado». *Léxico Español* (1990). Si un jugador, en el trayecto, captura una ficha contraria (por caer justo donde ya había otra de un adversario), esta volverá al círculo de partida del color correspondiente. Si dos fichas van a parar a la misma casilla, forman una barrera que nadie puede sobrepasar.

Hay 12 casillas de seguridad (indicadas por rombos u otros signos) en las que no se pueden hacer capturas. También llamado *parkasé*. **Francia:** *parchis*. En la cultura azteca: *patolli*. **India:** *parcheesi*. **Francisco Lagardera y col.** (2004). **Inglaterra:** *parcheesi*. Por más indicaciones, consultar: **Constance Kamii y col.** (1988). En **Uruguay**: ver *ludo*.

**PAREJA DE PESCADORES.** Dos pescadores estarán en el centro de una ronda, parados en un círculo y un cuadrado. La ronda girará y cuando termine la canción, los pescadores correrán a agarrar a los peces.

*Un par de pescadores*
*Se fue a pescar*
A la orilla del río
A la orilla del mar
Uno tenía caña
Otro tenía red
¿Cómo pesca usted?

Cuando los atrapen, el pescador que estaba en el círculo los colocará allí y el que estaba en el cuadrado los dejará en su lugar. **Fabián Mariotti** (2004).

**PAREJAS DE ANIMALES.** Se reparten unas tarjetas con nombres de animales (dos por animal). Cada participante leerá el nombre del animal que le tocó y después de mezclarse, tendrá que realizar el sonido característico hasta encontrar su pareja. **Carmen Trigueros** (2000).

**PAREJAS FAMOSAS.** Dividirse en pares e interpretar los roles que encarnan parejas famosas como las que se citan a modo de ejemplo: Tom y Jerry, Batman y Robin, Popeye y Olivia, Superman y Luisa, Mickey y Minie, Marco Antonio y Cleopatra, El gordo y el flaco, Hansel y Gretel, Sansón y Dalila, etc. **Mago Arlequín** (1989). A un juego muy parecido, **Marsilio Parolini** (1995) lo llama: *parejas históricas*. En portugués: *pares famosos*. **Cynthia Mac Gregor** (S/F).

**PARES O IMPARES.** Los jugadores recibirán cierta cantidad de porotos, garbanzos o lentejas. Se moverán libremente por el salón y preguntarán a los otros participantes si la cantidad que tienen en la mano es par o no. A quien acierte, se le entregarán los granos y en caso contrario, el perdedor deberá dar los suyos. Aquel jugador que al cabo del tiempo establecido tenga la mayor cantidad, será el vencedor. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001).

**PARES O NONES. «1.** En los juegos infantiles, sorteo para determinar quién pone o quién se queda. Dos jugadores, presentan la mano con más o menos dedos extendidos y eligen entre pares o nones. Gana el que acierta. Presentar el puño, vale cero.» **2.** Juego de almendras que, según **R**. **Caro,** era conocido por Platón y en **Grecia** era llamado *artiasmos*. **3.** Juego de lanzamiento con canicas. **4. Rodríguez Martín** (1882) lo aplica a acertar si son pares o nones las monedas o chinas que están en la mano cerrada del que pregunta, y trae esta rima: «*¿Pares o nones*, / *O santos barones»* (*). El segundo verso es para el caso de que no haya nada en la mano. Las respuestas, por tanto, pueden ser tres. **Debra Wise** (2007). **Juan. J. Rosa Sánchez** (2005). **Joseph M. Allué** (2000). **Oreste Plath** (1998) ofrece más material y menciona que en **Argentina, Colombia, Cuba** y **Chile** se llama: *dar piedra;* en **México:** *a pares y nones;* y en **Perú:** como *pares o nones*. En **España:** *la morra*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Ana Pelegrín** (1998).

**PASA LA NARANJA.** Para pasar la naranja hace falta bastante habilidad. Se forman dos equipos y con ellos un círculo. Un jugador de cada equipo recibe una naranja, que deberá aguantar con el cuello entre la barbilla y el pecho. A una señal, cada jugador intentará pasarla al compañero de la derecha, que deberá recogerla con la barbilla y el cuello sin ayudarse con las manos. Si la naranja cae, pasará al jugador del comienzo. La naranja deberá dar una vuelta completa. **Joseph M. Allué** (1999).

**PASAR EL ANILLO A TRAVÉS DEL HILO.** Estando sentados en ronda, sostener entre todos un hilo por el que pasaremos un anillo de modo que el jugador que está en el centro no se dé cuenta. **Jaume Bantulá Janot** (1998). Una variante de este juego es el llamado *pasando el aro*, aparentemente originario de **El Salvador.** En círculo y tomados de las manos, se colocarán tres aros de diferente tamaño en medio de la cadena formada por brazos. Se trata de pasar los aros de un jugador a otro sin soltar las manos hasta conseguir la vuelta a todo el círculo de por lo menos uno. **Jaume Bantulá Janot y col.** (2002). **Oriol Ripoll y col.** (S/F) lo consigna como un juego descrito en **Polonia** con el nombre de: *obraczka*, al que se suele acompañar con una canción. En portugués se llama: *o anel*.

**PASAR EN CÍRCULO INUIT.** Para este juego se confeccionaba una pelota especial de piel de foca o cuero de caribú rellena de arena, que solía tener unos 9 cm de diámetro, pero cualquier tamaño servía. Para jugarlo, los participantes se arrodillaban en círculo y se pasaban la pelota uno a uno con la palma de la mano abierta y hacia arriba. Tras conseguir esto, utilizaban las dos manos en vez de una. El objetivo era mover la pelota alrededor del círculo sin agarrarla, tan rápidamente como les fuese posible. También se puede intentar practicar, con más de una pelota a la vez. **Terry Orlick** (1995).

**PASAR POR LA VENTANA.** Los jugadores forman un corro con las manos unidas. «X» se colocará en el centro y los demás jugadores alzarán las manos por encima de la cabeza. Cuando empiece nuevamente la música, «X» irá entrando y saliendo del corro por debajo de los arcos formados por los brazos de los jugadores, pasando por delante de uno y por detrás del siguiente. Bajo esos compases, «X» tomará de la mano a otro participante y juntos irán entrando y saliendo del corro. La música se parará y otro niño se unirá a la cadena. El juego proseguirá de esta manera hasta que ya no quede nadie en el corro. En inglés: *in and out of the window*. **Constance Kamii y col.** (1988).

**PASE DE MODELOS.** Uno de los componentes de la pareja será el diseñador de moda y el otro el modelo. Los trajes se elaborarán en papel, podrán ser de color o no. Una vez confeccionados, el modelo desfilará para mostrar la creación al resto de sus compañeros. **Milagros Arteaga** (2005).

**PASI MISÍ.** Dos participantes tomados de las manos harán un puente. Los demás se agarrarán de la cintura formando una fila e irán pasando por debajo del puente. La canción se podrá encontrar en *Juegos motores y creatividad*, de **Tomás Blanco García** (1991). Para **Eugenia Trigo Aza** (1994), este juego se llama: *pase misí* y cada uno de los dos jugadores deberá formar con otro, un puente y elegir el nombre de una fruta o el de un color. El resto formará una fila agarrados de la cintura. Mientras se canta la canción, la fila pasará por debajo del puente y cuando en ella se mencionen las palabras «se quedará», el jugador que esté pasando por debajo del puente, quedará atrapado. Se le pedirá que escoja entre las dos opciones cuál es la preferida, y así pasará a formar parte de un bando o del otro. La canción será:

*Pase misí, pase misá*
*Por la puerta de Alcalá*,
*Los de adelante corren mucho*,
*Los de atrás se quedarán*.

Puede que sea por esta razón por lo que **Carmen Trigueros** (2000) lo llame *pase misí, pase misá*. Según algunos autores derivaría de *pase monsieur* (señor en francés).

Los jugadores atrapados se colocarían detrás de uno de los dos que forman el arco, para terminar tirando ambos grupos a ver quién puede con el otro. De este juego según Carlos Velázquez Callado (2006) saldría una versión simplificada de otro proveniente de **Canadá** que se llama: *sept fois passera*. En **Portugal:** *o bom barqueiro*, en el que quienes forman el arco se llaman *sol* y *luna* y justamente serán esas las opciones por las que tendrán que optar. Los nombres que este antiguo juego fue adquiriendo en los distintos países están en relación con las canciones con que se acompaña. En **Chile**: *la gallina que se va*. En **Gran Bretaña** y **Estados Unidos:** *London Bridge (El puente de Londres)*. En **Checoslovaquia:** *la puerta de oro*. **Ramón Mayrata y col.** (1983) bajo el

nombre de *pase misí*, detallan en forma minuciosa la forma correcta en que debe ser jugado.

**PASILLO DE LA AMISTAD.** Hacer que cada participante pase por un pasillo formado por sus compañeros y pueda experimentar cómo es de aceptado y querido. **Jaume Bantulá Janot** (1998). También conocido por: *pasillo de amores*. **Terry Orlick** (1995).

**PASOS DECISIVOS.** Se disponen relojes u otros objetos de valor sobre el suelo y se muestra al voluntario qué camino podrá recorrer para no tener que pisarlos. Se le vendan los ojos y luego, sin él saberlo, se retiran silenciosamente los objetos. Todo el grupo podrá orientar, animar, gritar, asustar… para que la prueba parezca verdadera. **Óscar Martínez** (2000).

**PASTOR, EL Y EL LOBO. Carlos Velázquez Callado** (2006) consigna este juego como procedente de **Estados Unidos** con el nombre de: *shepherd and wolf*. Uno de los participantes desempeñará el papel de pastor y otro el del lobo. El resto serán las ovejas. El primero se colocará detrás de una de las líneas y las ovejas detrás de la otra. El lobo ocupará el espacio entre las dos líneas. El pastor llamará a los jugadores que hacen de ovejas gritando sus nombres, de a dos o tres a la vez. Los nombrados tratarán de atravesar el espacio central y llegar hasta el pastor sin ser tocados por el lobo. Todo jugador tocado quedará inmediatamente congelado. La oveja que llegue hasta la zona del pastor se colocará a unos tres pasos de la línea y no podrá moverse de allí. Al pastor le será permitido rescatar a las ovejas congeladas entrando en la zona central y para eso tendrá que tocarlas cuando el lobo esté distraído. El lobo podrá entrar en la zona del pastor y tocar a alguna de las ovejas obligándolas a cruzar hacia la línea de partida y atraparlas cuando se encuentren en la zona central. El juego finalizará cuando la última oveja haya sido llamada por el pastor. Ganará el jugador que más ovejas tenga. **Kate Greenaway** (1889) lo llama: *la pastora y el lobo*.

**PATA SOLA, EL.** Hacer un círculo mirando hacia adentro. Un jugador permanecerá por fuera saltando en un solo pie. Por sorpresa le tocará la espalda, la cabeza o el hombro a otro, quien deberá salir saltando a la pata coja en dirección contraria. Ambos procurarán llenar el lugar vacío dejado por el jugador tocado. **Humberto Gómez** (S/F). Jugado igual pero sin saltar en un pie se llama: *pato ñato*.

**PATAS DE LA MESA.** Dividirse en equipos de cuatro componentes y organizarse para ver cuál de ellos es el que logra formar antes un cuadrado con los cuerpos horizontales, apoyando las manos en el suelo y los pies en la espalda de uno de los

jugadores, de modo de simular a «las patas de la mesa». **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**PATEAR CON UN PIE EN LO ALTO.** Parece haberse practicado como juego tradicional en fiestas en **EE.UU.** Uno de los compañeros mantendría su mano bien en alto, ajustando constantemente la altura del blanco, mientras el otro saltaba. **Terry Orlick** (1995).

**PATENTERO.** Juego originario de **Filipinas.** Una vez constituidos dos equipos de cinco jugadores cada uno, se sorteará a cuál le corresponde defender el terreno y a cuál intentar cruzarlo. El campo de juego está formado por un rectángulo de 10x20 metros. En un extremo se sitúan en fila los jugadores del equipo que deben intentar cruzar el terreno. Los del otro equipo se colocarán cada uno en línea transversal, con una distancia de dos metros de separación. Los defensores solo pueden hacer desplazamientos laterales por la línea que tengan asignada. Cuando se inicia el juego, uno de los jugadores intentará atravesar el terreno sin ser tocado por alguno de los guardianes. Juego de características similares son: *to saikhong*, o bien *harangang*. **Jaume Bantulá Janot y col.** (2002).

**PATIO. 1.** Una de las partes en que se divide el diagrama del juego *del infernáculo*. **2.** Se llama así a todos los espacios cerrados con paredes o galerías, que en las casas y otros edificios, se suelen dejar al descubierto para que los niños jueguen. He incluido especialmente al patio en esta obra, como homenaje a los múltiples patios de las viejas casas y de las múltiples escuelas preferentemente públicas, donde muchos, como niños, tuvimos las primeras y algunos casi las únicas oportunidades de experimentar el juego. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **José David** (S/F).

**PATOLLI.** Juego similar a *la oca* en que se empleaban frijoles marcados de un cierto modo o medidas o medias cañas que tenían marcas por la parte cóncava. Este juego de tablero en forma de cruz de la época prehispánica era común entre los mexicas, correspondía al de los dados, que no existían pero en su lugar sí frijoles marcados con puntos. Por reglas, consultar la obra de **Eduardo Machicote** (1994). Juego de azar jugado por los aztecas **Jean-Marie Lhôte** (1996). **José Luis Ramos Martínez y col.** (2000).

**PATRÓN DE LA VEREDA, EL.** Juego en el que un niño cuidará que nadie ingrese en un espacio de su vereda o algo que la represente. A una señal, los jugadores comienzan a provocar al «dueño», invadiendo sus dominios (o amenazando hacerlo), mientras cantan. Este pillará a quien pueda, pero sin tener derecho a salir de la vereda. El jugador tocado saldrá del juego. Quien logre permanecer sin ser tocado, podrá llegar a

ser patrón. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987). **Félix Coluccio y col.** (1988). **Héctor Barreiro y col.** (2003). En **Brasil** se llama: *mae da rua* o *pai da rua*. Este juego para **Fernando Rabenko** (2006) podría servir para ejemplificar qué es el egoísmo.

**PAY DAY.** Juego de mesa de bastante popularidad que se puede practicar hasta con seis personas pero que también es divertido con menos. Implica tomar decisiones acerca del dinero, asumir riesgos y pagar cuentas. **Charles E. Schaefer** (2005).

**PAYANA, LA.** Juego de los cantillos. Consiste en demostrar la habilidad en el manejo de las cinco piedrecitas con que se juega. Una de ellas se llama «madre» o «quema». Ganará quien complete primero los 10 pasos del juego. **Víctor Pavía y col.** (1994). Existen referencias que datan del siglo III a. de C., que muestran que este juego se ha extendido por todos los continentes, gozando de una gran variedad de nombres y formas diferentes de practicarlo. Es el caso del *gundasi* de **Indonesia** en el que los participantes, sentados en el suelo, disponen de cinco piedrecitas. Por turnos, cada uno de ellos deberá arrojarlas al suelo y recogerlas, de una en una, después de haber lanzado al aire una denominada «pallano». Otra acción posible puede ser lanzar las cinco piedritas al aire y tratar de retener la mayor cantidad posible en la parte superior de la mano y posteriormente lanzarlas nuevamente para recibirlas en el cuenco. Se tirará de nuevo y se depositará una en el suelo, se tomará otra que se lanzará al aire y se cogerá la tercera. Si una de las acciones no se ejerciese correctamente, se pasará al siguiente participante. **Jaume Bantulá Janot y col.** (2002). También se conoce en **Argentina** como: *pallana, ainenti* y *denenti;* **Bolivia:** *pallana;* **Brasil:** *jogo de pedrinhas, pinto galo;* **Chile:** *juego de las piedrecitas, la pidralta, pilluca pallalla, pachach, allimillin*; **Cuba:** *chinastas, pasot;* **México:** *matatena;* **Paraguay:** *tiquichuela;* **Perú:** *chalupita payana, zapatero;* **Puerto Rico:** *pasote;* **República Dominicana:** *vuelta la teja;* **Uruguay:** *payana*. Para conocer todas las modalidades, consultar la obra de **Alfonso Soler Roca** (2006). En **España:** *daca la china, cantillos, las chinas, pitas, socótalo;* y en zonas vascas como: *tabatan jokoa*. En Galicia: las pedriñas. **Inglaterra:** *handy dandy*. **Sten Hegeler** (1965) escribe que tal vez originariamente se hayan usado huesos de pata de animales bisulcos y no piedrecitas, de ahí que en algunos lugares a este juego se le llame «de los huesecillos». Para jugarlo, se han usado papas pequeñas, nueces y porotos en países como **Tahití, Japón, Grecia, Australia** y **Escocia. Carlos Velázquez Callado** (2006) consigna que en **Marruecos** se juega a un juego que se llama *melakef*, cuyas características son muy parecidas y que comprende seis fases. En la **República Democrática del Congo** existe un juego llamado *minoko*, que se juega con 10 piedrecitas, una nuez y una semilla o algo similar. **Paulina Movischoff** (1987). **Oreste Plath** (1998). **Héctor Barreiro y col.** (2003). Ver: *mora* y *cinco piedritas*. **José Luis Ramos** (1998). Las variantes pueden llamarse: *la palmera, toc-toc, el puente, la araña, puentecito, chorizo y martillo, tijera* y *el besito*. **Carlos Villafuerte** (1957). **Daniel Vidart** (1999) menciona los nombres de *payanca* y *chinapá*. Para más detalles,

consultar: **Jordi Lorente y col.** (S/F). **Héctor Barreiro y col.** (2003). **Carlos Velázquez** (2006) consigna la existencia en **Camerún** de un juego parecido pero un poco más difícil, que se comienza con cuatro o seis piedrecitas más otra que se lanza al aire. **Oriol Ripoll y col.** (S/F) consignan un juego descrito en el **Tíbet** llamado *do Tse* con iguales características y que en los países anglosajones, se acostumbra a jugar con pequeñas estrellas metálicas, llamadas *jacks*. **Debra Wise** (2007) lo llama: *las cinco piedras*.

**PELOTA.** Juego que aparece en antiguos frescos egipcios. **Homero** y **Herodoto** atribuyen su invención a los lidios y la tradición latina concede a los soldados romanos la honra de haberla popularizado por **Europa. Eugenio Pereira Salas** (1947). La mayoría de las culturas prehispánicas tenía algún juego de pelota. Los aztecas lo llamaban *tlachtlti* y se jugaba con una de hule macizo a la que solo se podía pegar con el codo, la rodilla o la cadera. El juego tenía un significado religioso y se practicaba en celebraciones especiales. La pelota para ellos significaba un astro, el sol o la luna o bien el movimiento de todo el universo. Era confeccionada de resinas, raíces de árboles o de piedra. Entre los aztecas, su juego se practicaba con fines religiosos. **Gretel García Davids y col.** (1999). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Existen distintos argumentos a los que recurrir para mejor entender la antigua y aún vigente atracción que existe hacia este objeto: el equilibrio que genera como la mayoría de las figuras simétricas, una sensación de tranquilidad, poder ser un objeto intermediario entre jugadores cercanos y lejanos, ser generadora de cierta imprevisibilidad al no poder garantizarse con total exactitud su destino. Curiosamente, genera cierta sensación de ser un objeto fácilmente dominable por el ser humano, impresión que se va acentuando cuanto mayor es el contacto y mayor la práctica que se tiene con él. Se trata de un objeto esférico, por lo general de colores diferentes y atractivos, de pesos y texturas variadas. Existen pelotas rellenas (arena) y huecas, pequeñas y grandes, macizas (golf) o livianas (tenis). Antiguamente eran confeccionadas usando un calcetín viejo y rellenándolas de trapos. **Sten Hegeler** (1965) también consigna que las hubo de arcilla, tejidas, de palmera, rellenas de papiro, plumas, pelo, corcho, semillas, goma y muchos otros materiales. Por tratarse de un objeto lúdico muy estimulante, se encuentra formando parte de muy diversos juegos. Esto no es de extrañar dado que sugiere grandes posibilidades de movimiento, marcada inestabilidad y posee la capacidad de excitar la fantasía producto de su forma. Por remontar el aire y rozar la tierra, se le atribuyen poderes divinos que se adjudican a los elementos aire y tierra. Otras denominaciones: en **Costa Rica:** *bala;* **Argentina, Chile** y **Uruguay:** pelota. **1.** Jugar a la pelota se decía por jugar al fútbol con pelota de trapo. **2.** Juego de deporte popular muy practicado en **España. Eugenio Pereira Salas** (1947). **Roberto Neri** (1963). *Léxico Español* (1990). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *pali*.

**PELOTA DE TRAPO.** Balón confeccionado con pedazos de género cuya cubierta es una media o calcetín al que después de doblar varias veces sobre sí mismo, se le cose o

ata la boca simplemente. Como instrumento rudimentario, es utilizada por niños y adolescentes de condición humilde. **Nilo J. Suburu** (1968).

**PELOTA ENVENENADA.** Se delimitan dos zonas y dos equipos: el de *los corredores* y el de *los cazadores*. Unos tratarán de manchar y los otros procurarán correr a las zonas de refugio. Ganará el que haya manchado más contrarios. Constituye una variante del juego conocido como *matar*. **Víctor Villegas** (1994). Ver: *lobos y ovejas*. **Marsilio Parolini** (1995). **Rosa Guitart Aced** (1996). En **Brasil:** *bola venenosa*. **Héctor Civitate** (2003). **Emma Girón** (S/F) menciona bajo el mismo nombre, una versión acuática.

**PELOTA IMAGINARIA, LA.** El facilitador dirá que tiene una pelota virtual en la mano y mostrará su tamaño y hasta cómo rebota en el suelo para luego transformarla mágicamente en otro objeto de igual forma suelo variando su peso y utilidad. Así se irá pasando y cada uno podrá libremente utilizar su creatividad para transformarla. **Guillermo Brown** (1992).

**PELOTA MOCOVI.** Juego de pelota en el que participan 200 hombres o más. Puede jugarse en forma individual o por equipos y en esa ocasión, se hace coincidir con grandes celebraciones o festividades comunitarias que se acompañan con danzas. **Eloy Altuve** (1997).

**PELOTA OTHOMACA.** No se posee mucha información sobre este juego del que participaban 12 hombres por cada equipo y cuando ingresaban mujeres, esa cifra pasaba a 24. Se sabe que utilizaban una pelota de caucho de buen rebote y una pala de madera de 63 cm de largo, redonda en un extremo, donde tenía 15 cm de ancho. La duración era de ocho horas y ganaba el equipo que hacía más tantos, los que eran adjudicados por árbitros. **Eloy Altuve** (1997).

**PELOTA VENENOSA.** Formar un círculo con un equipo mientras el otro se agrupa adentro. Los de afuera lanzarán la pelota tratando de tocar con ella a los de adentro, quienes deberán evitarlo. A los que alcance la pelota, se les eliminará del juego. Se harán dos tiempos de dos minutos cada uno y se contará un punto para el equipo interior por cada jugador que, a los dos minutos, no haya sido golpeado. Los de adentro no podrán salir. No se tendrá en cuenta la pelota que haya tocado el suelo o que golpee por encima de la cintura. Se admitirán distintas variaciones. **Emma Girón** (S/F).

**PELOTA VIAJERA.** Se trata de pasar la pelota sin dejarla caer entre los

participantes que estarán en fila. El número de viajes o vueltas se ha de convenir previamente, pero conviene que sea un número impar para que no haya empate de partidos. **Víctor Villegas** (1994).

**PELOTA VOLADORA.** Cada pareja porta una red cooperativa (o trozo de tela) sobre la que colocan una pelota. Los dos jugadores colaborarán para lanzarla al aire y recogerla después del primer bote. Si lo consiguen, procurarán pasar la pelota a otra pareja. **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**PELOTAS Y CUCHARAS.** Se necesita una bolita liviana (que puede ser de ping-pong) y cucharas. Cada jugador sostendrá la cuchara con la boca y deberá ingeniárselas para pasar la pelotita al compañero, sin usar las manos y sin que se le caiga. **Fabián Mariotti** (2004).

**PÉNDULO DE LA BOTELLA BORRACHA, EL.** Se forman equipos de cinco a nueve participantes, los cuales harán un círculo con un integrante en el centro. Este deberá permanecer lo más rígido posible y dejarse llevar como si fuese un péndulo. Las manos las colocará a lo largo del cuerpo o cruzadas en el pecho mientras los de afuera del círculo lo sujetarán para que no se caiga. Para infundir más confianza en sus compañeros, podrá cerrar los ojos y fiarse de ellos. En otras oportunidades, los otros integrantes del equipo harán de péndulo. **Óscar Martínez** (2000).

**PENITENCIAS Y PRENDAS.** Muchas veces estos conceptos han sido tomados como sinónimos por ser ambas impuestas por el encargado o animador del juego En el siglo XIX era común que los juegos tuviesen penitencias. En francés: *penitences*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). Generalmente se establecen con un jugador que se ha equivocado y pueden cumplirse en forma individual o grupal. Siempre deberán ser de buen gusto, inteligentes, alegres y variadas. **Marsilio Parolini** (1995).

**PEONZA, LA.** Recurrían a ella los magos para hacerla bailar en sus oráculos. Es una pieza de madera a manera de trompo pequeño, que carece de púa y que puede llegar a bailar cuando se hace girar rápidamente con los dedos, accionándola con un manguito que tiene en la parte superior. También se puede hacer bailar azotándola con un látigo. Juego muy antiguo pero que ha caído en desuso. *La peonza* es similar al trompo sin cabeza y se hace bailar, cosa que no es fácil de lograr. Gana quien consiga hacerlo por más tiempo. Se solían hacer apuestas. **Félix Coluccio y col.** (1988). Otros nombres: *main pasing, peón, piona, peona, trompo*. Los griegos lo conocen como: *catáglufa*. Los romanos por: *strombon, strombos, turbo*. En **España:** *perinola* o *perindola, galdrufa, trompa*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). En **Francia** se llama: *la toupie*. En

**Malasia:** *main gasing*. **Gabriel Chanan y col.** (1984). Tiene que ser de madera dura para que no se astille y las mejores son de encina, aunque también se emplea roble, pino, chopo, ciprés, etc. El pico puede ser redondeado, que si es pequeño se denomina *pico de garbanzo* y si termina en forma piramidal, *pico de estrella*, muy apropiado para jugar a rajar. Tiene varias modalidades: *novillos* o *pállaras*, cuando al lanzar la peonza no baila; *puyazo*, cualquier golpe dado a otra peonza, especialmente con el pico; *pique*, cuando al tenerla en la mano, bailando, se lanza contra la de otro jugador; *mazazo, testarazo* o *tripotazo*, cuando en la mano se hace un movimiento oscilatorio, para que dure mayor tiempo bailando y así poder lanzarla fuertemente contra otra que se encuentre en el suelo; *muerta* o *dormida*, cuando deja de bailar y cae inerte sobre un costado. **Tomás Blanco García** (1991). **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995) consignan que puede comenzar el que más tiempo dura bailando la peonza en una prueba hecha antes de que se inicie el juego. **Ana Pelegrín** (1998). **Oreste Plath** (2008). Por cómo construirla, detalles y reglamento, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**PERINOLA.** Los jugadores se sientan formando un círculo y colocarán en el centro lo convenido para jugar: maíz, monedas, dulces, etc. Quien inicia el juego gira la perinola, deja que caiga al suelo, enseguida lee la leyenda que determina la cantidad de objetos que deberán ser retirados o incluidos en el montón por el tirador. Las partes que tiene la perinola son: Toma 1, 2, 3, pon dos, toma todo y pon todo. **José Luis Ramos** (1998).

**PERINOLA, LA. 1.** Una de las denominaciones de la peonza. **2.** Una de las denominaciones del trompo. **3.** Juguete. Peonza pequeña que baila cuando se hace girar rápidamente con dos dedos desde un manguillo que tiene en la parte superior. El cuerpo de este juguete es a veces un prisma de cuatro caras marcadas con letras o números y sirve para juegos de azar. En ocasiones, tiene la forma de un trompo pero es mucho más pequeña. Otras denominaciones: en festividades judías: *dreidl;* en **Chile:** *peonza*; en **Colombia:** *china*. Otros nombres: *moninfla*, *perilla, perinola, pimpirinola, prindola, polina, pon* y *pulga*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **4.** Pieza de madera o plástico, con la parte superior angostada y la inferior prismática cuadrangular. Cada una de las caras tiene letras, que son la S, equivalente a *saque*, sacar un tanto, la P, a *ponga*, la T, a *toma* o gana todo y la N, a *nada*, es decir, que no gana ni pierde. Puede tener otras inscripciones. Se trata de un juego que suele practicarse en familia o entre amigos. Se hace girar la perinola impulsándola entre los dedos pulgar e índice, tomándola de la parte superior o cabo. Se puede considerar dentro de la familia de los trompos y tanto es así que los niños a veces juegan simplemente a hacerla bailar, ganando quien consiga que lo haga durante más tiempo. **Félix Coluccio y col.** (1988). **5. México:** *perinola*. Es un juguete tradicional que originalmente se hacía de madera y actualmente de plástico. En algunas sociedades antiguas, tenía cierta importancia en el terreno de la superstición y contribuía a la adivinación. **Tomás Blanco García** (1991). **Gretel García y col.** (1999). Durante el festival de las luces de la fiesta de Jánuca, los niños judíos juegan con el

*dreidl*, que hacen girar y que tiene distintos significados de acuerdo a la cara en que caiga. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). En inglés: *four-faced dice*.

**PERROS, LOBOS Y CAZADORES.** Se subdivide el total de jugadores en tres conjuntos. A) *lobos*; que se esconderán dentro de un área del terreno establecido de común acuerdo. B) *perros;* pasados cinco minutos de la partida de los lobos, saldrán los perros astutos. Cada uno lleva un silbato y tiene un nombre. Su misión será detectar a lo lobos y pitar pero no pueden capturarlos, solo delatarlos y perseguirlos. C) *cazadores;* después de tres minutos de la partida de los perros, partirán los cazadores. Su misión será capturar a los lobos. Transcurridos 30 minutos, si no se estableció otra cosa previamente, se dará por finalizada la persecución por equipos: se dibujará un plano del espacio en el que se desarrolló el juego y se escribirán las reglas como para que otro grupo de participantes pueda entenderlas y jugar. **Alberto Ivern** (1994).

**PERSONAJE, EL.** Uno de los participantes saldrá del grupo y de los que se quedan, se escogerá a otro para que sea *el personaje*. Al volver el que se había marchado, este hará preguntas que no podrán ser directas y se referirán a sus características, a las que solamente se podrá responder con un «sí o no». Acertará quien descubra quién es el personaje. **Rosa Guitart Aced** (1996).

**PERSONAJE Y SU CUENTO, EL.** Delimitar el espacio y nombrar un coordinador. Confeccionar tantas tarjetas como número de participantes se tenga y consignar en ellas el nombre de distintos personajes, como por ejemplo Tarzán, Mafalda, etc. El coordinador colocará en la espalda una de esas tarjetas de modo que la persona no pueda enterarse de cuál le tocó. Cada jugador deberá averiguar: si es una persona vieja o no, si se trata de un animal, si es el personaje de un cuento, etc. Las únicas respuestas que se admitirán serán *sí* o *no*. Se considerarán ganadores los que adivinen el nombre de la tarjeta. **Hilda Cañeque** (1991).

**PICTIONARY.** Consiste en hacer adivinar una palabra a partir de un dibujo. Puede ser practicado por equipos. Acertar da la posibilidad de tirar el dado y avanzar. Puede incluir un tablero, pero no necesariamente, pues se puede llevar a cabo sin este. Un pizarrón o un caballete de buen tamaño con papel son útiles cuando se desarrolla con grupos numerosos. Contendrá un montón de tarjetas con las palabras que deben ser dibujadas, las que se caracterizan por poseer dificultades variables. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**PÍDOLA, LA. «***Juego de saltar sobre uno que está agachado, se realiza con carrera de impulso, batiendo con los dos pies o con uno en un lugar determinado (normalmente*

*una raya) y apoyando las manos, el saltador, en la espalda del que está agachado. La distancia desde la raya al burro puede ser fija o variable, según modalidades. Otras denominaciones y modalidades: a la una salta la mula, burro, candaje, centinela alerta, cigüeñan, correcalles, cruja, dalotra, dopi, empataco, juego del paso, las horas del reloj, licio, macho, maisa, mazaculo, mide, nache, paso, paso sin fin, pasos, pava, pía maisa, pida, piola, rucha, salta la cabrilla, saltar y parar, salto de la mula, san Vicente de la Barquera y trotamundos.»* **Castro Guisasola** (1985) lo llama *el nache*, y también *el macho*, e*l agache*, e*l burro del salto* y *la mesa*, cita a **A. Alcalá Vocabulario Andaluz** (1924) que lo intitula *pídola* y *quirri*. **Matute** (1970) dice de este juego que es *la burranca*. **Josefa F. Valsearra** (1944) afirma que entre los juegos del futuro caballero de la Edad Media se encontraba *el saltacarnero* (pídola). **R. Caro** (1694) lo cita entre los juegos de salto. Sus antecedentes los vislumbra en Ateneo, libro I, capítulo 18 y manifiesta que le parece que Policiano «*aludió también a él en el prólogo de los Menecmos…»* Juan J. **Rosa Sánchez y col.** (2005) (*). **Joseph M. Allué** (1999) lo llama *la pídola*. Para obtener más detalles sobre instrucciones y nombres de modalidades, consultar su libro de **Tomás Blanco García** (1991). Detalles, formas de jugarlo y sus reglas podrán ser encontrados en la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**PIEDRA LIBRE.** Es más conocido por otro nombre: *la escondida*. Un jugador —previo sorteo—, cuenta mirando a la pared y tapándose la cara, hasta 25, mientras los demás se esconden. Cuando termine la cuenta, buscará a los jugadores. Si llegase a ver a alguno dirá: «Piedra libre por fulano» y tocará la pared; entonces el que se dejó ver ocupará el lugar de aquel. En cambio, si no llegase a encontrar a ninguno y uno de los jugadores sale de su escondite y corriendo tocase la pared antes que él, cuenta otra vez. **Carlos Villafuerte** (1957). **Félix Coluccio y col.** (1988).

**PIEDRA, PAPEL Y TIJERA.** Originario de **Australia,** se practica entre dos equipos en los que cada jugador optará por uno de estos elementos sabiendo que existe el siguiente código: la «piedra» vence a las «tijeras», estas salen victoriosas cuando se enfrentan al «papel» y éste gana ante la «piedra». Piedra es el puño cerrado. Papel, la mano extendida. Tijeras, los dedos índice y medio extendidos. Gana quien consigue acumular primero tres victorias y pasa a encabezar el siguiente juego. **Joseph M. Allué** (2000). Su nombre original es *paper, scissors, rock tag*. **Rosa Guitart Aced** (1996). **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995). **Ethel Bauzer Medeiros** (1987) dice que se trata de un juego encontrado en muchos países. En Japón aparece con el nombre de *janken-poi*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Oriol Ripoll y col.** (S/F) lo citan bajo el nombre de: *jan ken pon*, como practicado en **Japón** y desparramado por el mundo, pero dicen que su origen es incierto. Habrá que recordar que la piedra gana a la tijera, esta corta el papel y lo vence, pero este envuelve a la piedra y la vence. **Debra Wise** (2007). **Juan Grandra y col.** (1999) agregan la variante de *cazador, escopeta y león*. El cazador tiene poder sobre la escopeta, la escopeta sobre el león y el león sobre el cazador.

**PILMA O PILMATÚN.** Juego mapuche de una zona de **Chile** que tenía por objetivo ejercitar a los muchachos para la guerra. **Eugenio Pereira Salas** (1947). También figura como: *pillmatun*. **Rosita Barrera** (1998).

**PILOLO.** Juego originario de **Ghana.** Se trata de ver quién marca el menor tiempo de búsqueda, entre cuatro jugadores, para encontrar un objeto escondido. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**PILOTANDO AVIONES.** Juego en parejas en el que unos harán de *aviones* y otros de *pilotos* guiando un avión por un campo con obstáculos. **Maite Garaigordobil** (2003).

**PIMPIM SARABÍN.** Antiguo juego que se realiza en círculo y que involucra piernas y manos. Para más detalles, consultar la obra de **F. Coluccio y col.** (1988). **Paulina Movisichoff** (1996) lo cita con el nombre: *pimpim Serafín*.

**PING-PONG.** *Pimpón*. **Juan Rosa Sánchez y col.** (2005). Juego semejante al tenis que se practica sobre una mesa de tamaño reglamentario con pelota pequeña y ligera, para el que se usarán paletas o palas pequeñas de madera. Puede jugarse contra otro participante o contra otra pareja. **Jesús Castañón Rodríguez y col.** (2005) establecen el tamaño que debe tener la mesa y el peso de la pelota.

**PING-PONG SOPLADO.** Se juega en torno a una mesa utilizando solamente el soplido para impulsar la pelota. Cada vez que esta caiga, perderá el jugador que lo permitió. **Silvino J. Fritzen** (1981) curiosamente lo cita como: *ping-pong*. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987) lo llamará: *ping-pong diferente*. **Víctor Villegas** (1994) curiosamente se refiere a él de dos maneras diferentes: a) *fútbol sobre una mesa* y b) s*oplos que reemplazan las patadas*.

**PIÑATA, LA.** *«Piñata lo mismo que olla o puchero, es voz italiana, pero ya muy usada en castellano.» Diccionario de Autoridades* (1737). Bolsa, olla o cosa semejante llena de dulces, que en el baile de máscaras del primer domingo de Cuaresma suele colgarse del techo para que alguno de los concurrentes, con los ojos vendados, procure romperla munida de un palo o bastonazo; de donde provino llamarse de piñata este baile. *Diccionario Enciclopédico Salvat* (1969). Suele ser costumbre utilizarla en cumpleaños o en festejos patrios o de la comunidad, como una de las sorpresas de entretenimiento. En **Brasil:** *quebra panela*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) dicen que también se conoce como *piñata, romper la olla*. Se vincula mucho a festejos mexicanos llamados *posadas*, en los que en su momento culminante, se rompe una. Para algunos representa al

diablo y el niño con los ojos cerrados representaría la fuerza de la fe que acaba por destruir al espíritu del mal. **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995) dicen que el jugador con los ojos cerrados, una vez parado, tendrá tres intentos para romper los recipientes de los que algunos estarán llenos de harina. Ver: *romper la olla, romper la piñata*. **Ana Pelegrín** (1996). En francés: *la course du pot*. **Jacques Stella** (2001). Juego tradicional mexicano. Las hay con formas de estrella, animales, frutas y flores. Puede ser una olla de barro a la que se le pegan elementos decorativos, pero las más frecuentes son de cartón y papel. **Gretel García Davids y col.** (1999). En **México** no suele estar fija, sino que pende de una larga cuerda que se suele hacer subir o bajar a voluntad. En **España,** se suelen colgar varias a la vez, formando una hilera más o menos separada. Para saber cómo fabricarlas, consultar **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**PISA SOMBRA.** Se trata de un juego que divierte a los niños cuando están al aire libre y disfrutando de un día soleado. Consiste en procurar pisar la sombra de los demás mientras cada uno vela a la vez para que la propia no sea pisada. Implica estar en movimiento constante, pues ningún jugador puede quedarse quieto, ya que al moverse y correr, esto genera que también su propia sombra se mueva. **Carlos Velázquez Callado** (2006) lo consigna como de origen alemán con el nombre de: *Schattenfangen*. Otras denominaciones: *pisar la sombra* y *atrapa la sombra*. **Joseph M. Allué** (2000).

**PLUMA, LA.** Juego originario del **Reino Unido** que consiste en que un grupo no mayor de ocho jugadores se las ingenia para mantener una pluma en el aire solo valiéndose de sus soplidos. **Jaume Bantulá Janot** (1998). **Marsilio Parolini** (1995) trae la versión individual del mismo juego y puntualiza la prohibición de tocarla con las manos o con cualquier otra parte del cuerpo. Quien cause estorbo a otro participante o quien la haga caer al suelo, quedará eliminado. El último de los jugadores que permanezca jugando será proclamado Eolo, dios del viento. Ver: *plumas chinas*.

**PLUMAS CHINAS.** El objetivo consistirá en mantener en juego, sin dejar caer, tantas plumas como sea posible. Con jugadores que sean menos hábiles, se podrán sustituir por globos. **Terry Orlick** (1995).

**POLIS Y CACOS.** Existen dos versiones. Una que dice que se delimitará el campo de juego normalmente entre dos paredes y que los jugadores se dividen en dos equipos (polis y cacos). Los primeros deberán intentar agarrar a los cacos y situarlos en la «cárcel». El juego terminará cuando todos los cacos están en la cárcel. **Eugenia Trigo Aza** (1994). La otra versión dice que cada equipo ocupará la mitad del terreno. Bajo las porterías se colocarán colgando varias cintas. El objetivo del juego será cruzar el campo contrario, dirigirse hacia la portería, recoger una cinta y volver a su terreno sin ser

agarrado por ningún miembro del otro grupo. Ganará el equipo que consiga recoger todas las cintas. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**POMPÓN SALTARÍN.** Se requiere un trozo de tela de forma cuadrada y una pelotita hecha de material liviano. Los jugadores deberán colocarse alrededor de la tela sosteniéndola entre todos a la altura de la boca. El pompón estará en el medio y será soplado desde los costados. Los equipos de cada lado, tratarán a los efectos de lograr un punto, que se caiga del lado del contrincante. **Hilda Cañeque** (1991).

**PONDAS.** Juego originario de **Mozambique** que consiste en derribar las latas del equipo contrario lanzando para ello una pelota de reducidas dimensiones. Es un juego parecido al *talbat* (**Sáhara**, África). **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**PONER LA COLA AL CERDO.** Se dibuja sobre una cartulina el contorno de un cerdo, de modo que ocupe casi toda la hoja, y se coloca sobre la pared. Se le vendarán los ojos a uno de los participantes para que intente ponerle la cola. Quien logre colocar el rabo lo más cerca de donde debe colocarse, será el ganador. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987). También: *ponerle la cola al chancho*.

**PONERLE LA COLA AL BURRO.** Dibujar un burro sin cola. El participante deberá intentar clavar la cola hecha de cuerda o de trapo en su lugar adecuado, pero siempre manteniendo los ojos cerrados. **Empar de Lanuza y col.** (1980) lo llaman: *poner la cola al burro*. **Rosa Guitart Aced** (1996) cita este juego bajo el nombre de: *ponerle el rabo al burro*. **Armando Agallo Barrios** (1994) como: *póngale la cola al burro*.

**PÓQUER.** Juego de 52 naipes en que cada jugador recibe cinco; es juego de envite y concentración. Gana el que reúne la combinación superior de varias establecidas. *Léxico Español* (1990). Originario de **Estados Unidos,** en el siglo XIX, pero como juego de combinaciones, supo tener otros antecedentes en la antigüedad que funcionaban bajo el mismo principio. En cierta forma algunos lo encuentran relacionado con el *poch*. En la actualidad goza de mucha vitalidad y se realizan frecuentemente campeonatos mundiales. **Jean-Marie Lhôte** (1996) ofrece un detalle pormenorizado de sus reglas, historia, variaciones y observaciones. **Ramón Mayrata y col.** (1983) manifiestan que hay que relacionarlo con el antiguo *as nas* de los persas. **Jacob Sehenck** redactó el primer reglamento de póquer conocido en Europa. En inglés póquer significa *atizador;* nombre del instrumento con el que se aviva el fuego de las chimeneas. A todos los interesados en más información, les sugiero que revisen la obra de estos autores.

**POR AQUÍ FRÍO.** Juego en que la madre mantiene un contacto interesante con las manos de su hijo mientras recita: *«Por aquí frío. Por aquí caliente. Por aquí aguardiente. Por aquí cosquillas, cosquillas, pa que se ría la gente»*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**POR ARRIBA Y POR ABAJO.** Se formarán dos equipos que se colocarán en fila a una distancia de dos metros uno del otro. A la señal de «*comenzar*», el jugador que está en el último lugar de la fila saltará sobe el jugador ante él con las piernas abiertas, gateará por debajo del siguiente y volverá a saltar al que sigue. Así sucesivamente hasta terminar toda la fila. Regresará corriendo hacia el jugador que estaba en la fila delante de él y le tocará en el hombro en señal de que es su turno. El primer equipo que termine será considerado el ganador. **Gyles P. Brandreth** (1987).

**POR UNA NUEVA SOCIEDAD.** Ejercicio a modo de cuestionario que tratará de demostrar la validez de algunos preceptos clásicos impartidos por los padres e intercambiar ideas sobre los pro y los contra de estos puntos de vista. **Klaus W. Vopel** (1981).

**PORCA.** Juego de la provincia de Orense, **España,** que se practica con unos palos parecidos a los de hockey, construidos de ramas de roble con un fuerte muñón, y una bola de madera. Consiste en introducir la bola en un agujero que uno de los jugadores defiende con el palo. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**PORRAS, LAS.** Entre todos se eligen de ocho a 10 temas que interesen a los participantes: nombres de personas, animales, comidas, marcas de coches, películas, etc. Cada vez que se diga una letra cualquiera (la que no deberá repetirse), se escribirá un nombre de cada uno de los temas escogidos que empiece con ella, en el menor tiempo posible. El primero que termine de rellenar todas las casillas podrá detener el juego y el resto deberá dejar de escribir. Las palabras se puntuarán así: si coinciden con las escritas por otros jugadores: 5 puntos. Si no coinciden: 10 puntos. Si es la única palabra que se ha pueste en ese tema: 25 puntos. Cada uno sumará sus puntos y ganará el que obtenga más. **Óscar Martínez** (2000). Este juego también es conocido como: *tuti fruti*.

**PORTEADORES, LOS.** Carreras que se realizan entre equipos de cinco participantes en los que uno va subido en pie sobre el banco y los demás lo transportan a la altura de los hombros. **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**PÓRTICOS.** Juego que se desarrolla sobre tablero circular u oval, originario de

**Francia.** Es uno de los antecedentes de la *ruleta*. **Francia:** portiques. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**PREGUNTAS, LAS.** El animador hará preguntas que deben ser contestadas sin utilizar las palabras *sí* o *no*, *porque* y *para*. El que las diga, pierde o pagará prenda. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001).

**PRENDAS. Juan Carlos Pisano** (1990) detalla 100 ejemplos. **Félix Coluccio y col.** (1988) aceptan que tres sea el número de prendas acumuladas para imponer la *penitencia*, la que deberá estar en relación con la edad de los jugadores, y citan algunos ejemplos.

**PRESENTACIÓN CON FOTOS.** Colocar sobre la mesa una serie de fotos para que los jugadores las vean. Preguntar con cuál de ellas se identifican más. Formar equipos de ocho personas y comentar por qué escogieron cada lámina o foto. Discutir en plenario. ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? **Alejandro Londoño** (1984).

**PRESENTACIÓN CON VALOR.** Juego para ser practicado en ronda entre un participante decidido y el resto de sus compañeros. Creado por **José David** (1985).

**PRESENTACIÓN EN PAREJAS.** Dos participantes (A y B) intercambian información durante aproximadamente cinco u ocho minutos. Luego A se presentará como si fuese B y B como si fuese A. **José David** (1985). Se trata del mismo juego que **Laura Vargas Vargas y col.** (1989) llaman: *presentación por parejas*. Es muy parecido a: *presentación cruzada* de **Eugenio Trípodi y Gabriel Garzón** (1999).

**PRESENTACIÓN SUBJETIVA.** Cada uno buscará a un compañero o compañera y hablará con él o ella durante un tiempo corto. Cada uno comparará al otro con un animal o cosa que lo identifique, para luego exponer el razonamiento de su elección. **Óscar Martínez** (2000).

**PROBLEMÁTICAS DESARROLLADAS EN LOS CUENTOS INFANTILES.** Generan tensión, que busca resolverse en sus contrarios de manera que a cada una corresponde su opuesto:

1) Viaje / regreso
2) Divorcio / casamiento
3) Extravío / encuentro

4) Rapto / rescate
5) Captura / liberación
6) Reclusión / libertad
7) Exilio / vuelta
8) Éxodo / regreso
9) Expulsión / inclusión
10) Despido / contratación
11) Muerte / nacimiento
12) Enojo / reconciliación
13) Rechazo / aceptación
14) Pelea / reconciliación
15) Rivalidad / solidaridad

Tomado del libro *Juegos de crianza*, de
**Daniel Calmels**

**PUENTECITO.** Variedad de juego parecido a *la payana* para dos o más jugadores, que se juega con un mínimo de cinco piedrecitas de las que por lo menos una de ellas deberá pasar por debajo de un puente formado por los dedos indice y pulgar. En portugués: *pontezinha*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**PULSEADA, LA.** Los integrantes de cada pareja tomarán asiento enfrentados. Cogidos de una de sus manos, tendrán una mesa de por medio sobre la que apoyarán sus codos. Uno hará fuerza por torcer la mano del contrincante hacia la derecha, mientras el otro hará lo mismo pero en sentido contrario. El juego finalizará cuando uno de los participantes, después de enfrentadas sus fuerzas y resistencias, logre que la mano de su compañero toque la mesa. **Fernando Rabenko** (2002).

**PULSEADA CHINA O GUERRA DE PULGARES.** Se trata de una variante de la pulseada tradicional. Dos jugadores sentados frente a frente se cogerán la mano derecha, palma con palma, de modo tal que los dedos pulgares les queden libres para hacer movimientos. Ganará el jugador que logre privar de movimiento el pulgar de su contrincante, sujetándolo contra el borde de la palma de la mano. **Hilda Cañeque** (1991). Ver: *pulso chino*.

**PUN PUÑETE.** Juego con diversas variantes. Consiste en que los distintos participantes apoyen una mano sobre otra, cerrando los puños, hasta formar una pequeña «torre». Antes de finalizar, generalmente el último participante golpeará los puños originando un pequeño desorden, golpeándose los unos a los otros, aunque no en forma fuerte. Al rato se volverá a comenzar nuevamente. **Félix Coluccio y col.** (1988). Ver:

*puño, puñete*.

**PUNIPUNI.** Uno de los jugadores levantará una mano con los dedos separados mientras otro jugador se colocará a unos metros, cerrará los ojos, extenderá sus dedos y avanzará intentando entrelazar los suyos con los de su compañero. Se trata un juego maorí practicado por niños para demostrar su buen sentido de la orientación espacial. **Terry Orlick** (1995).

**PUNTISTAS, LOS.** Juego por el que los jugadores lanzarán la pelota con su cesta confeccionada utilizando un bote de suavizante, mediante un movimiento de atrás adelante y de arriba abajo, para derribar así los bolos. La pelota irá a ras de suelo. **Alfredo López de Sosoaga** (1999).

**PUNTO A PUNTO.** El tablero del juego es un cuadrado o un rectángulo en el que se han dibujado filas y columnas paralelas de puntos. El objetivo consiste en formar cuadrados dibujando una línea de un punto a otro. Por turnos, los jugadores irán conectando dos puntos entre sí. El jugador que dibuje la última línea de un cuadrado pondrá sus iniciales en él. Ganará quien haya completado más cuadrados. **Constante Kamii y col.** (1988).

**PUÑO DEL AFECTO, EL.** Juego realizado preferentemente en parejas, que tiene como objetivo generar un análisis que valore la importancia de los símbolos, en especial el de la mano, en su doble papel de constructora y destructora. **José David y col.** (2006).

**PUÑO, PUÑETE.** Se invita a los participantes a que pongan todos sus puños unos encima de los otros, de manera alternada, formando una torre o columna. Cuando lo hayan hecho se dirá: «Puño, puñete, ¿qué tienes? Cocos. El que se ría primero se los come todos». Luego la torre se deshace y todos giran sus puños dando vueltas, a la vez que inflan los pómulos y hacen: Hu… hasta que uno se ría. **Tomás Blanco García** (1991).

**PUZLE O PUZZLE.** Juego solitario originario de **Inglaterra** fechado en torno al año 1760, por el que una placa de madera, cartón o material plástico es cortada en pequeños pedazos de formas diferentes. Una vez mezclados, deben de armarse igual a la placa inicial, a menudo ilustrada por una imagen. Permite realizar competencias por equipos, por lo que no es tan solitario como parece. Una de las cosas factibles de utilizar son figuras que representan al cuerpo humano y que hay que ensamblar correctamente. Una de las motivaciones humanas suele ser la de reunir lo roto, lo disperso, darle un sentido.

*Rompecabezas*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). También se les llama *«juegos de paciencia»*. Los hay individuales y colectivos. **Michel y Marico Raymonds** (1973). Se trata de un juego que implica el uso de la atención y la perseverancia. **Martha Glanzer** (2000).

**PUZZLE ASTRONÓMICO.** Se trata del puzzle que toma como motivo un mapa celeste en el que figuran las distintas constelaciones. **Michel y Marico Raymonds** (1973).

**PUZZLE CARTAS.** Se trata de reconstruir un grabado completo por medio de tres jugadores, utilizando 36 cartas. **Michel y Marico Raymonds** (1973).

**PUZZLE DOBLE.** Dos jugadores se intercambian los juegos y se esfuerzan por reconstruir el dibujo del contrario. El primero que lo consiga será proclamado vencedor. **Michel y Marico Raymonds** (1973).

**PUZZLE GEOGRÁFICO.** Puzzle hecho utilizando mapas. **Michel y Marico Raymonds** (1973).

# Q

**¿QUÉ ES?** Dividir a los participantes en equipos y entregar a cada uno de ellos una silla para que intenten imaginar todos los usos posibles que ese objeto puede sugerirles. Por ejemplo: un caballo, un carro, un trineo, etc. **Fidel Delgado y col.** (1993).

**QUE NO CAIGA LA PELOTA.** Formar parejas. Sujetar entre ambos y al son de la música la pelota a la altura del pecho, sin utilizar las manos. El animador podrá nombrar otras partes del cuerpo con las cuales las parejas tendrán que sujetar la pelota. **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**QUEMADO, EL.** Tipo especial de mancha. Hay zonas del cuerpo que son sensibles (y por tanto no deben ser lastimadas) a las que se les podrá incluir en el simbolismo de la *zona de refugio*. Tened en cuenta que existe la posibilidad de que algunos jugadores actúen con agresividad, por lo que sería recomendable disminuir los peligros que puedan provocar. Así la persona que sea tocada varias veces con la pelota, en vez de «*morir*» y pasar a la categoría de excluida, podría ser pasada al equipo contrario. Otras denominaciones: *mancha pelota*. En **España:** *el quemao*. **Tomás Blanco García** (1991). *El quema*, según lo consigna **Carmen Trigueros** (2000).

**QUILLITO, EL.** Se considera un juego oriundo de **Asia,** que con el tiempo fue conocido en **Europa** y luego llevado a **Latinoamérica.** Consiste en pasar rápidamente un palito encendido al compañero, para que no se apague. En caso de que esto suceda, el jugador tendrá que pagar prenda. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**QUINIELA, A LA.** Uno de los juegos del *Gargantúa* de **F. Rabelais,** según **A. García-Die** (1972). **1.** El *Diccionario Enciclopédico Salvat* (1969), en la voz *quiniela* dice: *juego de pelota entre cinco jugadores* (*). **2.** La EMI 99 dice en esta voz: *«juego de pelota vasca en el que se hacen apuestas»*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **3.**

Juego de pelota entre cinco jugadores. **4.** Apuesta mutua en la que los apostantes pronostican los resultados de los partidos de fútbol, carreras de caballos y otras competiciones. **5.** Boleto en el que se escribe la apuesta. **6. Argentina, República Dominicana** y **Uruguay.** Juego que consiste en apostar a la última o últimas cifras de los premios mayores de la lotería. **7.** Conjunto de estas apuestas. **DRAE** (2001).

**QUIQUERI.** Es parecido al *juego del escondite* pero al revés. El jugador que encuentra al que se ha escondido, también se esconde con él en el mismo sitio elegido para esconderse. Si se tardase mucho en localizar a los escondidos, se podrán hacer señales sonoras. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**QUIRINQUIADA.** Entretenimiento catamarqueño, **Argentina,** consistente en imponer castigos difíciles de cumplir a quienes no responden correctamente a las adivinanzas. **Félix y M. Coluccio** (1988).

# R

**RABO DEL BURRO, EL. María Salete Pereira** (1989) llama así al juego conocido como: *cola de burro*.

**RAMI.** Juego de 10 cartas en el que participan dos personas cuyo objetivo es formar escaleras de tres o más cartas del mismo palo, y grupos de tres o cuatro cartas de un mismo tipo. Cuando cualquier jugador ha puesto sobre la mesa un grupo de cartas, él mismo o cualquier otro participante podrá añadir una o más cartas a este grupo, cuando le llegue el turno. Gana el jugador que agrupe antes todas sus cartas, mientras que los otros serán penalizados con puntos que se adjudican al ganador. En inglés: *rummy*. **Constance Kamii y col.** (1988). **Jean-Marie Lhôte** (1996) lleva el número de jugadores a un máximo de siete y ofrece de forma detallada las reglas que involucran la práctica de este juego y menciona algunas de sus variantes.

**RANA, LA. 1.** Juego tradicional que consiste en introducir desde cierta distancia una chapa, ficha, moneda, petanco o tejo por la boca abierta de una rana de metal puesta sobre una mesilla que tiene varios agujeros, cada uno de ellos con un valor distinto. **J. Bastinos** (1986) lo denomina: *el sapo voraz*. **2.** Canción infantil. Ver: *cucú*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **3.** También puede usarse otra variante, que es la de un vaso u otro recipiente y que todos los participantes traten de introducir sus fichas desde la misma distancia; para hacerlo, han de presionar el borde de modo que salga disparada. **Tomás Blanco García** (1991). **Joseph M. Allué** (2000).

**RANGO.** Juego exclusivo de varones también conocido como: *salto del carnero*. Un participante comenzará a saltar apoyando las manos sobre la espalda del compañero que tiene delante, el cual estará inclinado con las manos en las rodillas y la cabeza gacha. Tan pronto termine de pasarlo, se pondrá él a su vez, en la misma posición, para que otro que viene de atrás lo salte. **Héctor Barreiro y col.** (2003). También es llamado: *salto del comba, saltacabrilla*. **Elda Durán** (1996). Ver: *burro numerado, el*. **José Luis Ramos**

(1998). En francés: *la poste*. **Jacques Stella** (2001).

**RANGO ACUÁTICO.** Se juega en piscinas o playas. El o los que sirven de sostén se colocarán de igual manera que en tierra, con las manos apoyadas en las rodillas y la cabeza gacha. Los saltadores se apoyan en los hombros y se zambullen por delante de este, pasando todo el cuerpo con las piernas juntas y dando una voltereta al frente, dentro del agua. **José David y col.** (2006).

**RANGO O RANGO Y MIDA.** Se juega en grupos de por lo menos tres o cuatro participantes. Se sortea quién debe ser (el «suta») «el que sirve» o («el que se chanta», es decir) el que se flexiona para que los demás salten, apoyando sus manos en las rodillas, a los efectos de tener así mayor resistencia y firmeza. El «suta» se ubica a partir de una raya que se marca en el suelo en forma perpendicular a los que van a saltar. Los saltadores se colocan en columna, según el orden que ellos mismos establecen. Pasa el primero y dice: «*rango*», saltando sobre la espalda del «*suta*». El último que pase dirá *«rango y mida»*. El «*suta*», a cada salto, se irá alejando de la raya unos 30 cm para aumentar la dificultad. **Félix Coluccio y col.** (1988). En **España** se llama: *el potro*, según **Eugenia Trigo Aza** (1994).

**RAPA.** Se juega con un pequeño trompo o perinola facetado en cuadrado que en cada una de sus fases tendrá una letra. La R (*rapa*), la T (*tira*), la P (*pone*) o la D (*deja*), dependiendo en cuál de ellas caiga, será la suerte que toque al jugador. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**RAPERA.** En el juego de *bolo alavés*, bola que después de atravesar toda la loma o tabla, pasa rozando el cantón, pero sin llegar a derribarlo. **Alfredo López de Sosoaga** (1999).

**RAPIGRAMA.** *«Un cubilete, un reloj de arena y 13 dados. Los dados tendrán en cada cara una letra con un valor asignado, teniendo en dos de ellos comodines (representados por asteriscos).»* «El primer jugador arroja los 13 dados e inmediatamente coloca el reloj de arena en posición de tiempo. Si la tirada es considerada mala, será posible repetir el tiro hasta tres veces, pero lo que no está permitido es tocar el reloj. Arrojados los dados y puesto el reloj en funcionamiento, el jugador tendrá que formar palabras cruzadas. Una vez finalizado el tiempo no podrán tocarse los dados y las palabras inconclusas se anularán pasando a contar los puntos. Ganará el primer participante que logre la cantidad de puntos fijados con anterioridad como necesarios para la victoria, que pueden ser 200, 300, etc.» **Ana María Radrizzani Goñi y col.** (1987).

**RAQUETA CON PELOTA.** Primero fueron hechas de madera y luego de plástico, con un hilo elástico en medio y al extremo una pelota pequeña tradicional. Su práctica gusta tanto a chicos como a grandes. Consiste en pegarle a la pelota tantas veces como se pueda, sin fallar. **Gretel García Davids y col.** (1999).

**RATA, LA.** Se trata de que uno de los participantes ubicado en el centro del círculo, descubra quién posee una pequeña tablilla de madera que se llama «*rata*», que se va pasando de un jugador a otro. **Teresa Lleixá Arribas** (1995). Este mismo juego suele jugarse sustituyendo la *«rata»* por un anillo.

**RATETA, LA.** Un jugador está sentado está en el medio, otro hace de vigilante y mientras los demás participantes tratarán de tocar al que está agachado. Otras denominaciones: *oso-guardián* y *cazador*. **Pere Lavega Burgués** (1999).

**RATÓN Y EL GATO, EL.** Un jugador hará de *ratón* y otro de *gato*. Los demás se colocan de pie, con las manos unidas, los brazos levantados y extendidos, dejando suficiente espacio como para que puedan entrar y salir tanto el *ratón* como el *gato*. Cuando este último consigue atrapar al *ratón*, se da por finalizado el juego. **Tomás Blanco García** (1991). **Empar de Lanuza y col.** (1980) documentan un juego muy parecido bajo el nombre de: *ratón que te pilla el gato*, el cual suele acompañarse de una canción que dice:

*Ratón que te pilla el gato*,
*ratón que te va a pillar*,
*si no te pilla de noche*,
*te pilla de madrugá*.

Si el gato llegase a agarrar al ratón, se intercambian los roles y el gato ha de pasar por los mismos huecos que el ratón. **Antonio Méndez Giménez** (2004).

**RATONES BAILARINES.** Juego de persecución originario de **Paraguay,** que se lleva a cabo entre quien desempeña el rol de «*gato perseguidor*» y los «*ratones bailarines*». **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**RATONES Y LOBOS.** Se trata de un gran juego de persecución en el que hay que descubrir la identidad del otro para salir corriendo a perseguirlo. **Joseph M. Allué** (1999).

**RAYA, JUGAR A LA.** Este juego se ejecuta de dos maneras: con palo pasiego y sin

él. El primero consiste en que el jugador se coloque parado con los pies juntos y, apoyándose sobre el palo, avance el cuerpo hacia delante, trace una raya en el suelo con el dedo índice de la otra mano para volver a erguirse siempre sin haber movido los pies y sin otro apoyo que el palo. El que raye más lejos de donde están los pies, será considerado el ganador. El otro consiste en rayar sin palo, para lo que se pondrán los pies juntos de frente a una pared e inclinando el cuerpo, deberán tratar de tocarla con el dedo índice. Este juego es peligroso, porque si el cuerpo se vence y se pierde el equilibrio, el jugador se podrá dar de cabeza o de narices contra la tapia. **García-Lomas** (S/F), citado por **García Serrano** (1974). Ver: *rayar*.

**RAYA, LA.** Se pintan varias rayas paralelas en el piso. El juego consiste en saltar con los ojos cerrados sobre la primera tratando de no pisarla y así sucesivamente hasta llegar a la final. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**RAYAR.** Juego o deporte tradicional de fuerza y agilidad que consiste en alcanzar con la mano un punto lo más lejano posible, sin mover los pies. Existen dos modalidades: rayar con palo pasiego y sin palo. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *raya, jugar a la*.

**RAYAS, LAS.** Se trata de arrojar piedrecitas, figuritas u otro objeto hacia una raya. Ganará el participante que se haya acercado más al primer objeto elegido por todos. **Joseph M. Allué** (1999). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) se refieren a un juego de características similares que exige pulso y puntería, pero que tiene la particularidad de que se juega encima de una mesa.

**RAYO MORTÍFERO.** Juego nocturno en que cada equipo deberá preocuparse por la defensa de su propio banderín. Para llevarla a cabo, no bastará solamente con utilizar el rayo mortífero de una linterna sino que habrá que identificar al contrincante por su nombre para poder eliminarlo. **J. C. Pisano** (1990). **Enrique Pérez Oliveras** (1990) agrega que si el número de participantes fuese muy alto, se pueden hacer intervenir dos rayos.

**RAYUELA, LA. 1.** Trompo. **2.** Juego de precisión y puntería, consistente en lanzar monedas o tejos desde un punto determinado o una raya (rayuela es su diminutivo) hecha en el suelo a la distancia convenida por los jugadores. El que logre colocar su tejo o moneda sobre la raya o el que lo acerque más, será el ganador de la partida. El premio será quedarse con todo lo lanzado. **3. R. Caro** (1694) dice que a la rayuela también se juega haciendo un hoyuelo en el suelo al que se lanzan las almendras y se gana cuando quedan dentro o cuando entran pares y se pierde si no entra ninguna o si son nones. **4.** Es

cualquier superficie especialmente preparada para jugar en ella, es decir, pautada, dividida en zonas, acotada de acuerdo a las convenciones de cada juego. **5.** Infernáculo. **A. Alcalá** (1931) en su vocabulario andaluz, hace la siguiente descripción: «*Juego infantil, diferente al que describe la Academia y que consiste en entrar a pie cojito una chapa por los sucesivos departamentos de un cuadrado dividido en aspa hasta llegar a un semicírculo llamado corona, sin pisar raya, y en volver a sacar dicha chapa en sentido inverso. Si estando en el 1 sale por uno de sus ángulos llamados cuernas, se pierde*». **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). **6.** Entre los antiguos aztecas existió un rito parecido. Se trata de un juego muy conocido en todo el mundo que según una de las versiones fue inventado por un monje español, quien quería simbolizar el comienzo de la vida, la vida misma y por fin la muerte, incluyendo el infierno y el purgatorio, etapas previas al cielo. Se trataría de un juego muy antiguo que **Rodrigo Caro** en su libro de 1884 consigna como ya existente, incluso previo al cristianismo. Se conoce por los siguientes nombres: en **Argelia:** *lamary*. **Argentina:** *rayuela, tejo, lucho, luche, gambeta, aeroplano, caracol, tilín tuncuna*. **Bolivia:** *tuncuña*. **Brasil:** *academia, cademia, avino, amarelinha, caracol*. **Chile:** *luche* o *huche, lucho, mariola, el cajón, olla porotera, cox c cox y caraco*. Ver: **Eugenio Pereira Salas** (1947). **Colombia:** *golosa o coroza, luche, rayuela*. **Cuba:** *arroz con pollo, quiriquiquí, quian disao, tejo*. **Ecuador:** *rayuela, ficha*. **El Salvador:** *peregrina*. **Francia:** *marelle, la marelle a choche pie*. **Guatemala:** *tejo*. **Honduras:** *rayuela*. **México:** *tejo pije*. **Nicaragua:** *rayuela*. **Panamá:** *corcojita*. **Paraguay:** *descanso, rayuela*. **Perú:** *mundo, rayuela*. **República Dominicana:** *peregrina, trucamelo*. **Uruguay,** *rayuela, teja*. **Venezuela:** *rayuela, la grulla*. En **España** según las diferentes zonas, puede ser: *avión, bebeleche, carroza, descanso, lecho, tejo, infernáculo, palet, reina mora, sambori, xarranca, unillo* y *tilín tuncuna*. En Italia: *mundo*, aludiendo a que en el dibujo de 12 espacios está representando el zodíaco y la piedra o tejo simboliza el sol. En **Portugal:** *juego del diablo, juego del hombre muerto, etc*. En **Puerto Rico:** *la peregrina*, reminiscencia de la peregrinación que comprendía etapas purificadoras en la que existe un diagrama que se caracteriza por coronar su última casilla con tres círculos llamados *globos* y también otro tipo cuyos cajones reciben los nombres de las distintas dependencias de una casa. Se trata de un juego bastante vigente más practicado por niñas que por varones. En **Santo Domingo** existe una modalidad conocida como: *rayuela caracol*. Algunas de las **casillas** se llaman *nichos* en **Italia,** *razrede* (aulas) en **Yugoslavia** y en otros países: *descanso* o *infiernos*, y a la ubicada al final se la denomina: *tierra, purgatorio, limbo, infierno, salto, cielo, paraíso, gloria* o *mundo*. En **Italia:** se da una *rayuela triangular* que recuerda al antiguo juego llamado *delta*. En **Irán** existe uno con algunas características parecidas que se llama *aker do ker*. **Hilda Cañeque** (1991) consigna que fue adoptado por el cristianismo, usando en su armado la forma de basílica, con su correspondiente nave central, por lo que podría decirse que el diseño se alarga y se simplifica. Se trata pues de hacer llegar el alma, de empujar el guijarro, hasta el Cielo, el Paraíso, la Corona o la Gloria, que coinciden con el altar mayor de la iglesia, representado esquemáticamente en el suelo mediante una sucesión de rectángulos. **Roger Caillois** (1986) menciona que en

la antigüedad, la rayuela era un laberinto en el que se empujaba una piedra —es decir, el alma— hacia la salida. **Constante Kamii y col.** (1988) se refieren a un juego similar y lo llaman: *los castros*. Existen rayuelas cuadradas, aeroplano, circulares o caracol, con diagrama coronado o sin él y que parecen ser interesantes metáforas de vida o de su búsqueda. **Eugenio Pereira Salas** (1947). **Carlos Villafuerte** (1957). A modo de resumen diré que *la rayuela* es un juego de infinitas variantes, algunos de cuyos nombres pasan a ser: *la rayuela larga, la rayuela redonda, rayuela cuadrada*, etc. Interesados en obtener más información, consultar: **Empar de Lanuza y col.** (1980) o **Félix Coluccio y col.** (1988) o **Víctor Pavia y col.** (1994) o **Eugenia Trigo Aza** (1994) o **Jean-Marie Lhôte** (1996) o la obra de **Carmen Trigueros** (2000), en la que se detallan reglas y variantes con claridad. **Oreste Plath** (2008). Ver: *amarillita*. Según las fuentes aquí detalladas, el juego se ha encontrado en **China, Dinamarca**, **España, EE.UU., Filipinas, Francia, Grecia, Hawai, India, Italia, Portugal, Sri Lanka, Uruguay** y **Yugoslavia.** En **Brasil** es jugado de varias maneras, recibiendo nombres diferentes, como *avión, marea* o *salta monito*. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987). **Óscar A. Zapata** (1995) consigna un juego muy parecido bajo el nombre de *cielo azul*. **Oriol Ripoll y col.** (S/F) se refieren a un tipo de rayuela llamado *la luna* que originalmente marca la vuelta a la tierra sin tener como objetivo el cielo. Ver: *luna, la*. En inglés: *game of drawing lines*. **Eduardo Menéndez** (1963) en su obra dedicada a la rayuela, consigna que los *tejos* pueden ser personales o colectivos, hechos de madera, piedra, hierro, etc. Dice que: «*Casi siempre, el juego implica competición, pero a veces pareciera no existir tal actitud; el juego se limitaría a que todos llegasen al final sin que importe demasiado quién sea el ganador. Con respecto a la diferenciación de sexos, en algunos lugares la rayuela es jugada exclusivamente por niñas; en otros, mixto. Nunca es exclusivamente masculino y en ciertas partes jugarlo es considerado una actitud «afeminada». Existen autores como* **T. A. Sebeok y P. G. Brewster** (1958) *que han postulado que existe una conexión entre el diagrama de la rayuela y el laberinto*. **Rosita Barrera** (1998) cree que su nombre debe de provenir de la palabra «*rayas*». **Héctor Barreiro y col.** (2003). Como si toda esta información no fuese suficiente, sugiero consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983), quienes hacen mención a 4 reglas generales:1) En el cielo se puede descansar con ambos pies y corregir la posición del tejo si conviniera hacerlo. 2) Si el tejo pisa raya o cae en un cuadro que no le corresponde, se pierde la vez y pasa el turno al siguiente jugador. 3) Lo mismo sucede en el caso de que un jugador pise raya en uno de sus saltos. 4) Si el tejo cae en el infierno, se pierde la vez y hay que emprender el juego desde el principio.

**RAYUELA A LA NORTEAMERICANA.** Esta versión difiere de la inglesa sobre todo en el diseño del área dentro de la cual se juega. Consta de 13 casillas. **Gyles Brandreth** (1987).

**RAYUELA POR PAREJAS, LA.** Se distribuye el grupo en parejas. Cada una lanza

el «canto» (o taco de madera) al número correspondiente de su recinto de juego. Los componentes de la pareja avanzan portando el extremo de una cuerda que los une a su compañero y obliga a sincronizar sus desplazamientos. Si se falla, se vuelve a comenzar. **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**RECREACIÓN.** Proviene del latín *recreati*, que quiere decir refrescar; por lo que se ha pensado siempre que es un proceso que restaura y recrea al individuo, esto es, una actividad que renueva a la persona para el trabajo. Una verdadera recreación debe poseer tres elementos fundamentales: *libertad de decisión, creatividad* y *satisfacción personal*; la ausencia de cualquiera de estos elementos, imposibilitará la verdadera recreación. **Humberto Gómez** (1991). No es el mero entretenimiento sino la categoría conceptual que expone el sentido que deben tener las actividades artísticas, deportivas, culturales, turísticas y artesanales vinculadas al mundo de la cultura cotidiana de una colectividad determinada. Se trata de una necesidad humana que tiende a abordar el tiempo libre que realiza la persona en forma espontánea y voluntaria con el objetivo de lograr su bienestar. **Víctor Pavía y col.** (1992). Los iberoamericanos utilizan el término recreación como denominador de ocio; mientras que los españoles suelen referirse a recreación cuando hablan de ocio motriz. **Eugenia Trigo Aza** (1994). *«Recreación es el uso productivo del tiempo libre, es un ejercicio esencial de la vida plena… Idealmente, la recreación se relaciona con la estructura física, mental, social, espiritual y emocional del individuo*. **Asociación de Recreación de EE.UU.»** *«Recreación es un tipo de conducta libremente elegida por el individuo, realizada con un mínimo de presión externa, en forma gratuita, que responde a los intereses y las inquietudes y que permite la liberación de la personalidad.»* **N. E. Tesón.** *«La recreación es una actividad creadora que se encarga de darle un buen empleo al tiempo libre, que permite ciertas características educativas sociales y posibilita descubrir valores.»* **Hernán Enciso.** Otras definiciones podrán encontrarse en **Alejandro Beltramino** (2001) y en **Carlos Alberto Jiménez Vélez y col.** (2004). **Ezequiel Ander-Egg** (2008) dice que es la acción de divertir, alegrar o deleitar. Forma de diversión como modo de descansar del trabajo. Tarea o campo específico de la animación sociocultural, con el fin de suministrar actividades de distracción saludables y educativas. En inglés: *recreation, amusement, diversión, relief*.

**REFRANES INCONCLUSOS.** En una bolsa se colocan refranes y dichos populares inconclusos. Luego, cada participante tendrá que decir la parte incompleta. Si lo hiciese correctamente, se retirará de la bolsa y en caso contrario, seguirá tratando de pescar otro que le resulte más conocido. **Fabián Mariotti** (2004). A este mismo juego es al que **Laura Vargas Vargas y col.** (1989) llaman: *los refranes*.

**REFRANES VIVOS.** Los participantes recopilarán refranes para expresarlos con el

cuerpo. Uno de los equipos lo dramatizará mientras el otro tendrá que adivinarlo. Ejemplo: «Para el hambre no hay pan duro», «Ojos que no ven, corazón que no siente», «A quien madruga Dios le ayuda», etc. **Fabián Mariotti** (2004).

**RELEVOS CON CUCHARA, LOS.** Sobre un terreno llano de aproximadamente 500 metros de largo, se colocará un banderín en cada uno de los extremos. Los jugadores se distribuyen en dos o más equipos, cada uno de los cuales dispondrá de una bicicleta, una cuchara, un mitón y una pelota que se colocará sobre la cuchara. Si esta cayese, el jugador tiene que apearse de la bicicleta, recogerla y volver a montar para continuar la carrera. **Asociación de Scouts de Canadá** (1987).

**RELOJ, EL.** Un jugador ha de sostener el extremo de una cuerda larga que se extiende delante de él como manecilla de un reloj y 12 jugadores que representan las horas, se colocarán alrededor del círculo y deben saltarla cuando la cuerda llega a ellos. Todo jugador que sea tocado por la cuerda será eliminado. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**RETRATO DE FAMILIA, EL.** Cada equipo estará integrado por 10 participantes y se ubicarán de modo que el director del juego pueda tomarles su fotografía, lo que se hará solamente cuando esté bien constituida. Para ello, deberán ubicarse en tres niveles: de pie (nivel superior), la primera generación; de rodillas (nivel del medio), la segunda generación; y en el suelo (nivel inferior), la tercera generación. No se podrá utilizar papel o lápiz. Los 10 deberán asumir los siguientes roles familiares: una abuela, un abuelo, dos padres, dos madres, un tío, tres hermanos, cuatro hermanas, un yerno, una suegra, dos esposos, dos esposas, tres hijos, cuatro hijas, tres sobrinas, dos cuñados, tres nietas, dos nietos. Cuando un grupo cree colocado en la posición requerida para la fotografía, llamará al *fotógrafo* (el director), quien efectuará el control y si algo estuviera mal, dirá que su cámara no funciona y seguirá su recorrido. La aprobación la dará cuando efectivamente diga que sacará la fotografía, simulando que salta el flash. La solución es la siguiente: 1. Generación: abuela – abuelo. 2. Generación: padre – madre – tío. 3. Generación: hijo – hijo – hija – hija – hija. El matrimonio de los abuelos tuvo dos hijos: uno varón y una mujer; la mujer se casó y tuvieron cinco hijos: dos varones y tres mujeres. De ahí sale toda la estructura del diagrama. **Juan Carlos Cutrera** (1997).

**REVERSI.** Se necesita un tablero de ajedrez y 64 fichas que son la mitad negras y la otra mitad blancas. *«Al comenzar el juego, el tablero está vacío. El juego consiste en ir colocando alternativamente una ficha por turno. Un jugador siempre las pone con la cara blanca hacia arriba y el contrario con la cara negra. Las cuatro primeras fichas se ponen en las cuatro casillas centrales. Después de ocupar las cuatro casillas centrales,*

*es obligatorio que cada nueva ficha que se ponga deje encerrada una línea de fichas enemigas. Los encierros se pueden hacer en dirección horizontal, vertical o diagonal.»* Para comer fichas hay que atraparlas. El juego termina cuando las 64 fichas se encuentran en el tablero o cuando ninguno de los dos jugadores puede moverse. Ganará quien quede con más fichas de su color en el tablero. **Gyles P. Brandreth** (1987). **Ana María Radrizzani Goñi y col.** (1987). **Enrique Pérez Oliveras** (S/F) manifiesta que es conocido por otros nombres, tales como: *Otelo* o *Einstein*, y lo ubica como originario de **Gran Bretaña,** hacia 1888. **Debra Wise** (2007) dice que se trata de un juego de estrategia. Su nombre parece provenir del inglés *«to reverse»*, que significa transformar.

**ROBO DE BANDERAS.** Dos equipos se enfrentan con sus tácticas. Uno (los atacantes) deberá robarle la bandera al otro (los defensores). Cada uno de los participantes tendrá un rabo o cola de tela. Si se lo sacan o si lo pierde, deberá salir del juego, pero también se especifican las formas en que podrá ser salvado. **Eugenio Trípodi y Gabriel Garzón** (1999).

**ROBO DEL BASTÓN.** Un jugador con los ojos vendados se sentará dentro de un círculo de unos tres metros de diámetro, vigilando un bastón que se colocará a su lado. El resto de los participantes se emplazará alrededor del círculo. Los jugadores intentarán robar el bastón, pero si el cuidador oyese algo, lo dirá y bastará para que todos deban volver a sus lugares. Si alguien llegase a tomar el bastón y fuese visto/oído en su camino de regreso, deberá devolverlo al centro. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**ROBOT.** Se divide el grupo en equipos de tres o cuatro integrantes, que serán los robots y sus respectivos programadores. Los primeros tendrán un sonido que será la señal por la que se intercomunicarán cada vez que encuentren un obstáculo. Luego se intercambiarán roles. **Guillermo Brown** (1992).

**RODAR EL GLOBO.** Se lleva a cabo en parejas. Uno de los miembros hará rodar con suavidad un globo sobre las partes del cuerpo del compañero que este le irá nombrando. **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**ROMPECABEZAS DE PERSONAS.** Se toman papeles de 8x13 cm y se dividen en dos. Se cortarán de manera diferente de modo que cada pieza solo encastre con una. Se mezclan y reparten entre los participantes para que cada uno encuentre su otra mitad. Luego, los dos participantes que se hayan unido por ser ambos poseedores de dos figuras complementarias, harán el intento de conocerse durante algunos minutos. **Terry Orlick** (1995).

**ROMPECABEZAS HUMANO.** Un voluntario se acuesta en el suelo y los demás participantes se reunirán a su alrededor, apretándose unos contra otros para formar con sus cuerpos un enorme rompecabezas. Todos se levantarán y movilizarán libremente para terminar encontrando la posición exacta que tenían antes en el rompecabezas, tratando de reconstruirlo. **Mildred Masheder** (2009).

**ROMPEGLOBOS.** Se marca el campo de juego para que los jugadores no puedan salir de él. Cada jugador llevará atado un globo en cada uno de sus tobillos. A la orden de salida, comenzarán todos a caminar intentando romper los globos a sus compañeros, utilizando los pies. Será ganador quien, al final del tiempo acordado, logre mantener la mayor cantidad de globos en perfecto estado. **Hilda Cañeque** (1991).

**ROMPESESOS.** Consiste en armar un refrán partiendo de cuadraditos con una palabra escrita en cada uno de los lados. Como se da la particularidad de que la otra parte tiene otra palabra que corresponde a otro refrán, si se arma correctamente se dará lugar a refranes reversibles. **Fabián Mariotti** (2004).

**RÓTULOS.** Formar equipos de cinco a siete jugadores y pedirles que durante cinco minutos discutan un tema polémico cualquiera. Sobre la cabeza de cada uno de los participantes se colocará un rótulo y su contenido deberá ser tomado en cuenta por quien esté delante. Pueden ser: SOY SORDO (A) – GRITE / SOY PODEROSO (A) – RESPETE / SOY CHISTOSO (A) – RÍA / SOY SABIO (A) – ADMIRE / SOY PREPOTENTE – TENGA MIEDO / SOY ANTIPÁTICO (A) – EVITE / SOY TÍMIDO (A) – AYUDE. Al final del tiempo acordado, solicitar a los grupos si pueden exponer a qué conclusiones han llegado. Proceder a retirar los rótulos y analizar cómo se ha dado la comunicación. **Víctor Pavía y col.** (1992).

**RUEDA ENRODILLADA, LA.** Formar un círculo quedando los participantes pegados hombro con hombro. Solicitar que poco a poco se vayan sentando en las rodillas de quien tienen detrás. Si este paso se logra, pedir que intenten caminar sentados pero con las manos levantadas. **Guillermo Brown** (1992).

**RUEGOS A ALÁ.** Por sus características denigratorias y como ejemplo de lo que considero que es un *antijuego*, he decidido transcribir lo que **Silvino José Fritzen** (1994) en su obra *Juegos dirigidos*, cita bajo este nombre: *«El animador solicita la presencia de tres personas en el centro del grupo y explica que, como jefe de una caravana del desierto, perdió tres camellos y necesita hacerle ruegos a Alá para encontrarlos. Invita a los tres del grupo a seguirlo en sus ruegos y gestos. Se arrodillará en el medio de la sala, seguido por los tres. Levantan los brazos y mientras se curvan hasta el piso dicen:*

*"Alá, devuelve los camellos". Repetirán el ruego tres veces. El animador se levantará diciendo: "No es necesario rezar más. Ya que Alá no devuelve mis tres camellos, me quedaré con estos tres burros"».*

**RULETA. 1.** Una de las denominaciones del infernáculo. **2.** Juego de azar para el que se usa una rueda horizontal giratoria, dividida en casillas radiales, numeradas del 0 al 36 y pintadas alternativamente de negro y rojo y colocada en el centro de una mesa en cuyo tablero están pintados el 0 y los mismos 36 números negros y rojos de la rueda. Haciendo girar esta y lanzando en sentido inverso una bolita, al cesar el movimiento gana el número de la casilla donde ha quedado la bola y, por consiguiente, los que en la mesa han apuntado al mismo. Se juega también a pares o nones, al color negro o rojo, etc. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Sus orígenes se ubican en el siglo XVIII pero ya en el XVII existían antecedentes parecidos. Las ganancias estarán en consonancia con la cantidad apostada y también del lugar donde se pusieron sobre el paño, generalmente de color verde. **Jean-Marie Lhôte** (1996). En francés: *roulette*. Según lo consignan **Ramón Mayrata y col.** (1983), los orígenes estarían en el Tíbet, donde los lamas poseían algo similar. Unos misioneros franceses lo trajeron por primera vez a **Europa.** La primera concesión dada a un casino data de 1856. Recomiendo la lectura de la obra de estos autores, en la que se encontrarán detalles muy interesantes.

**RUMMY.** Juego de cartas por combinación del siglo XX que también es llamado *rami*. Existen muchas variantes en las que el jugador siempre tratará de descartarse en función de combinaciones establecidas. Ver: *rami*. **Jean-Marie Lhôte** (1996). Lo juegan de dos a seis jugadores. Se decide quién reparte, para lo que cada participante tomará una carta y el que haya sacado la más alta, será el repartidor. El objetivo es deshacerse de cartas formando combinaciones. Para más detalles respecto a sus reglas, consultar el libro de **Gyles P. Brandreth** (1987). **Debra Wise** (2007).

# S

**SA CANYA.** Uno de los jugadores, sentado en el suelo, hace oscilar una caña mientras los demás han de ir saltando para evitar que les toque al pasar y pierdan. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**SÁ SÁ PING BOLONG BA.** Juego originario de **Senegal** por el que cuatro jugadores han de vigilar para que otro, que se encuentra dentro de un círculo, no sea tocado. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SABANITA, LA. L. F. Pérez Sánchez** dice: *«Coge la sábana tapándose y destapándose el rostro, en otras palabras repitiendo el juego de aparecer y desaparecer, es decir, que reproduce el tema de la pérdida y el encuentro»*. **Daniel Calmels** (2004).

**SACO Y SACO.** Pedir a todos que se sienten en círculo con sus pertenencias: sacos, carteras, mochilas, etc. y solicitarles que saquen todo lo que encuentren del interior de los bolsillos y lo coloquen delante de sí. Tan pronto terminen de hacerlo, pedir que con esos objetos y mucha imaginación, inventen una historia. **José David** (2008).

**SALTA BORREGO.** Ver: *rango*. Juego en que uno se agacha, colocando las manos en la rodilla, curvando el tronco para que otro, desde atrás, salte poniendo las manos en la espalda. Como hay más en la fila, deberá hacer lo mismo con todos los que tenga por delante. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**SALTAR LA CUERDA.** Juego universal que se lleva a cabo con una soga más o menos larga, rematada en sus extremos con un nudo o con mangos de madera o piel. Se puede hacer en forma individual o colectiva. Los jugadores entran en el juego por un extremo, se sitúan en el centro de la cuerda y saltan de manera que esta les pase por

debajo de los pies y por encima de la cabeza, para después salir por el extremo contrario al que entraron. Existen varias modalidades de juego y en muchas oportunidades los saltos se acompañan con canciones. **Oreste Plath** (1998). En **Brasil** se llama: *pular corda*. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001). También es conocido bajo el nombre de: *saltar la piola*. **Paulina Movisichoff** (1996). En **España** se llama: *saltar la comba*. **Rosa Guitart Aced** (1996) dice que este juego ofrece muchas posibilidades: en lo individual, por parejas y en grupo. En lugar de cantar, también se puede contar, tratar de saltar altura, etc. Las formas de saltar tienen sus nombres, como por ejemplo la *culebrita* o *cunita*, llamada así porque el cordel se mueve haciéndolo ondular a ras del suelo para que las niñas salten por encima. El fin del juego suele estar pautado por el cansancio de los o las participantes. **Clara Urdangarin Liebaert** (2005) consigna que en el País Vasco se llama: *sokasaltoan*, y que se trata de un juego cooperativo dado que todos los participantes se complementan de modo que todos tengan un ritmo igual. Otras denominaciones: **Argentina:** *comba, cuerda, soga;* **Brasil:** *pular-corda;* **Chile:** *saltar la cuerda*; **Cuba:** *suiza;* **Perú:** *saltar la soga;* **Puerto Rico** y **República Dominicana:** *cuica;* **Venezuela:** *mescate*. Si bien para este juego se requiere de un movimiento y una musicalidad que se suele atribuir a las niñas, también satisface a varones y a adultos, especialmente cuando son deportistas dedicados al boxeo. Más detalles: **Félix Coluccio y col.** (1988).

**SALUDOS VOLADORES, LOS.** Se trata de formar dos equipos, uno de ellos que se dirigirá hacia un lado y otro hacia el opuesto, dejando un espacio de unos cuatro metros entre los primeros y los segundos. Cada participante dispondrá de papel para confeccionar aviones-flechitas con mensajes escritos dirigidos a un jugador del otro equipo. Si éste llegase a desviarse, será de quien lo recoja y debe contestarlo. En el regreso de los aviones también se producen cambios de destino, lo que puede crear situaciones risibles. **Fabián Mariotti** (2004).

**SÁLVESE CON UN ABRAZO.** Tipo de *mancha* cuyo objetivo es que todos se salven y para conseguirlo, los participantes deben abrazarse apoyando pecho contra pecho durante no más de tres segundos. **Fabio Otuzi Brotto** (2003).

**SAN CEREMÍN.** Ronda infantil de origen español, conocida también como *San Ceremín del monte, San Severín del monte, San Sirindín, San Serenín*, etc. y que aún está vigente en toda **América Latina. Matías Castro y col.** (2010) se refieren a que los rastros de este juego en **España** se ubican en la primera mitad del siglo XIX y la del santo italiano en el siglo V. Su letra está emparentada con otras rondas, como por ejemplo: *sobre el puente de Aviñón*. Existen varias versiones, algunas consignadas por **Félix Coluccio y col.** (1988).

**SAN PEDRO Y SAN CHUGÁN.** Participan entre 6 y 10 jugadores sentados en ronda. Cada uno tiene un pequeño hoyo frente a sí en el que hay una piedra. El juego consiste en ir pasando la piedra hacia la derecha siguiendo el ritmo de la canción. *«San Pedro y San Chugán…»* **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**SANTOS, LOS.** Cara o cruz. Se coloca el cromo o la figurita boca abajo, es decir, con la cara que no tiene dibujo hacia arriba. Cada jugador podrá golpear con la palma de la mano (un máximo de cuatro veces) intentando darla vuelta. Si lo consigue, gana, y si no, pierde su turno. A montar: cada participante sitúa con su mano un cromo sobre la pared y al retirarla, por la fuerza de la gravedad, vuela hacia el suelo para hacer que monte sobre uno de los que se encuentran caídos. Si monta o toca, gana todos los cromos con que entra en contacto y si falla, le tocará al siguiente. **Tomás Blanco García** (1991).

**SAPO, EL.** Consiste en poner en posición vertical una piedra alargada o un palo, bote, botella, etc. sobre una pared u otro lugar apropiado. Desde cierta distancia acordada, cada jugador tirará piedras hacia una cara de sapo diciendo: «va al sapo». Quien consigue darle gana un punto y si la tira y cae, dos. **Tomás Blanco García** (1991). Se suele jugar también tirando hacia un mueble con distintos orificios al que se le intentará introducir 10 fichas o discos de hierro. Algunos de los agujeros tienen obstáculos que dificultarán la precisión del lanzamiento. Cada agujero tendrá distintos valores: la *rana* 50 puntos, el *molino* 25, el *puente* 10 y el resto 5 puntos.

**SAQUITOS.** Consiste en lanzar al aire cinco saquitos de fieltro llenos de arena o aserrín. Cada partida está compuesta de una secuencia de dificultades crecientes. Ver: *pallana*. En **Brasil:** *saquinhos*. **(S/R).**

**SARDINA, LA.** Originario de **Francia.** Juego de escondidas en el que son muchos los que se esconden. El nombre francés original es: *la sardine*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002). **Debra Wise** (2007) lo llama: *sardinas*.

**SASTRE, EL.** Se nombra un voluntario y una voluntaria a los que se les identificará como novios y como tales, habrá que confeccionar los trajes de boda. Se acuerda que al novio las medidas le serán tomadas por una chica sastre. Acto seguido se le taparán los ojos y se adelantará un chico sastre (sin que el novio se dé cuenta), que será el encargado de tomarle las medidas palpándolo. Esto provocará que el novio crea que es la sastre quien le está «metiendo mano» y se está aprovechando de él. Se procederá a la inversa con la novia. **Óscar Martínez** (2000).

**SATURANKAM.** Juego de azar originario de la **India.** Es de la familia de *ashtapada*, análogo al *sadurangam*, pero que se practica sobre un tablero de 81 casilleros. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**SCRABBLE.** Juego de palabras inventado en 1931 por el norteamericano **Alfred Mosher Butts**. Antecesor a este juego fue otro del mismo año llamado *léxico* en el que los jugadores punteaban de acuerdo al largo de la palabra que formaban. Dos o cuatro jugadores deben sacar siete letras y con ellas formar palabras. Cada letra tendrá su valor de acuerdo al grado de dificultad de su colocación sobre un tablero que también adjudicará otro. Se sumarán ambos y ganará el que cuando se acaben las fichas, haya obtenido la mayor cantidad de puntos. **Jean-Marie Lhôte** (1996). La cantidad de letras y sus valores dependerá del idioma en que se juegue. Si fuese en español, constará de 100 fichas, que corresponden a 98 letras y 2 comodines. Cuando se logren colocar las siete letras en una sola palabra tanto sea en sentido vertical u horizontal, se hará un *scrabble* y se adjudicará mayor puntuación. Solo se podrán utilizar palabras que se encuentren en el diccionario, excepto los nombres propios. Ganará quien haya sumado más puntos durante la partida. **Luz María Chapela** (2002) también lo llama *crucígrafo* y manifiesta que «*propicia el enriquecimiento del vocabulario, el ejercicio de la redacción literaria, la corrección de la ortografía y el uso del diccionario»*.

**SCRABBLE DEL PISO.** Juego de vocabulario igual al citado anteriormente, al que se le han de agrandar las fichas para transformarlo en un juego que necesariamente deberá ser desarrollado sobre el suelo. **José David** (1985).

**SE ME HA PERDIDO UNA NIÑA.** Ronda de niñas originaria de **España** y luego extendida por toda **América Latina** con distintas variantes. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**SEA OBEDIENTE Y SIGA LAS INSTRUCCIONES.** Lista de órdenes que hay que cumplir, en la que al final se pide no hacerlo y simular. Los que hayan desobedecido y entreguen hojas escritas, tendrán puntos negativos. **Fernando Rabenko** (2006).

**SEBA TIZRA.** Juego originario del **Líbano** muy parecido a los: *pittu grez, my god* (Dios mío) y *las siete piedras*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SEEGA, EL.** Juego de captura de origen egipcio, muy popular también en **Somalia** y toda **África.** Se juega con un tablero, 12 fichas rojas y 12 negras. Ganará la partida quien consiga capturar todas las piezas enemigas. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Josep M. Allué**

(2000). **Debra Wise** (2007).

**SEGUIR LOS CAMINOS.** Trazar sobre el terreno una red de caminos utilizando tizas de distintos colores. Pedir a los jugadores que se ubiquen sobre esas líneas y luego que: a) caminen el mayor tiempo posible sobre tres colores, b) recorran una distancia por el camino más corto o c) realicen distintos desplazamientos teniendo en cuenta el color, etc. **Teresa Lleixá Arribas** (1995).

**SEÏVA.** Juego originario de **Senegal.** Uno de los jugadores hará de *camello*, otro de *cuidador* y los otros serán los que intentarán tocarlo. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SELVA, LA.** Se divide a los participantes en parejas; cuantas más sean mejor. A cada una de ellas se le adjudicará un animal distinto. Luego los integrantes se separarán lo más posible, ocupando las partes extremas del terreno de juego. A una señal, todos se pondrán en marcha imitando los ruidos característicos del animal que les había tocado en suerte, de modo que finalmente cada participante se reúna con su pareja. **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**SEMÁFORO, EL.** Juego originario de **Rusia** en el que los participantes tienen que correr sin ser agarrados por el que hace de semáforo. También es llamado: *traffic light*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SEMÁFORO DEL MOVIMIENTO, EL.** El animador tendrá en su poder tres círculos, uno color rojo, otro verde y otro amarillo para que juntos se transformen en el semáforo del baile. El verde significará: *avancen*, para que todos *bailen rápido*; el amarillo corresponderá a: *espera*, o sea que todos deben bailar en el mismo lugar, y el rojo representará: *detenerse*, por lo que los participantes quedarán congelados como están. Después de un rato, el semáforo se descompondrá y los bailarines como locos, terminarán danzando al compás del rock. **Fabián Mariotti** (2004).

**SEMÁFORO DESCOMPUESTO.** En este juego la aparición de los colores será distinta a la que sucede en la realidad. Se jugará en equipos y en cada uno de ellos, uno de los participantes cumplirá el rol de «semáforo», teniendo en sus manos tres cartones circulares: uno de color rojo, otro verde y otro amarillo, que corresponderán a *detenerse, seguir* y *sentarse* respectivamente. Los participantes correrán hasta que se les muestre uno de esos cartones. Los que se equivoquen quedarán fuera del juego y serán separados por color. Cuando ya no queden muchos aptos para seguir, se le pedirá a cada color que

invente una canción o una historia. También llamado: *semáforo no funciona*. **(S/R).**

**SENET.** Nombre de un juego de mesa del antiguo **Egipto** jugado tanto por nobles como por los sectores populares. Constaba de un tablero dividido en tres filas de 10 casillas cada una, sobre el que se situaban un total de 12 fichas: cinco con forma de cilindro y siete con forma de cono. Las fichas avanzaban tantas casillas según el resultado de la tirada de palillos redondeados por un extremo y planos por el otro. Ganaba el jugador que llegaba antes al final. **Daniel Gimeno** (2008). Ver: *sent*. Se le atribuye ser uno de los antecesores del actual *backgammon*. **Edwin Glonnegger y col.** (1996). **Jean Marie Lhôte** (1996). Ante la pérdida de las reglas originales, **Gustave Jequier** redactó otras, que han sido posteriormente aprobadas. Todos coinciden en creer que el movimiento de las piezas sobre el tablero representaba para los egipcios las aventuras y desventuras del alma en viaje al más allá. Por detalles y reglas, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**SENSIBILIZACIÓN**. Se trata de escuchar diferentes sonidos, tocar texturas, sentir aromas y diferenciarlos. A efectos de utilizar mejor los distintos sentidos, algunas veces se pedirá a los participantes que realicen las actividades con los ojos cerrados. **Juan Pablo Bonetti** (1998).

**SENTADILLAS A LA RUSA.** Dos jugadores se sentarán espalda con espalda y con los brazos cruzados sobre el pecho. A una señal, cada jugador tratará de levantarse sin tener que desdoblar los brazos. El primero que lo logre, ganará el juego. **Mago Arlequín** (1989).

**SENTIMIENTOS Y SENSIBILIDAD.** Para esta actividad se necesita un número par de participantes una de cuyas mitades estará vendada y la otra no. A cada uno de los vendados se le asignará uno sin vendar para que actúe como su lazarillo. La persona que tiene los ojos cubiertos debe llevar a cabo las actividades normales que haría durante el recreo: servirse una bebida, comer una galletita, ir al servicio, pero siempre con la guía de la persona que puede ver. Marcar un tiempo para el intercambio de ideas y evaluar. **Brian Clegg y col.** (2001).

**SENTIR EN EL SUELO.** Después de formar un círculo, tomar tres posiciones que correspondan a la relación que se tiene frente a temas como: *yo con la tierra, yo conmigo mismo* y *yo con los/as otros/as*. **Paco Cascón Soriano y col.** (1986).

**SEÑOR DE LOS BAILES, EL.** Cada equipo dispondrá de un tiempo de 20 minutos

para preparar una coreografía para ser mostrada ante los otros. Luego, se numerarán del 1 al 4 y se colocarán en una esquina desde donde serán convocados por quien dirige la actividad. **Milagros Arteaga Checa y col.** (2005).

**SEPAK RAGA.** Juego tradicional de **Malasia** de hombres y muchachos, que consiste en mantener la pelota, generalmente de mimbre, siempre en movimiento en el aire, tratando de que toque muy poco el suelo. **Terry Orlick** (1995). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**SEPAK TAKRAW**. Juego nacional de **Malasia** que es una adaptación del anterior. Se juega con tres jugadores a cada lado de la red, sobre una cancha de bádminton y no necesariamente en forma competitiva. **Terry Orlick** (1995).

**SERENITO.** Nombre que en Cuyo, **Perú,** dan al juego que en otras áreas se conoce como: *fideo fino*. Generalmente es practicado por parejas de niñas cogidas de la mano y con los brazos cruzados, por lo que quedarán agarradas mano derecha con derecha e izquierda con izquierda. A una señal, comenzarán a girar circularmente acelerando por momentos el ritmo, hasta que finalmente, por cansancio, se detengan o caiga una o ambas. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**SERPIENTE, LA.** Los jugadores se colocan en hilera cogidos de la mano y describiendo espirales, haciendo curvas cerradas o abiertas. El primero representa la cabeza y el último la cola. El que por alguna razón se soltase, pasará a ser cola. **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Se practica en muchas localidades de **España.** En francés: *serpent*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**SERPIENTE, LA. Variante 1.** A la señal, los equipos deberán construir una serpiente lo más larga posible, valiéndose de la ropa que lleven encima. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001). Parece que su origen fue **Zambia** y que también se conoce como: *snake*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SERPIENTE VENENOSA, LA.** Otras denominaciones: *serpiente asesina*. Todos los participantes se dividen en dos equipos de igual número, cada uno de los cuales se unen por las manos para formar dos cadenas o serpientes. El juego consiste en que una trate de rodear a la otra para «ahogarla». **Eugenia Trigo Aza** (1994). Cuando la serpiente toca a algún jugador, este debe ponerse la mano donde le picó y mantenerla ahí. Si la picadura es en un pie o en una rodilla, deberá continuar jugando agachado. Cuando un jugador es tocado tres veces, se transformará en serpiente y pasará, él

también, a perseguir a los demás. Un jugador no puede ser tocado dos veces seguidas. El último participante en transformarse en serpiente será el ganador del juego. **Joseph M. Allué** (2000).

**SEXTA BALLESTA.** Variante del entretenimiento conocido como *el anillo*. Poner las dos manos cerradas formando el puño y guardar en uno, una piedra pequeña. Se comienza a cantar hasta que algunos de los participantes indique en qué mano cree que está escondida la piedra. De las muchas versiones consignaré una que dice así:

*Sexta ballesta*
*Martín de la Cuesta*
*me dijo mi madre*
*que estaba en esta*.

Poner las dos manos cerradas formando un puño y guardar en uno de ellos una piedra pequeña. Se comienza a cantar hasta que algunos de los participantes indique en qué mano cree que está escondida.

**Félix Coluccio y col.** (1988).

**SEY.** Juego de reconocimiento de origen africano que consiste en esconder una piedrecita en terreno arenoso para que sea descubierta por los demás jugadores en cualquiera de los tres pozos que se hicieron. Si el otro jugador acertase, le tocará a él esconderla en sus agujeros. Si fallase el primer jugador, añadirá un hoyo más a la derecha de los que ya tenía y repetirá la operación. No se puede volver a poner la piedrecita (o *tibi*) dos veces en el mismo hoyo. Ganará el primer jugador en unir sus hoyos a los del compañero, dado que se harán siguiendo la dirección de dos círculos concéntricos. **Jean-Marie Lhôte** (1996). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Josep M. Allué** (2000). **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**SHINNY, EL.** Se trata de un juego practicado por muchas tribus indias americanas, cuyo nombre no tiene traducción. Existe una versión de verano y otra de invierno, las que como son para dos jugadores, suele ser llamado *shinny doble*. **Miguel Medina** (1930).

**SI FUERA… SI REPRESENTARA…** Uno de los participantes piensa en uno de los compañeros y los demás le preguntarán: «Si fuera un animal, ¿que sería?». Este en vez de contestar el nombre del animal, lo representará mediante gestos. Los demás deberán acertar de quién se trata, preguntando al compañero para seguir pistas. Se seguirá con las preguntas hasta que alguien adivine. **Milagros Arteaga Checa y col.** (2005).

**SI FUESE UNA FLOR…** Se trata de completar unas frases escribiendo lo primero que se le ocurra. Propone trabajar con la fantasía y transformarse en animales, plantas, objetos o sentimientos entre otras opciones. **Klaus W. Vopel** (1981).

**SI LOS EDIFICIOS PUDIERAN HABLAR.** Se trata de inventarle una personalidad a un edificio. ¿Es amable, leal o austero? Se podrán hacer otras preguntas, tales como: ¿en qué trabaja?, ¿qué edad tiene?, ¿quiénes son sus hermanos, primos, etc.? **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998).

**SI YO FUERA.** Uno de los jugadores sale, mientras el resto del equipo elige el nombre de uno de los participantes presentes. De regreso, el que se había retirado pregunta: «Si fuera un coche, ¿cómo sería?, ¿si fuese un paisaje?, ¿un río?». Así elaborará sucesivamente distintas preguntas para que cada uno de los integrantes las responda por escrito. Luego se recogerán, barajarán y volverán a repartirse de nuevo. Una por una se irán leyendo en voz alta, pero esta vez, todo el grupo tratará de acertar de quién se trata. **José David** (1985). **Paco Cascón Soriano y col.** lo llaman: *si yo fuese* (1986). **Alberto Ivern** (1994): *si fuera… qué sería*, y **Juan Pablo Bonetti** (1998): *si fuera*.

**SIAMESES.** Caminar en forma continua y aunque estés cansado, continuar haciéndolo dado que no lo puedes interrumpir, pues estás pegado a otro participante. Al empezar la música tendrás que bailar pero como sois siameses, no te podrás separar. El animador dirá: nariz con nariz, cola con cola, oreja con oreja, etc. Quien se despegue deberá salir del baile y danzar en otro lugar predeterminado. **Fabián Mariotti** (2004).

**SIEMPRE VIVO TE LO DOY.** Antiguamente, era un juego popular en **Grecia,** donde se jugaba en casamientos. Los participantes se colocaban en corro menos uno, que era con quien se comenzaba el juego y que se ubicaba en el centro provisto de alguna paja más o menos consistente o un palillo fino. Lo encendía y lo entregaba presuroso a uno del corro, diciéndole: «*Siempre vivo te lo doy. Y si muerto (o apagado) me lo das, tú me lo pagarás (con una prenda)»*. Así lo iba pasando hasta que se extinguía y al jugador que eso le sucedía, le tocaba una prenda. **Tomás Blanco García** (1991). Juego que poco se diferencia de los conocidos bajo el nombre de *quilito* y *fósforo vivito te lo paso* o *buffer le charbon* jugados con carbón. En **España** se conoce como: *soplo(a)* y *vivo te lo doy*. En **Francia:** *bonhomme, petit bonhomme vit encore*, o por: *je vous vends mon allumette*. **Inglaterra:** *Jack´s alive*. **Rusia:** *jio jir kurika (el tizón todavía vive)*. En **Argentina** se le llama: *el quillito*. **Chile:** v*ivito te lo doy*. **Perú** y **Santo Domingo**: *sopla que vivo te lo doy*. En **Venezuela** era costumbre jugarlo en el velorio del angelito (de niños). **Oreste Plath**. (1998). Este juego está relacionado con la responsabilidad que

antiguamente tenían las vestales de mantener vivo el fuego olímpico. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**SIETE LOCO, EL.** Se trata de un juego supuestamente originario de **Ecuador.** Los jugadores se sentarán en círculo y comenzarán a contar por orden, empezando el primero por el 1, siguiendo el de al lado por el 2 y así sucesivamente. Cuando llegue el turno del número 7, o a un múltiplo de este, todos deberán aplaudir y se cambiará la dirección del juego al contrario de como venía siendo ejecutado. Cuanto más rápido se practique, más divertido será y el jugador que se equivoque, deberá salir. Ver: *siete loco, el siete loco*. Un juego parecido es el *fizz-buzz* en **EE.UU. Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SIETE PIEDRAS, LAS.** Juego de *bolo alavés* que consiste en que dos equipos se colocan detrás de una línea y el de los *atacantes* deberá derrumbar una torre hecha con siete piedras con la ayuda de un balón. **Alfredo López de Sosoaga** (1999). Juego parecido al *pittu grez* o al *Seba Tizra* o al *my god* (Dios mío). **Jaume Bantula Janot y col.** (2002). Según **Gérard Guillemard y col.** (2003), lo que se establece es una carrera de velocidad y destreza que cuestionará saber si los *atacantes* podrán o no reconstruir la torre antes de ser eliminados por los *defensores*.

**SIETE Y MEDIA. 1.** Juego de naipes en que cada carta tiene el valor que representan sus puntos excepto las figuras, que valen media. Se da una carta a cada jugador, el cual puede pedir otras. Gana el que primero que hace siete puntos y medio o el que más se acerque por debajo de este número. **2.** Juego en el que se irá tirando una «chapa» o monedas hasta sumar la cifra máxima de siete y medio. Con este motivo, se dibuja un cuadrado en el suelo, dividido en cuatro partes iguales, cada una de las cuales se numera: con I (1 punto), II (2 puntos), III (3 puntos) y IV (4 puntos). En la parte superior del cuadrado se dibujará otro pequeñito que será el VII (7 puntos). Se lanzan las monedas y se van sumando los puntos que correspondan al o a los cuadraditos en los que hayan caído. Si alguna moneda cayese en una de las rayas divisorias, obtendrá medio punto. **Tomás Blanco García** (1991). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **DRAE** (2001). En **Brasil** se llama: *sete e meio*. **María da Glória Lopes** (2001).

**SÍGUEME SI PUEDES.** Juego de competencia venezolano propio de varones que deben poner a prueba fuerza y destreza, en el que un líder exigirá de los participantes la realización de distintas pruebas con el estímulo que da, pronunciada con energía, la frase: *sígueme si puedes*. El que no pueda hacerlo perderá. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**SIIKORI.** Juego de **Papúa** cuya característica principal es la forma en que se concluye. Un niño tocará a cada uno de los jugadores y luego a un árbol que tiene una savia

pegajosa roja bajo la corteza. Esto se hace con la finalidad de que nadie deje el juego con malos sentimientos. **Terry Orlick** (1995).

**SILBATOS, LOS.** Se dividen los participantes en dos equipos que formarán dos filas enfrentadas. A una distancia de aproximadamente cinco metros, habrá un plato con un silbato. El primero de cada fila correrá hacia el plato, tratará de tomar el silbato con los dientes, manteniendo las manos en la espalda. Inmediatamente lo hará sonar, lo dejará en el plato y volverá a su lugar para que el segundo continúe y repita la operación. Ganará el equipo que termine primero. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001). Algunos de los juegos que se practican con estos instrumentos son: *la pitaera, la flauta de canaleja, la flauta de laurel* y otros. Por detalles, consultar: **Tomás Blanco García** (1991). Los hay en forma de pájaro, hechos de ramas, utilizados por niños que juegan a policías o a ser árbitros deportivos en **Mali. Gabriell Chanan y col.** (1984). En inglés: *whistle*.

**SILENCIO.** Juego originario de **Canadá** donde es conocido por el nombre de *muk*. Estar en silencio y con los ojos cerrados, durante aproximadamente un minuto, y luego hacer una lista de todos los ruidos y sonidos escuchados. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SILUETA, LA.** Entregar a cada jugador una fotocopia con una imagen humana, que será completada de acuerdo a la siguiente consigna: escribe en la imagen a la altura de la cabeza dos ideas de las que estés convencido. A la altura del corazón, dos sentimientos que te acompañen. En las manos, dos acciones que consideres buenas. En los pies, dos metidas de pata (acciones que consideras malas). A continuación, formar parejas para intercambiar con tu compañero las imágenes, hacerle preguntas y comentarios sobre lo que ambos escribieron. **Quilma Oliver i Ricart** (2006).

**SILUETAS DISFRAZADAS.** Se tendrá que adivinar a quién pertenece cada sombra pudiéndose utilizar disfraces para cambiar las siluetas, ayudarse de almohadas, de una nariz falsa, sombreros, etc. El que adivine o el equipo que tenga más aciertos, será el ganador. **Mago Arlequín** (1989).

**SILLA O SILLITA DE ORO.** Dos integrantes se toman de los brazos construyendo un «asiento» para que un compañero se apoye y pueda ser balanceado. En **España: Tomás Blanco García** (1991) lo registra bajo el nombre de: *la silla de la condesa* y **Eugenia Trigo Aza** (1994) como: *la silla de la reina*. En **Venezuela:** *silla de mano*. **Félix Coluccio** (1985). **Paulina Movisichoff** (1996) lo menciona con el nombre de: *la sillita de oro*. En inglés: *chair made by two persons hands and wrists*.

**SILLA LIBRE.** Hacer una ronda de sillas y colocar una más que la cantidad de participantes. Sentarse mirando hacia dentro y procurar llenar la silla. El que lo consiga provocará después otros movimientos. **Fabio Otuzi Brotto** (2003). En **Brasil:** *cadeira livre*. **Héctor Civitate** (2003).

**SILLA QUEMA, MI.** Contar con tantas sillas como participantes y pedirle a cada uno que se siente respetando el orden que le tocó, dado que previamente se dividieron en dos equipos. El último de cada fila será el único autorizado a retener su silla con la finalidad de mantenerse sentado, y procurará quitársela al compañero que tiene delante, quien no podrá tocarla dado que imaginamos que tiene tanta temperatura que «quema». El jugador que se quedó sin silla deberá sentarse en la falda del último, que permanecerá así hasta el final. Una vez ubicado en su asiento (la falda), pasará a formar una figura indivisible, sin desprenderse del resto de los compañeros. Una vez sentado, será él quien saque la silla a quien tiene delante y así sucesivamente. Ganará la fila que termine con todos sus compañeros sentados sobre la falda del único que retuvo la silla sin haberse despegado del resto. **José David** (2008).

**SILLA SINCERA, LA.** Juego de **Lloren, Carreras y col.** (1999). Al azar se escogerá un niño, quien se sentará en una silla situada en el centro del grupo. Esta será *la silla sincera*, por tanto, quien la ocupe asumirá el compromiso de contestar con sinceridad a todas las preguntas que se le formulen. Si bien no podrá mentir, sí dispondrá de tres respuestas en blanco, es decir, que podrá dejar sin contestar del total de las 10 que se le formulen. Se trata de valorar la importancia del silencio en caso de ser usado, antes de llegar a la mentira. **José David** (2008).

**SILLA VACÍA, LA.** Juego creado por **José David** (2003) en el que cada uno de los participantes relatará a quién de sus conocidos, compañeros, amigos o parientes les hubiese gustado haber invitado para que se integre a la audiencia y/o participar de la actividad. Para hacer este ejercicio más vivencial, sugiero dejar una silla vacía al costado del participante, durante el tiempo que este esté haciendo la presentación de la persona ausente.

**SILLAS MUSICALES, LAS.** Se colocará un número de sillas igual al número de jugadores menos uno, respaldo contra respaldo. Cuando empiece la música, los participantes correrán en fila en torno a las sillas y cuando esta cese, todos procurarán sentarse. El que se quede sin asiento quedará eliminado del juego. Cada vez que este se recomience, se retirará una de las sillas hasta que cese la música, con lo que el procedimiento volverá a iniciarse hasta que el ganador sea el se quede con la última silla. En inglés: *musical chairs*. **Constance Kamii y col.** (1988). **Emma Girón** (S/F) llama al

juego: *sillas musicales*. **Cynthia Mac Gregor** (S/F). **Ramón Mayrata y col.** (1983). **Kate Greenaway** (1889). En **Brasil:** *dança da cadeira*. **Regina M. Moura Tavares** (2004). En **Costa Rica:** *la sillita*. En **España:** *juego o baile de las sillas, las sillas, el joc de les cadires, sa panera*. **Constante Kamii y col.** (1988). **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Víctor Villegas** (1994) consigna al mismo juego con muy pequeñas variantes cada uno, pero bajo dos nombres: a) *buscando asiento* y *b) eliminación de sillas*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Es muy parecido a otro llamado *la reina* y también es citado como: *juego o baile de las sillas*. **Paulina Movisichoff** (1996). **Inglaterra:** *musical chairs*. **María Salete Pereira** (1989) lo llama: *danza de las sillas*. Ver variantes en: *el viaje* y *la caza de las sillas*, ambas de **Silvino José Fritzen** (1994), el mismo autor rebautiza a *las sillas musicales* con el nombre de: *viva según la música*. **Óscar Martínez** (2000) llama a este juego: *sillas musicales eliminatorias*. En portugués: *a nova dança das cadeiras*.

**SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS.** Juego básicamente igual al anterior, pero con la diferencia de que a pesar de que se van sacando sillas, nadie podrá quedar fuera. El grupo tendrá que organizarse de modo que todos puedan sentarse encima de la última silla que quede. **Guillermo Brown** (1992). Muy adecuadamente, **Terry Orlick** (1978) a este mismo juego lo llama: *sillas musicales no eliminatorias*. También se conoce como: *danza de sillas cooperativas*. **Fabio Otuzi Brotto** (2003). **Óscar Martínez** (2000). Para **Pere Lavega Burgués y col.** (1999) constituye una buena demostración de cómo un juego se puede transformar en otro no competitivo. En portugués: *novas cadeiras musicais*.

**SILLITA DE ORO.** Se juega generalmente de tres en tres. Dos participantes enfrentados se cogen de las manos en forma cruzada de tal manera que formen una silla donde se sentará el tercer jugador para ser paseado así y columpiado de un lado a otro. En algunos casos, este tercer participante podrá ser lanzado hacia delante de manera que acabe en el suelo. **Eloy Altuve** (1990) lo menciona como: *sillita*, y destaca que también se puede jugar en equipos enfrentando unos a otros. **Carmen Trigueros** (2000) lo llama: *la sillita de la reina*, y lo acompaña por una canción que dice:

*A la sillita de la reina*,
*que nunca se peina*,
*y un día que se peinó*,
*cuatro piojos que se sacó*.

**Héctor Barreiro y col.** (2003).

**SÍMILES.** Antiguamente, era un juego de salón, en el que una persona decía la primera parte de un símil bien conocido y otra tenía que completarlo, por ejemplo: *«Astuto como*

*un… zorro», «Fiel como un… perro»*. También existe la posibilidad de inventar algunos nuevos. **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998).

**SIMÓN ARRIBA Y SIMÓN ABAJO.** Los participantes permanecerán de pie o en cuclillas, de acuerdo a las órdenes dadas por el animador. Si dice: *«Simón arriba»*, deben ponerse de pie, y si dice: *«Simón abajo»*, deben quedarse en cuclillas. El juego consiste en no dejarse engañar por las órdenes cuando sean dadas con gran rapidez. **Óscar A. Zapata** (1989). Ver: *Simón manda*. **Fidel Delgado y col.** (1993).

**SIMÓN MANDA.** Se trata de un juego en el que hay que cumplir las órdenes que el coordinador da cuando dice *«Simón manda»* y de estar atento a no cumplirlas cuando no se mencione el nombre Simón o se diga otra palabra cualquiera. **Mabel Condemarín y col.** (1994). También es conocido como: *Simón dice*. **Fidel Delgado y col.** (1993). **Jordi Lorente y col.** (S/F). En portugués: *Simao diz*.

**SIN CAERSE.** Un participante atará los extremos de una cuerda a cada pie mientras los otros la estirarán formando con ella giros, vueltas y otros movimientos, mantenimiento el primero el equilibrio. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**SIN LA LETRA.** Juego en el que hay que exprimir al máximo el vocabulario para no utilizar determinadas letras prohibidas. **Joseph M. Allué** (1999).

**SIN MANOS, SIN PIES.** Se marcan dos líneas en los extremos del campo. Cada equipo se decide por dos. Se colocan tres jugadores en fila detrás de la línea y otros tres delante de la misma. Se pone una pelota delante del primero de cada fila. El juego consiste en que los jugadores que están en una línea pasen al otro extremo. Ante una señal, el primer jugador de cada fila tiene que trasladarse a la fila de enfrente con la pelota, sin tocarla ni con las manos ni con los pies. Allí pasará la pelota al segundo jugador, que hará lo mismo. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**SIN ORDEN.** Cada participante se coloca con una pelota y una bolsa en cada mano, a dos metros de distancia de otros, dispuestos arbitrariamente. El juego consistirá en introducir la pelota en la bolsa de un compañero y recibirla al mismo tiempo. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**SIN PERDER EL NORTE.** Juego por equipos en el que los participantes, llevando cierto material, deberán recorrer un itinerario y llenar una hoja de comprobación.

**Alfredo López de Sosoaga** (1999).

**SIN TOCAR EL SUELO.** Colocar sobre el suelo distintos tipos de objetos, como por ejemplo: bancos, colchonetas, cuerdas, etc. El juego consiste en avanzar por un espacio predeterminado pasando por todos los obstáculos sin tocar el suelo. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**SINGU.** Juego de **Papúa** que se lleva a cabo con un trozo de cáscara de coco y dos nueces. **Terry Orlick** (1995).

**SIPA, LA.** Juego originario de **Filipinas** que se lleva a cabo en un rectángulo subdividido en el que hay ocho jugadores. Es uno de los juegos que puede servir para familiarizar a los jugadores de un equipo con el balón, que es el *takraw*. Otra modalidad parecida recibe el nombre de *«a tierra»*. También existe el denominado *donkey*, en el cual se pasan el balón con las manos. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SIRUMA.** Originario de **Mozambique,** requiere que los jugadores de dos equipos vayan de un extremo a otro sin ser tocados. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SKALL.** Se necesitan dos pañuelos de igual tamaño y dos jugadores en cada desafío, que no será otra cosa que una lucha japonesa. Se delimita un campo acotado no muy grande y se pide a dos participantes que se ubiquen en el centro, teniendo un pañuelo en cada mano o poniéndolos a la altura de la cintura. El juego consiste en sacarle uno al rival y evitar que al mismo tiempo nos quiten el propio. Perderá quien salga del campo de juego. **Hilda Cañeque** (1991).

**SOBRE EL COLUMPIO.** Ejercicio que sitúa a dos participantes en un diálogo de fantasía en el que ambos, con los ojos cerrados, hacen como si estuvieran sobre un columpio. Después de haberlo detenido, ambos hablarán de la experiencia. **Klaus W. Vopel** (1995).

**SOBRE EL PUENTE DE AVELLÓN O DE AVIGNÓN O DE AVIÑÓN.** Se trata de una canción francesa de autor desconocido, probablemente del siglo XIV y aún muy popular. Se encuentra detallada y con sus variantes en el libro de **Félix Coluccio y col.** (1988). En **Argentina:** *el puente de Avellón, a la rueda de Avellón;* **Cuba** y **Chile:** *el puente de Avignón;* **Uruguay:** *sobre el puente de Aviñón*. **Oreste Plath** (1986). **Francia:** *sur le pont d´Aviñon*.

**SOBRE LA CABEZA.** Consiste en colocar una colchoneta sobre la cabeza de dos participantes y que, sin tocarla con las manos, se las ingenien para moverse durante el mayor tiempo posible. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**SOBRE LOS PIES.** El niño pondrá cada pie sobre uno del adulto y se abrazará a sus piernas. El adulto lo sostendrá de los hombros y así juntos darán pasos lentos o rápidos. **Gladys B. de Vila y Mariana Müller** (2002).

**SOBRES, LOS.** Se trata de un juego de observación por el cual se reciben tres sobres usados y hay que observar detenidamente todos los detalles que puedan presentar. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001).

**SOCIODRAMA.** Es una actuación en la que utilizamos gestos, acciones y palabras. **Laura Vargas Vargas y col.** (1989). Trata la importancia de la aplicación de los métodos psicodramáticos en la exploración más profunda de los temas que implican un conjunto único o limitado de roles, es tratada por **Charles E. Schaefer** (2005). Ayuda a ponernos en el lugar del otro y a identificar nuestros sentimientos, nuestra contradicción interior, en un clima de crecimiento personal y colectivo. **Víctor Ventosa** (2006).

**SOCIOGRAMA DEL ZAPATO.** Especie de sociograma que considera la utilización de zapatos como objetos intermediarios, para poder expresar sentimientos. **José David** (1985).

**SODOK APIT.** Juego practicado en **Malasia** de características muy parecidas al *ajedrez*. **Gabriel Chanan y col.** (1984).

**SOFTBALL O SOFTBOL.** Deporte derivado del *baseball*. Es jugado tanto por hombres como por mujeres, solamente variando el tamaño de la cancha y el de la pelota, siempre en partidos que duran 7 *innings*. ***Rules of the game*** (1982). Dos equipos tratarán de anotar carreras a lo largo de un campo romboidal con cuatro bases en los vértices. Ganará el que tenga más puntos. **Bing Broid** (2000).

**SOGA LOCA, LA.** Los participantes se colocan en corro. Se marca en el piso con tiza un círculo alrededor de sus pies, a la vez que uno de los jugadores se coloca en el centro, con una soga en sus manos. Este la hará girar en el sentido de las agujas del reloj mientras el resto de los compañeros tratará de saltarla, pero, si por casualidad, alguno llegase a pisarla, pasará al centro. **Ramón Enrique Medina y col.** (1993).

**SOGATIRA.** Juego o deporte de tracción que consiste en que dos equipos enfrentados y agarrados a una cuerda, intentarán que el otro se desplace hacia delante hasta rebasar una determinada señal. Otras denominaciones: en **España:** *sokatira, tirasoga, tirada de cor*da, *soga tira*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**SOKATIRA.** Juego tradicional vasco que consiste en una competición en la que se enfrentan dos equipos de hombres, estirando una cuerda con el objetivo de arrastrar al equipo contrario. Otras denominaciones: *tirasoga, tirada de corda, soga tira*. En diversos países tiene un origen ritual. En **Borneo, Birmania** y la **India,** era en las ceremonias funerarias, símbolo de conflicto permanente entre el bien y el mal; en **Hawai, Corea, Nueva Guinea,** etc., jugaba un papel relevante en las predicciones meteorológicas y en la prosperidad de las cosechas. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Clara Urdangarin Liebaert y col.** (2005) consignan varios tipos diferentes. Uno por ejemplo es el que se realiza sobre terreno y otro sobre goma.

**SOL, EL.** Formar parejas y ponerse de espaldas al compañero tratando de mantener un globo entre ambos. Desplazarse por el espacio sin perder contacto con el globo. ¿Se animarían a poner el globo en contacto con otras partes del cuerpo? Si por alguna razón el globo cayese al suelo, pedir a los compañeros que ayuden a decidir cuál sería su nuevo destino. **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**SOL Y LA LUNA, EL.** En **Perú,** juego por el que dos niños cogidos de la mano forman un arco representando con los brazos que uno es el sol y el otro la luna. Los demás pasarán por debajo y el último quedará apresado bajo el arco, debiendo elegir si prefiere a la luna o al sol. Así se irán formando dos hileras que cantarán: *Que pase el rey, / que ha de pasar; / que el hijo del conde* / se ha de quedar. Al final, ambos bandos tirarán para su lado buscando cada uno romper el bando contrario. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**SOLDADITO, EL.** Entre los participantes, elegir a un jugador mediante un diálogo que comienza así: *Mañana se va mi soldadito*… **José Luis Ramos** (1998).

**SOLDADITO PEPE, EL.** Se elegirá al *soldadito Pepe*, quien será el encargado de repartir todos los roles relacionados con prendas y objetos que usan los soldados. Así uno será «la guerrera», otro «las botas», otro «el fusil»… tantos como jugadores haya. Se establecerá un diálogo, por ejemplo diciendo: *El soldadito Pepe viene a por… los pantalones*, a lo que el jugador que ocupa ese papel debe contestar siempre: *No están… (limpios, planchados)*. Entonces el soldadito preguntará: *¿Por qué no están…?* La dificultad consistirá en que la persona que responda nunca diga la palabra *«porque»*, ya

que de hacerlo pagará prenda. Se podrán inventar todo tipo de excusas, pero siempre teniendo en cuenta la prohibición. **Empar de Lanuza y col.** (1980).

**SOLDADO VALIENTE.** Los participantes se colocarán formando un pasillo por el que pasará uno de los jugadores realizando las acciones que se indican en la canción. Cuando termine de hacerlo, elegirá a otro. Ver texto de la canción en **Carmen Trigueros** (2000).

**SOLDADOS DE PLOMO.** Juguete originado en **Alemania** en el siglo XVIII. Estas miniaturas eran un reflejo de las guerras de la historia. **Gretel García y col.** (1999).

**SOLITARIO. 1.** Juego de naipes que ejecuta una sola persona. **2.** Juego de tablero con 37 agujeros y 36 peones que son lo que se irán comiendo para dar lugar a la formación de determinadas figuras. **Gladys Brites y col.** (1990). **J. M. Gorris** (1976). En francés e inglés: *solitaire*. **Jean-Marie Lhôte** (1996) llama así a los juegos en que uno no tiene acompañante. Por reglas y variantes, consultar su obra o la de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**SOLITARIO, JUEGO DEL.** Juego de cartas, parecido al *pozo veloz*. **Brian Clegg y col.** (2001) dicen que se juega solo y con un mazo completo. Son llamados así los juegos que son practicados por un solo jugador. No existen muchos dentro del repertorio popular. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**SOLITARIO FRANCÉS E INGLÉS.** Posiblemente haya sido inventado en **Francia** durante el siglo XVIII. La leyenda dice que fue creado por un noble encarcelado y que permite dos variantes. El *solitario inglés*, jugado sobre un tablero de 33 agujeros con 32 piezas, y el *solitario francés*, que es practicado sobre un tablero de 37 agujeros con 36 piezas. El espacio central se dejará libre. Serán permitidos los movimientos hacia delante, atrás y para los lados, pero nunca en diagonal. **Oriol Ripoll y col.** (S/F). **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**SOLO(A).** Juego de naipes parecido en su marcha *al tresillo*, y en el que ganará el que haga por lo menos 36 tantos. En *el tresillo* y otros juegos de naipes todas las bazas necesarias sin ayuda de robo al compañero. *Nuevo Diccionario Español Ilustrado Sopena* (1967). Lance del *tresillo*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**SOLO UN MINUTO.** Todos los participantes se sientan sin hablar y el que dirige

anunciará el comienzo. Cada jugador se levantará sin decir palabra alguna cuando considere que ha pasado un minuto y será declarado ganador aquel que lo haya hecho con mayor exactitud. **Gyles P. Brandreth** (1987).

**SOLUNG YETBUM.** Juego originario de **Myanmar** que es también conocido como: *alrededor del árbol*, y que lo dirige el jugador que se encuentra en el extremo de una cadena. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**SOMBRA FUGITIVA.** Se escoge a un jugador para que pise la sombra de un compañero. En el momento en que lo haga, deberá llamarlo por su nombre y este entonces, lo reemplazará. Podrán agacharse para esconder la sombra y utilizar otras artimañas, pero nunca quedarse quietos. **María Salete Pereira** (1989).

**SOMBRAS, LAS.** Se necesitará una buena fuente de luz y una pared. Consiste en proyectar las sombras que producen las manos situadas entre la luz y la pared, las que han de cambiar conforme sean diferentes sus movimientos. **José Luis Ramos** (1998).

**SOMBRAS CHINAS.** Será necesario contar con una sábana y una linterna. Cada jugador pasará por detrás de la sábana y hará una acción, un gesto, un oficio… con la finalidad de que los que miran traten de adivinar quién lo hace. Se tratará de representar situaciones para ser analizadas y luego discutidas, utilizando el lenguaje simbólico de las sombras. Permite lograr expresividad y que la capacidad de sus movimientos esté enlazada con la pérdida de vergüenza e inhibiciones por parte de quien los realiza, debido a que los demás lo pueden ver pero no identificar. Evaluar. **Empar de Lanuza y col.** (1980) y **Víctor Ventosa** (2006) lo citan bajo el nombre de *sombras chinescas*. **Laura Vargas Vargas y col.** (1989). **Irene de Puig y Angélica Sátiro** (2000). **Héctor Barreiro y col.** (2003).

**SOMBRAS DE ANIMALES.** Consiste en reproducir sobre la pared sombras que parezcan animales, utilizando para ello básicamente las manos. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**SOMBRAS RARAS.** En días soleados, y utilizando unos trozos de tizas, tratar de copiar las distintas formas que se proyectan en el suelo y dibujar sus contornos. **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998).

**SOMBRERO O LOS SOMBREROS, EL.** Juego en ronda en el que los

participantes se irán poniendo y sacando sombreros. Quien a su turno se equivoque, pagará prenda. **Paulina Movisichoff** (1996). **Félix Coluccio y col.** (1988). En **Jordi Lorente y col.** (S/F) se menciona una variante que sería la de utilizar sombreros con dos distintos colores, que tendrían dos significados diferentes reservados a lo que me gusta y a lo que no…

**SOMBREROS MUSICALES, LOS.** Colocar las sillas en círculo. Cuando comience la música, uno de los jugadores se pondrá un sombrero que luego pasará a un compañero que estará frente a él para que haga sucesivamente lo mismo. Cuando pare la música, la persona que tenga el sombrero puesto será la que quedará eliminada y deberá abandonar el círculo llevándose una silla consigo. El juego continuará así hasta que quede una sola persona. **Ger Storms** (1991).

**¡SOMOS TODOS BEBÉS!** Carrera a cuatro patas que se deberá correr impulsándose con las manos y arrastrando los pies. Antes de llegar a la meta habrá que ir a buscar un chupete, ponérselo en la boca y continuar sin que se le caiga para, finalmente, detenerse a tomar agua de una mamadera. **Fabián Mariotti** (2004).

**SONAJERO.** Objeto muy antiguo, probablemente de origen griego. Juguete con sonajas o cascabeles, que sirve para producir sonido con el objetivo de entretener a los bebés. **DRAE.** (2001). Se dice que ponía en estado de delirio a los iniciados en el culto de Baco. **Robert Jaulin** (1979). En **México:** sonaja hecha de palma tejida con piedrecillas o semillas en su interior, también utilizada como instrumento musical y como objeto religioso por hechiceros y danzarines. **Gretel García y col.** (1999). Según **Arminda Aberasturi** (1981), es uno de los primeros juguetes que agita el niño y tal vez el primero musical. Los sonidos que aparecen y desaparecen ayudan a vencer los primeros miedos. Son muy importantes en la época de la dentición, dado que algunos tienen mangos de goma para que el bebe tenga algo duro que morder. Suelen ser juguetes livianos y atractivos que llaman la atención del bebé por sus colores. Otros nombres son: *sonajas, sonajuelas, cascabel* y *listro*.

**SONI, EL.** Se trata de un juego de azar por el cual los jugadores irán tirando ordenadamente monedas al aire entre líneas trazadas en el suelo llamadas *clemes*. Una vez que uno de ellos ha tapado su propia moneda, todos los que caigan con el mismo signo que la tapada serán de él. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**SONRISAS.** Elaborar una lámina que contenga 10 fotografías de personas famosas a las que se les dejará visibles solamente el mentón y parte de la boca. Los equipos participantes deberán acertar dentro del tiempo acordado, de quiénes se trata. **Fernando**

**Rabenko** (2006).

**SONSOLUNA. R. Caro** (1694) lo describe como juego de persecución así: *«Hoy al jugar a este juego guarda cada banda su límite, y los de la sombra, pisando la luna, dicen a los otros: en tu luna patuna estoy, y aquéllos corren tras ellos a cogerlos, y siéndolos les dan la pena que han impuesto»* (*).

**SOPA JARDINERA.** En una olla grande, llena de agua, se tratará de hacer una pócima mágica cuyo sabor sea único en el mundo. Se preparará con todos los ingredientes naturales que se encuentren y habrá que remover y vigilar mientras se cocine. **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998).

**SOPET.** Juego practicado por los niños de la **Isla Ponam,** normalmente en equipos de cuatro o cinco integrantes, quienes intentarán imitar la forma de nadar del delfín. **Terry Orlick** (1995).

**SOPLA FÚTBOL.** En este juego, los participantes impulsarán un «balón de fútbol» soplando una pajita de refresco teniendo previamente delimitado el campo de juego. Será ganador el jugador o equipo que marque más goles en un período de tiempo predeterminado. **Debra Wise** (2007).

**SOPLA PARA DAR EL RELEVO.** Se puede jugar de forma individual, en parejas o entre equipos. Consiste en impulsar una pelota de ping-pong soplando, hasta el final de un recorrido marcado y hacerla volver. **Milagros Arteaga** (2005).

**SOPLA VIVO TE LO DOY. Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).Ver: *siempre vivo te lo doy*. **Ana Pelegrín** (1998).

**SOPLANDO.** Formar pequeños equipos y hacer un círculo. Tumbarse en el suelo y tratar de elevar un globo soplando todos a la vez. **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**SORRY.** Juego de mesa para cuatro personas. Contiene un elemento de *«sabotaje»*, ya que los jugadores se pueden enviar de vuelta al inicio cuando aterrizan en un mismo espacio por medio de unas tarjetas marcadas con *«lo siento»*. **Charles E. Schaefer** (2005).

**SORTEO EN LOS JUEGOS.** En muchos juegos, actividad que se realiza para saber quién será el primero. Para efectuar el sorteo, se formará un círculo en el que uno de los participantes marcará con el dedo el pecho de los compañeros a la vez que se ayudará de una fórmula cantada o rimada para decidir a quién le ha tocado la suerte. Sobre quien recaiga la última sílaba, resultará el elegido. Existen otras fórmulas para hacerlo. **Carlos Villafuerte** (1957). Fórmulas para ver quién queda y quién sale en algunos juegos. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**SORTIJA.** Se juega entre varios y consiste en adivinar a quién se le ha dado una sortija que uno de los jugadores llevaba entre sus manos y que hacía el ademán de dejar a cada uno de los participantes. También llamado: *pasar el anillo*. En **Brasil:** *passa anel*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *malaquita cubale*. **Miriam Hernández** (S/F) lo llama: *la sortija*, y lo menciona como uno de los juegos tradicionales de **Costa Rica.**

**SORTIJA, CORRER. 1.** Ejecutar el ejercicio de destreza que consiste en ensartar en la punta de una lanza o de una vara y corriendo a caballo, una sortija pendiente de una cinta a cierta altura. **2.** Una de las denominaciones del juego *anillito*. **3.** Juego de lanzamiento en precisión que consiste en meter una pelota en un aro colgado, mientras se desplaza el jugador. **DRAE** (2001). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**S.O.S.** Los niños se desplazarán con algún objeto sobre la cabeza y al que se le caiga, deberá quedar inmóvil, con los brazos abiertos. Podrá seguir caminando si algún compañero, sin que se le caiga su objeto, se lo recoge. ¿Somos capaces de caminar en parejas? ¿De tres en tres…? **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**SOY CAPITÁN.** Las niñas forman parejas mirando una hacia un lado y la otra al otro. Saltarán al compás de la música, con los brazos en forma de jarra y alternativamente al tiempo que se dan las vueltas correspondientes. **Tomás Blanco García** (1991).

**SOY CAPITÁN. Variante I.** Formar un pasillo y uno/a participante en el centro tendrá que desplazarse al ritmo de: *Soy capitán, soy capitán, de un barco inglés, de un barco inglés, y en cada puerto tengo una mujer, la rubia es, la rubia es, fenomenal, fenomenal, y la morena tampoco está mal, si alguna vez, si alguna vez me he de casar, me he de casar, con la española una y nada más*. **Carmen Trigueros** (2000).

**SOY LA REINA DE LOS MARES.** Juego de balanceo que comienza con ese verso. **Tomás Blanco García** (1991).

**SQUASH.** Se trata de un deporte de origen inglés, que se juega entre dos competidores y se practica en una sala o cancha rectangular rodeada de paredes donde rebota la pelota y es jugada alternativamente por cada jugador. Se usan raquetas de madera, fibra de vidrio o acero de 69 cm de longitud y un ancho de 19,5 cm. Para más detalles, consultar: **Juan Luis Hernández Álvarez y col.** (1996). Juego de *endurance* y coordinación entre la mano y lo visual, que requiere una dedicación física intensa. **A visual guide to the laws of the book of rules.** (1998). Variación del *front tenis*, que en sus orígenes se practicaba en los patios de las tabernas. La pelota era lo suficientemente blanda como para ser apretujada con la mano: *squashed*, en inglés. Objetivo: en individual o dobles, con raquetas de mango largo, tratar de golpear una pelota contra la pared frontal de modo que los adversarios no puedan devolverla tras el rebote. El que consiga mejor puntuación, gana. Para conocer las instrucciones, véase: **Bing Broido** (2000).

**STEAK.** Juego originario de **Finlandia.** Consiste en que los participantes tienen que arrebatar al que está en el centro y con los ojos vendados algo, sin hacer ruido. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**STRIPTEASE LIGHT.** Dividir a todos en dos equipos. Ganará el que aporte voluntariamente la mayor cantidad de prendas. **José David** (2008).

**STROP.** Se trata de un ejercicio por el que tanto adolescentes como jóvenes podrán aprender a observar y trabajar después más eficazmente. **Klaus W. Vopel** (1981).

**SUAVIBOLA.** Por parejas, cada uno de los niños dispone de un bote de suavizante al que se le ha cortado la base y una pelota pequeña. El juego consiste en realizar secuencias de pases y recepciones utilizando este tipo especial de botella. **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**SUBE Y BAJA.** Juego de conocimiento universal que consiste básicamente en un tablón colocado a caballo de modo que se pueda subir y bajar dependiendo de las personas que se han subido en sus extremos. Mayores detalles en **Félix Coluccio y col.** (1988). También se conoce por *subibaja*, que en la antigua **India** era utilizado en un período preciso del año como juego sagrado, al mismo tiempo que como una diversión y en otros casos, como suplicio complemento del proceso de purificación. **Robert Jaulin** (1979).

**SUBIR DE ESPALDAS.** Dos niños se sientan espalda con espalda, con sus rodillas dobladas. Desde esta posición intentarán levantarse apoyando las espaldas de uno en la

del otro, sin mover los pies. De la misma forma, también podrán sentarse de nuevo. **Terry Orlick** (1978).

**SUBMARINO.** Aparentemente fue inventado por prisioneros británicos durante la I Guerra Mundíal. Para una descripción detallada de sus reglas, consultar la obra de **Gyles P. Brandreth** (1987). Es también conocido como *batalla naval*.

**SUBMARINOS, LOS.** Se trata de un juego de persecución por equipos que precisa de un terreno plano. Cada equipo formará un submarino poniéndose en fila india y apoyando cada jugador sus manos encima de los hombros del que tiene delante. Todos se vendarán los ojos excepto el último de cada fila, quien será el encargado de dirigir el submarino. Las instrucciones consistirán en una serie de palmadas en los hombros dadas de acuerdo a un código: un golpe dado en ambos hombros al mismo tiempo significará ponerse en marcha; una palmada en un solo hombro: hay que girar en ese sentido; dos palmadas seguidas significarán que hay que lanzar torpedos (en ese caso, el primero de la fila abandonará el submarino caminando en línea recta hacia delante y con los brazos extendidos hasta eventualmente tocar al otro submarino); cuando el piloto (o sea el último) dé una palmada en los hombros del jugador que tiene delante, este transmitirá la orden al siguiente y así sucesivamente, hasta que llegue al primero, quien ejecutará la acción ordenada. **Joseph M. Allué** (1999).

**SUDOKU.** Desde 1986 fue popularizado en **Japón.** Fue publicado por primera vez en Nueva York por la revista especializada *Math Puzzles and Logic Problems* con el titulo de *Number Place*. Se trata de un rompecabezas matemático de colocación, donde el objetivo es rellenar una cuadrícula de 9x9 celdas, dividida en subcuadrículas, también llamadas «cajas» o «regiones» de 3x3, con cifras del 1 al 9, partiendo de algunos números ya dispuestos en algunas celdas. Cada región o línea horizontal o vertical contendrá todos los números del 1 al 9 sin repetir. **(S/R).**

**SUDOKO CON FIGURAS.** Se trata de una variante del anterior en el que se sustituyen los números por nueve figuras. **(S/R).**

**SUENA EL CASCABEL.** Juego de puntería en el que el sonido del cascabel indica el acierto del tiro. **Joseph M. Allué** (1999).

**SUEÑO DE MI VIDA, EL.** Ejercicio basado en preguntas que originan instancias de reflexión. **Klaus W. Vopel** (1981).

**SUERTE Y HABILIDAD.** Este juego facilitará tanto a adolescentes como a jóvenes, reflexionar sobre el papel que la suerte y la habilidad ejercen en nuestras vidas. **Klaus W. Vopel** (1981).

**SUGERENCIAS DE UNA FOTO.** Reacciones a partir de la observación detallada de una foto con características especiales. **José David** (1985).

**SUGO-ROKU.** Juego popular japonés similar a la *oca*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**SÚMATE A LA ACCIÓN.** Un participante comenzará con la mímica de una acción (por ejemplo llamar por teléfono) para que otro le dé continuidad (atendiendo el teléfono y haciendo como si hablara). Luego, un tercero simulará venir en un vehículo con un paquete y tocará el timbre. El cuarto atenderá al que llama. El quinto se sentará a comer la pizza que trajo el repartidor… y así hasta que todos hayan participado. **Fabián Mariotti** (2004).

**SUMO.** Arte marcial de origen japonés en el que los que pelean siempre exceden los 100 kilos de peso. **DRAE** (2001). Lucha tradicional que incluye un componente religioso y de ritual. Aparentemente es de orígenes prehistóricos aunque otros dicen que es del siglo VIII. Será ganador el luchador que tire al suelo a su oponente o lo fuerce a salir fuera de la zona marcada como ring. Existe otro sumo moderno que data del siglo XVIII. **David Levinson y col.** (1999).

**SURÍ, EL, ¿QUIERES CHARQUI?** Juego de persecución en el que uno de los participantes hace de surí. **Paulina Movisichoff** (1996).

**SURÍ Y LA MOSCA, EL.** Variación del juego: *el gato y el ratón*, pero en el que varían los protagonistas. **Félix Coluccio y col.** (1988).

# T

**TA TE TI.** Se juega entre dos participantes con papel y lápiz, pero también se puede utilizar un pizarrón, arena u otra superficie que permita dibujar. Tradicionalmente uno de los jugadores elegirá la letra O como su seña y el otro la X, con las que irán marcando los espacios del tablero que se irá configurando a medida que el juego avance. El tablero consta de un cuadrado dividido en tres filas de tres escaques cada una. Cada jugador podrá elegir en su turno dónde colocar su letra, y será ganador aquel que primero logre ubicar tres O o tres X en línea horizontal, vertical o en cualquiera de las diagonales. En algunos países de **América** también es conocido bajo el nombre de: *tres en raya*. **Félix Coluccio y col.** (1988). En **España:** *alberque*. Por detalles y reglamento, consultar: **Ramón Mayrata y col.** (1983). Ver: *tatetí*.

**TA TE TOP.** *«Una base de plástico con 16 orificios, la cual tiene una canaleta para colocar las bolitas. 64 bolitas (32 claras y 32 oscuras); 16 palitos plásticos que se insertan en los agujeros de la base.» «El objetivo de este juego es ubicar cuatro bolitas en línea recta, horizontal, vertical o diagonalmente, todas en un nivel o en cada uno de los cuatro niveles posibles. El jugador que alcance esto será el ganador.»* Por detalles sobre el reglamento, consultar: **Ana María Radrizzani Goñi y col.** (1987).

**TABA, LA.** Aparentemente sus orígenes podrían rastrearse siguiendo diversos senderos. Por un lado, se sabe que en la antigua **Grecia** formaba parte de rituales mágicos y, por otro, era utilizada como parte de ciertos ritos funerarios en grupos indígenas de la **América Latina** precolombina. En la antigua **Roma,** su juego formó parte de prácticas de adivinación conocidas bajo el nombre de Astragalomancia, haciendo referencia al nombre del hueso: astrágalo. **Matías Castro y col.** (2010). Tiene cuatro caras y en cada una de ellas grabado uno de los siguientes nombres: *hoyo, tripa, carne* y *culo*. Juego que se realiza en un terreno limpio y bien plano. El hueso se lanzará al aire y ganará el que acierte el nombre de la cara salida. Si llegase a caer de costado, se tirará nuevamente. Una partida organizada de este juego se denomina *tabeada* y el juez

que arbitra la reunión es conocido como *canchero*. Las *tabeadas* están regidas por un reglamento. **Oreste Plath** (1998). La persona interesada en saber las distintas modalidades de *tabas*, las podrá encontrar en **Tomás Blanco García** (1991). **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Ramón Mayrata y col.** (1983). Ver: *chuca, orégano, oros*. Otras denominaciones: *aguita, alcaraván, algaraván, boito, chicha, de segunda, garabán, guito, panza, penca, picas, rejiñol, sacalastodas, segundas*. *La mala* en **Marruecos,** *le kifanga tanisa* en **Madagascar.** Hueso sin sustancia que se encuentra al terminar la pata trasera de las ovejas y corderos, con cuatro partes bien diferenciadas. Por *taba* se conoce, asimismo, al astrágalo (hueso del pie) y al lado de dicho hueso opuesto a la *chuca*. De la *taba* dice el *Diccionario de Autoridades* (1726-1739) que, es un: «*Huesillo que tiene el animal en el juego de la pierna. Parece que se tomó de la voz latina tibia. Talus. Astrágalos»*. **Carp** (1694) define a *la taba* como «aquel hueso que los animales bisulcos (de pezuñas partidas) o pathendidos (animal que tiene las patas hendidas o divididas en partes) tienen en la coyuntura baja de las manos a la que llamaron los griegos *astrágalos*, los latinos *talus*, los españoles *tabas* o *carnicol*, los franceses *osselet*, los flamencos *pickelsteen»*. En **Grecia,** cuatro de esos huesos eran utilizados con fines adivinatorios entre los adultos y tal vez con fines lúdicos entre los niños. Algunas de la combinaciones eran consideradas buenas, otras medianas y otras malas. Cada una tenía un nombre y a cada nombre correspondía una valoración. Se llamaban: *Afrodita, Midas, Solon, Darius, Alexandre, Antífona, etc*. Para evitar fullerías en los lanzamientos se usaba un vasito que llamaban *«pyrgo, turricula* o *fritilo»*, el cual tenía dentro unas gradas o escaloncillos, y las arrojaban sobre una tabla que llamaban *alvéolo*. **Víctor Pavía y col.** (1994). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Tal vez este juego haya sido el precursor de la *payana*, en tanto se puede considerar a los huesos antecedentes de los dados. **Jean-Marie Lhôte** (1996) menciona que para jugarlo existen imitaciones del hueso hechas con materiales diversos: marfil, metal, material plástico. En **Francia:** *martres*. En **España, Pere Lavega Burgués y col.** (1999) lo mencionan bajo los nombres de: *osselets, els osset, todos, todols*. En inglés: *bone of the knee-pan*. Según **Rosita Barrera** (1998), tomada de la jerga campera, es conocida la expresión «dársele vuelta la taba» para aludir a un cambio de suerte.

**TABA, LA. Variante 1. Pere Lavega Burgués y col.** (1999) mencionan otros nombres diferentes para cada uno de los lados: *liso, cordero, hoyo* y *carnero*. Dependiendo de cuál de ellos salga, será la distancia a ser recorrida y, por tanto, más alto se deberá tirar la pelota.

**TABA, LA. Variante 2.** Los contenedores se colocan uno frente a otro, mediando entre ambos un espacio previamente delimitado. Cada uno en su turno lanzará el hueso hacia el campo del otro, después de haber hecho las apuestas de rigor. La taba tiene un lado cóncavo y otro convexo, que son los válidos para el juego. Si cae con el lado cóncavo hacia arriba, el jugador ha echado «suerte» y ganará la apuesta. Si ocurre a la

inversa, ganará su contrincante. Los otros lados del hueso —los más anchos— no se tomarán en cuenta. El jugador avezado sabe «clavar» la taba, lanzándola generalmente «de vuelta y media» y haciéndola girar lentamente sobre sí mientras se desplaza por el aire describiendo una parábola. **Serafín J. García** (1955).

**TABACALERA, LA.** Para jugar se deberá preparar una caja colocándole en la base interior un espejo, del lado contrario a la tapa. El mismo deberá ser pegado a 1,5 cm y en el espacio intermedio creado, se colocarán sueltas unas 35 chapitas de metal de aproximadamente 1x3 cm de modo que al sacudir la caja, por estar sueltas, den la sensación de que son muchas. Esto en verdad no es cierto, pero, basados en la sensación auditiva, quien dirige el juego lo hará creer. Dirá que es preciso sacudirla para que salga al azar uno de los nombres de animal consignado en una de las chapas. Al abrir la caja después de haber sido sacudida, el participante se enfrentará al espejo que refleja su propia imagen, pero en vez de decir su nombre, deberá contar cuáles son las características del animal que representa. Se espera que cada jugador reaccione de forma creativa y que mantenga en secreto lo que sucedió. **José David** (1985).

**TABLA, LA.** Se trata de una versión de *tejo* pero en este caso se tiene que embocar en agujeros hechos sobre una tabla con puntuaciones diferentes. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TABLAS. 1.** Se llama así a un juego que se hace entre dos personas sobre un tablero que tiene 12 caras huecas en forma de semicírculo a cada lado. Cada jugador lo hará con 15 piezas redondas como las de las damas, ya sean blancas o negras. Por ser de los juegos más nobles jamás inventados, eran llamados comúnmente: *tablas reales*. **2.** El *Diccionario Enciclopédico Salvat* (1969) en la voz *tabla*, dice: «Estado, en el juego de *damas* o en el de *ajedrez*, en el cual ninguno de los jugadores puede ganar la partida». **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**TABLAS REALES. «***Juego en el que se combinan la habilidad de los jugadores con el azar, ya que son los dados los que deciden el movimiento de las piezas. Se juega entre dos, sobre un tablero especial, con una peculiar colocación inicial y cada jugador debe sortear, inmovilizar o comer las piezas del adversario con las suyas, tratando de llevar estas el primero a las casillas de las que puede irlas retirando. Gana el que las retira todas antes.»* Uno de los juegos del *Gargantúa* de F. **Rabelais,** según **A. García-Die** (1972). Éste juego se denominó después *jaquete*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**TABUAXRAT.** Juego de **Marruecos.** Entre cuatro y seis jugadores se sientan en el suelo formando un círculo alrededor de un montoncito de cinco piedras cada uno. Se

establece el orden de partida. El primer jugador se acercará al montoncito e intentará coger una sin que se mueva ninguna piedra. Si lo consigue, se la queda, pero si mueve alguna, tendrá que pagar prenda dejando en el montón una de las suyas. A medida que los jugadores se queden sin piedras, irán abandonando el juego. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TACÓN.** Se necesita un terreno que tenga dos árboles y a suficiente distancia como para que permita el enfrentamiento. Los dos jugadores se lanzarán el uno al otro un tacón de goma de zapato con el objeto de colocarlo dentro del agujero que está en la base de su árbol. El otro intentará defenderlo evitando que entre. Si consigue agarrarlo en vuelo tiene derecho a realizar un chut con el pie y luego, desde el lugar donde se ha quedado el tacón, lanzar con la mano hacia el árbol contrario. Los lanzamientos son alternos y se realizan desde el lugar donde se ha detenido el tacón. Gana quien más veces logre meterlo en el agujero contrario. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TACTO CON TACTO.** Se juega en tríos, siendo uno el *escultor*, otro la *imagen* y el tercero el *bloque* de mármol. Todos permanecerán con los ojos cerrados durante el ejercicio que prevé cambio de roles. Hacerse las siguientes preguntas: «¿Qué permanece aún en mí y no sirve más? ¿Hago cosas que no tienen que ver conmigo? Si me libero de los excesos y quedo más leve, ¿a dónde podré llegar?». **Fabio Otuzi Brotto** (2003).

**TAKACHIRA, EL** O **SUA.** Juego originario de **Perú** en el que interviene un niño que hará de *vieja* y mediante sorteos dividirá a los demás entre *ladrones* y *alcaldes*. Los primeros se esconderán y los segundos tendrán que encontrarlos. En caso de que lo logren, los llevarán ante la *vieja*, quien lo o los juzgará y ordenará al *alcalde* que les o le dé tres latigazos diciendo: *«En el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo»*. Finalmente, les o le darán algunos consejos morales. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**TAKRAW.** Juego originario de **Tailandía.** De 10 a 12 jugadores se pasarán la pelota sin dejarla caer y sin tocarla con las manos. Juegos parecidos son: *a tierra* y *la sipa*, aunque este último se practica con el pie. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TALÓN-PUNTERA.** También conocido como *a la pisadita, dar pies, oro-plata*. Juego utilizado para distribuir a los participantes en dos bandos. Dos jugadores a cierta distancia, irán avanzando hasta llegar a estar casi frente a frente, poniendo alternadamente sus pies: puntera tras el talón. El que termine montando, será el que tendrá el privilegio de ser el primero en elegir. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TALLER DE CANCIONES INVENTADAS.** ¿Por qué no aprender a componer nuestras propias canciones o simplemente adoptar algunas que ya conocemos? **Víctor Ventosa.** (2006).

**TAMBOR.** Solían ser uno de los primeros juguetes musicales del niño. Antiguamente, eran hechos con trozos de corteza y solo lo tocaban las mujeres en ritos de fecundidad. Al principio eran percutidos con las manos, pero luego fueron reemplazadas por los palillos. **Arminda Aberasturi** (1981).

**TANGA.** Juego de puntería conocido también como *tarusa*. Consiste en tirar tejos sobre un cilindro de madera o sobre una lata desde una distancia determinada. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TANGANA O TÁNGANA. 1.** Juego de puntería y habilidad que consiste en tirar tejos sobre un cilindro de madera. **Tomás Blanco García** (1991). **2.** En el fútbol: follón, jaleo, pelea en el que participan numerosos jugadores de ambos equipos. **DRAE** (2001). **Jesús Castañón Rodríguez y col.** (2005).

**TANGRAM.** Rompecabezas de origen chino de principios del siglo XIX con el que se pueden formar distintas figuras en solitario, con las siete piezas de formas geométricas diferentes, derivadas de la partición de un cuadrado. **Joseph M. Allué** (2000). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ellas son: un cuadrado, cinco triángulos y un paralelogramo. Es sin duda uno de los juegos de paciencia más antiguos y fue conocido bajo el nombre de *rompecabezas chino*. **Empar de Lanuza y col.** (1980). Existen dos reglas básicas: una, que dice que obligatoriamente hay que utilizar las siete piezas y otra, que no se pueden sobreponer. Cada participante deberá registrar sobre papel las figuras obtenidas. Se puede jugar con fichas gigantes, con dos conjuntos, pero hay quienes opinan que esta complicación es totalmente innecesaria. **Luz María Chapela** (2002). **Enrique Pérez Oliveras** (S/F). **Miguel Medina** (1930) los cita bajo el nombre de *los tangramas*. Hace ya un tiempo que el marfil cedió espacio a los confeccionados de madera, cartón o plástico. **Jean Marie Lhôte** (1996). **Debra Wise** (2007). Para más detalles, leer a **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**TANGUILLA, LA.** Descrito en las Islas Canarias, **España,** como un juego para de dos a seis jugadores. Se necesita una pieza de madera en forma de prisma *(tanguilla)*, una tiza, una piedra y cinco cartas como mínimo para cada jugador. Se marcará una línea de lanzamiento en el suelo. Cada jugador colocará unas cartas sobre la *tanquilla* y luego lanzará su piedra con el objetivo de derribar las cartas. Cuando lo consiga, se quedará con las cartas que estén más cerca de la piedra que de la tanguilla. Se dará por terminado

cuando ya no queden más cartas en juego. **Oriol Ripoll y col.** (S/F).

**TANGUILLO. M. S. Díez** (1994) dice: «Trozo de madera sobre el que se pone dinero para jugar.» «Juego consistente en derribar el *tanguillo*, tirándole desde cierta distancia con tejos. En Astorga.» **2.** En Andalucía, **España,** peonza de látigo. **3.** Antecedente del juego *la china*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**TANGUT.** Juego de roles originario de la **India** respecto a un apicultor, sus abejas y la relación que tienen con la reina. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TAPA CULOS.** Consiste en golpearse unos a otros con el cinturón o con el pie, en los traseros. Para evitar ser golpeados, los participantes pueden buscar refugio contra la pared. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). Esta actividad la incluyo especialmente con la finalidad de que sirva como ejemplo al tiempo de poner en consideración qué actividad puede ser considerada juego y cuál no. **José David.**

**TAPAR EL PORTILLO.** Los jugadores forman un círculo, mirando hacia el centro. Uno de ellos quedará previamente afuera. Girará en derredor de sus compañeros por breves momentos y tocará después la espalda de uno de los del círculo, quien le preguntará: «¿Tapamos el portillo, compañero?» y ambos emprenderán la carrera alrededor del círculo, pero en sentido contrario. Quien llegue primero al sitio que quedó libre, lo ocupará, y el otro continuará girando, hasta poder tocar nuevamente a otro compañero por la espalda y así comenzar de nuevo el juego. **Víctor Villegas** (1994).

**TAPÓN, EL.** Se colocan unas cartulinas fijas sobre el suelo. El juego consiste en por turnos, acercar las bolas lo más posible de modo que queden sobre ella. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998).

**TARIK TANGAN.** Juego practicado en **Malasia,** por el que los miembros de un equipo sujetan un extremo de la cuerda e intentan arrastrar al equipo contrario hasta hacerle atravesar una línea marcada en el suelo entre ambos. **Gabriel Chanan y col.** (1984).

**TAROT.** Posiblemente originado en **Italia** en el siglo XV. Juego que agrupa 78 naipes, los que se consultan con el propósito de adivinar el porvenir. Las figuras principales se llaman arcanos y son en total 22: expresan la historia detallada de la evolución del mundo. **Juan J. Rosa Sanchez y col.** (2005). Para conocer más detalles, ver bajo su

nombre francés: *tarots*, en: **Jean-Marie Lhôte** (1996). Ver: *taroco*.

**TARUSA.** Juego de lanzamiento. **M. S. Díez** (1994) dice que es un «*juego que consiste en poner derecha una piedra —tarusa— y lanzarle otra que se arroja desde una distancia determinada acertándole.»* **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *mariquita*.

**TATETÍ.** Una de las denominaciones del juego conocido en **España** y algunos países de **América** con el nombre de *tres en raya* y también *la pedreta*. En **Brasil** se llama *jogo da velha*. Se juega sobre un cartón o tablero de forma cuadrangular, que está dividido por rayas en cruz y las respectivas diagonales de los cuadrados que se forman. Los puntos de intersección con los lados del cartón o tablero son ocho, a los que hay que agregar el central, por lo que suman un total de nueve. El juego consiste en colocar tres piedrecitas, cereales o simplemente papelitos doblados en línea recta. Un tanto se obtiene cada vez que las tres fichas quedan en una línea cualquiera y puede formarse la voz: *ta te ti*. Por lo común se juega a tres o a cinco. **Arminda Aberasturi** (1981). **Félix Coluccio** (1988). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Jaume Bantula Janot y col.** (2002). **Gyles P. Brandreth** (1987) lo llama: *nueve agujeros*. En **Brasil:** lançamento *de pedras*. **Laura Marina Díaz** (1995). A este mismo juego **Empar de Lanuza y col.** (1980) lo llaman: *cero y cruces*. En inglés es conocido como: *Tick, Tack, Toe*. **Matías Castro y col.** (2010) hacen referencia a su existencia, aunque un poco diferente, en antiguas ruinas romanas. Ver: *ta te ti*.

**TÉ, CHOCOLATE, CAFÉ.** Juego que se jugaba en parejas, preferentemente en las noches de invierno, uno frente a otro y mayormente dentro del entorno familiar, como para calentarse las manos. Se recitaba: «*Té, chocolate, café. Para servir a usted. No se enoje don José que mañana le traeré una taza de café con un pan marsellés»*. Se acompañaba con palmas y golpeteo de manos. **Alfonso Soler Roca** (2006).

**¿TE GUSTAN TUS VECINOS?**. Juego originario de **Brasil.** Los participantes estarán sentados en círculo y la pregunta principal que se les hará es la que provoca su título y que genera el cambio de asientos. En portugués: *¿Gosta dos seus vizinhos?* **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TEJO. 1.** Una de las denominaciones del *infernáculo*. **2.** Pedazo de teja redondeado a base de rascar contra el suelo y de pintar los diagramas para poder jugar con él. **3.** Juego de **Colombia** consistente en lanzar un tejo de hierro al bocín o cavidad de bordes metálicos en el que se coloca un fulminante o petardo inofensivo, haciéndolo explotar al golpe del tejo; si este además queda dentro del bocín, se logra el máximo acierto. **4.**

«*Juego que se ejecuta tirando al que llaman hito con tejas, y gana el que lo derriba, o queda con el suyo más cerca del, o del dinero que suelen poner encima del hito*. (*)» «*Diccionario de Autoridades* (1726-1739). **5.** Pieza que se lanza para derribar la tanga. Se la conoce también como *tango, doblón* y *tostón*. **6.** En el *Diccionario Enciclopédico Salvat* (1969) en la voz *tejo*, dice que se pone el dinero o las apuestan en el juego de la chita. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Introducido por los conquistadores españoles, fue practicado por algunos indios con trozos de tejas de barro y luego se jugó con una plancha metálica gruesa y de figura circular. El que llegaba más cerca de un cordón era considerado el ganador. Las autoridades coloniales llegaron a considerar este juego ilícito. En la actualidad la cancha tiene 14 metros limitada por una parte de madera donde se acodan los espectadores. Se juega por parejas o equipos a 12 rayas o puntos. En Santiago del Estero, **Argentina,** hay dos clases de tejos: el de los varones y el de las mujeres. El último es el que se conoce con el nombre de *rayuela*. En **Chile:** *rayuela;* **Uruguay:** *tejo*, donde es bastante conocido como juego practicado en la playa; **Venezuela:** *la turra;* **España:** *rayuela, la tabla*. **Oreste Plath** (1998). En francés: le *palet*. **Jacques Stella** (2001). De acuerdo con **Constance Kamii y col.** (1988), en inglés: *shuffleboard*. Según **Joseph M. Allué** (2000) se trata de un juego de habilidad originario de **Inglaterra** que se juega con un tablero de madera y que está muchas veces bellamente decorado. **Debra Wise** (2007). **Matías Castro y col.** (2010).

**TELA.** Entretenimiento de Catamarca, **Argentina,** en cuyo desarrollo los participantes acumulan prendas que se convertirán en penitencias. **Félix Coluccio** (1988).

**TELA DE ARAÑA, LA.** Madeja de lana que se hace circular haciendo preguntas generando una maraña de hilos que luego habrá que desenredar con otra consigna. **Fabián Mariotti** (2004). También conocida como *la telaraña*. **Laura Vargas Vargas y col.** (1989). **Guillermo Brown** (1992). **Juan Carlos Pisano** (1993) lo cita bajo el nombre de *las telarañas*. **Óscar Martínez** (2000) consigna algunas variantes dado que utiliza dos o más ovillos. En **Brasil:** *a tela de aranha*. **Héctor Civitate** (2003).

**TELÉFONO.** Juguete infantil construido por los niños con dos envases de lata de conservas quitándoles una base, cartón o plástico. Se les hace un agujero en la tapa que queda por el que se pasará un alambre fino. Alternadamente, podrán hablar y escuchar. Puede jugarse en ronda haciéndose pasar un mensaje. **Empar de Lanuza y col.** (1980). **Félix Coluccio y col.** (1988). **Eloy Altuve** (1990) dice que en **Venezuela** se suele hacer con dos vasos de cartón o plástico. **Jaime Bantulá Jano** (1998). En **Brasil:** *telefone de cordel*.

**TELÉFONO DESCOMPUESTO.** Se juega estando todos los participantes en

hilera o en círculo. El animador dirá una palabra difícil al oído del que está primero de la fila y este deberá repetir lo que escuchó al siguiente y así hasta llegar al último, que generalmente dirá una palabra que no tiene nada que ver con la inicial. **Empar de Lanuza y col.** (1980) lo menciona como: *el teléfono*. Este juego también es conocido por el nombre de *rumores y escándalo ruso*. **Tomás Blanco García** (1991) lo consigna como: *teléfono estropeado*. **Joseph M. Allué** (2000) lo llama: *no te oigo*. **Emma Girón** (S/F), como: *teléfono malogrado*. En portugués: *o telephone* **Héctor Civitate** (2003) o también: *telefonesem-fio* **Cynthia Mac Gregor** (S/F).

**TELÉFONO LUCES.** Juego de manipulación, sensorial-sonoro y sensorial-visual. Se trata de un teléfono que tiene efectos sonoros y luminosos. *Guía de Juegos y Juguetes del Instituto Técnico del Juguete de España* (2004-2005).

**TELEGA BURUK.** Juego practicado en **Malasia** similar al *ati-dada*, en el que se utilizan guijarros sobre la arena. **Gabriel Chanan y col.** (1984).

**TELEGRAFÍA ESCRITA.** Uno de los equipos elaborará un mensaje en código, para que el otro lo descifre. **Eugenio Trípodi y Gabriel Garzón** (1999).

**TELEGRAMA.** Juego en el que los participantes se sientan en círculo con las manos agarradas y uno de ellos se coloca en el centro y tendrá que adivinar quién recibe el apretón de manos (el telegrama) que se transmitirá de un jugador a otro. **Carmen Trigueros** (2000). Ver: *mensaje*.

**TELEGRAMA MENSAJE.** Se formarán varios equipos. El animador entregará una hoja en donde se escribirá en forma vertical una palabra que exprese un deseo. Entre todos los participantes buscarán las necesidades de su equipo que escribirán de forma horizontal, utilizando como referencia alguna de las letras ya anotadas en la palabra vertical. Terminadas las expresiones verticales y horizontales, los papeles serán puestos boca abajo sobre una mesa o el piso. Cada equipo sacará un telegrama para leerlo e interpretarlo. Se contará a los otros, mediante un lenguaje mudo, lo que dice el telegrama, y se escribirá sobre papel o pizarrón la palabra central. **Jaime Bantulá Janot** (2002).

**TELETUBBIES PATADITAS.** Juego simbólico y de imitación. Es un juguete de peluche hecho basándose en un famoso personaje televisivo. *Guía de Juegos y Juguetes del Instituto Técnico del Juguete de España* (2004-2005).

**TENDERETE.** «Juego de naipes en que, repartiendo tres o más cartas a quienes juegan, y poniendo en la mesa algunas otras descubiertas, procura cada uno por su orden emparejar en puntos o figuras sus cartas con las de la mesa; acabada la mano, gana quien más cartas ha recogido.» **DRAE** (2001). (*) Por reglas, consultar a **Paulina Movisichoff** (1996).

**TENGO QUE Y ELIJO QUE.** Dividirse en parejas y sentarse enfrentados. Mirando a la cara de la persona que tengo en frente y hablándole directamente, ir alternando frases que comiencen con las palabras «tengo que» y «elijo que». Luego cambiar las frases reemplazando «tengo que» por «elijo que», diciendo exactamente lo mismo que se dijo antes. Compartir con el compañero las vivencias. **John O. Stevens** (1976).

**TENGO UNA CESTITA.** Frente a una pared, se va lanzando y recibiendo una pelota, a la vez que se canta una canción y se van realizando los lanzamientos y las recepciones de distintas maneras, con los dos pies juntos, con una mano…

*Tengo una cestita*
*llena de melones*
*naranjas, mandarinas*
*y tres melocotones*.
*Achivirivri una*,
*achivirivri dos*,
*achivirivri tres*,
*rosa, capullo y clavel*.

**Carmen Trigueros** (2000).

**TENIS.** Deriva del *harpaston* de griegos y romanos. Juego de origen inglés, practicado por dos personas o dos parejas, que se lanzan alternativamente una pelota que debe pasar por encima de una red, utilizando raquetas, de forma tal que la otra parte no acierte a devolverla. **DRAE** (2001). En **Inglaterra,** la primera reglamentación es la del oficial Springfield en 1874, con forma extraña del campo de juego: dos triángulos enfrentados por el vértice y con una red triangular. En 1877 se celebran los primeros campeonatos entre clubes y se reforma el reglamento, quedando semejante al de la actualidad. Las nuevas formas del juego fueron probadas en Wimbledon y aceptadas por todos los representantes de los clubes. **Juan Rodríguez López** (2000). Por instrucciones, ver: **Bing Broido** (2000). En inglés: *tennis*.

**TENIS CON ARO.** Se lanza un aro de un campo a otro y debe ser atrapado con una sola mano, antes de que caiga al suelo. Resulta un juego ideal para realizar en barcos y

playas de arena. Por detalles y reglas, véase: **Arndt Löscher** (1995).

**TENIS CON GLOBOS.** Es preciso contar con dos palos, una cuerda a modo de red y varios globos inflados. Se puede jugar en singles o dobles. Los globos serán impulsados con la mano de modo que caigan en el piso de la cancha contraria, mientras los jugadores del lado opuesto, intentarán hacer exactamente lo mismo. Cada vez que el globo caiga al suelo, el equipo que lo lanzó recibirá un punto. Los partidos serán a cinco puntos. **Gyles P. Brandreth** (1987).

**TENIS DE MESA.** Aparece en **Inglaterra** hacia 1900 y a partir de 1921 se denominó tenis de mesa. Por instrucciones: **Bing Broido** (2000). Se juega sobre una mesa de 76 cm de altura y 2,74 de largo por 1,52 de ancho, generalmente de color verde y bordeada de blanco. Transversalmente se encuentra dividida por una red tensa de 15,25 cm de alto y 1,83 de longitud. Los jugadores lanzarán por encima de la red una pelota blanca de celuloide de 3,2 a 4,4 cm de diámetro y un peso de unos 2,5, valiéndose de raquetas de madera recubiertas de goma o corcho. Se puede jugar individualmente o en parejas. El partido se disputa a 21 tantos. **Juan Luis Hernández Álvarez y col.** (1996). Comúnmente es conocido como *ping-pong*. Juego para dos jugadores (singles) o cuatro (dobles) que normalmente se juega en lugares cubiertos. Se usan paletas para pegarle a una pelota muy liviana, que debe de pasar por encima de una red baja que divide la mesa en dos. El objetivo es generar puntos haciendo tiros que el oponente no pueda retornar. *A visual guide to the laws of the book of rules* (1998).

**TENIS DIÁBOLO.** Juego consistente en que dos participantes se pasarán unos a otros un diábolo sin que este deje de girar y evitando que caiga en el suelo. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TENIS REDUCIDO.** En un espacio reducido se colocará una red delimitadora. Situación de 3x3, en la que los jugadores de ambos equipos tratan de hacer impactar el balón en el campo ajeno, utilizando para ello únicamente su tren superior. El balón en ningún momento podrá caer al suelo. **Gerard Lasierra Aguila y Pere Lavega Burgués** (1993).

**TENIS SENTADOS.** Se juega con un cordel que hace de red y un globo que se usa de pelota. **Joseph M. Allué** (1999).

**TENTE TIESO, EL.** Un jugador es rodeado por otros en cantidad de no más de 10 a una distancia tan pequeña como para no permitir caerse, a pesar de tener los brazos

pegados al cuerpo. Los demás lo irán empujando sin seguir ningún orden establecido para hacerlo. Es una de las denominaciones del juego *el pincho*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**TERCERA. 1.** Una de las denominaciones de la cara de *la taba* llamada *culo*. **2.** En el juego de los cientos, reunión de tres cartas del mismo palo y de valor correlativo. *Diccionario Enciclopédico Salvat* (1969). **3.** *«En el juego de los cientos, conjunto de tres cartas seguidas por su orden, y toma nombre de la carta superior; como tercera mayor, la que empieza por el as; real, la que empieza por el rey, etc.»* **DRAE** (2001). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**TERESA.** Ronda infantil antigua de origen español cuyo contenido gracioso se canta, mientras se van dando vueltas. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**TEROMPAH GERGASI (SANDALIA GIGANTE).** Se fijan seis correas de cuero a cada una de las dos tablas de madera de 5x10 cm por 3 m y seis personas deslizan sus pies en estas correas, de forma que parecen dos sandalias gigantes. Con los pies derechos en una sandalia y los izquierdos en la otra, los participantes colocan sus manos en los hombros de la persona de delante y arrastran los pies en equipo. Moverse hacia delante, hacia atrás, de lado o sobre un obstáculo puede ser un gran desafío. **Terry Orlick** (1995). Practicado en **Malasia. Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TERRITORIOS.** Se divide el terreno de juego en dos partes iguales y en cada una se sitúa un jugador. El primero lanzará su navaja u objeto punzante hacia el terreno enemigo tratando de clavarla. Si lo consigue, se traza una línea recta adjudicándose el terreno enmarcado. El otro realizará lo mismo considerando que si no se clava pierde el turno. Pierde el que se quede sin terreno. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TERRORISTA, EL.** Se juega en ronda. Se utiliza un artefacto que haga de bomba y un fósforo, los cuales deben ser pasados por todos los participantes, evitando que ambos artefactos se junten en una sola persona. **Fernando Rabenko** (2002).

**TESORO ESCONDIDO, EL.** Partiendo de una visualización, imaginar un lugar lejano y desconocido. Hacer un cuadro tipo historieta. Encontrar un cofre y describir lo que se ha de encontrar en él, con dibujos. Compartir trabajos. **G. Brites y M. Müller** (1990).

**TESORO ESCONDIDO, EL. Variante 1.** El coordinador le propondrá al grupo encontrar un «tesoro» consistente en un paquete de caramelos, una torta o algo así. Los piratas, si bien dejaron indicado el lugar exacto en el cual se halla, el mensaje quedó en clave y es preciso descifrarlo. **Alberto Ivern** (1994).

**TESORO HUMANO, EL.** El juego consiste en ponerse a conversar y obtener rápidamente la información requerida para poder llenar con ella los espacios en blanco. Documentar todo sobre papel. **Guillermo Brown** (1992).

**TESORO RESCATADO, EL.** Los jugadores se sentarán enfrentados, una hilera frente a otra. En el espacio entre ambas se colocará un cofre de madera o papel pintado de dorado. Se invitará a los participantes a hacer un viaje imaginario por el mundo de sus miedos, para lo que se sugiere colocar música alegre de fondo. Tomar un papel grande y pedirle a todos que dibujen la silueta de su cuerpo para que luego cada uno grafique cómo imagina sus miedos y darles color. Una vez lo hayan hecho, colocar las siluetas en el cofre. Imaginar un lugar donde sus miedos pasen a ser motivo de superación y cambiar los colores de cada dibujo por los que consideren más agradables. Dibujarán la nueva situación sobre otro papel y colocarán una nueva palabra que demuestre cuál o cuáles miedos se pudieron transformar y por qué. Sentados en ronda, comentar entre todos la experiencia. **Susana Gamboa de Vitelleschi** (2005).

**TESTAMENTO, EL.** En **Venezuela,** juego en el que un niño escribirá un testamento según las indicaciones de otro que contestará sin ver, quién le dejará cada objeto e incluso distintas partes de su cuerpo. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**TETERA, LA.** Mientras «X» se encuentra fuera de la habitación, el resto de los participates decidirá cuál será el objeto que tendrán que adivinar. Cuando «X» vuelva a entrar, llamará a alguien para que le describa el objeto. Las descripciones serán del tipo: «La tetera está en la mesa». El jugador que dé la pista definitiva será el que tendrá que adivinar el objeto la próxima vez. Para otros, este juego no es otra cosa que la versión simplificada del que se llama: *sí o no*. En inglés: *teapot*. **Constance Kamii y col.** (1988). **Kate Greenaway** (1889).

**TI RINGA (TI MATI-MATI).** *Ti* es el nombre de un árbol del que se decía que cambiaba de posición de forma mágica. *Ringa* significa mano. *Ti ringa* es un juego en el que hay que mover rápidamente la mano. Dos jugadores se colocarán uno frente a otro y harán una serie rápida de movimientos de dedos y manos. El jugador A realizará cualquier movimiento que se le ocurra. El jugador B lo repetirá y gritará tan rápidamente como pueda para que las acciones de los dos parezcan simultáneas. No hay limitación

sobre la clase de movimientos a ser utilizados mientras una persona consiga seguir a la otra. Los niños maoríes al jugarlo, además de hacer movimientos de dedos y manos, solían balancear los brazos, dar palmadas en los muslos o el pecho, de arriba abajo y de lado a lado. **Terry Orlick** (1995).

**TICO–TICO.** Es un poco más difícil que el juego conocido como: *he comprado una gallina*. Se hace una ronda y se establece un diálogo con el compañero que está a la derecha, primero, y con el de la izquierda, después. Como sucede en el juego *he comprado una gallina*, el objetivo se va pasando y cada vez que se formula una pregunta, esta ha de ir de niño en niño hasta llegar a quien dirige y volver a quien la haya hecho. **Rosa Guitart Aced** (1996).

**TIEMPO DE VIDA.** Se trata de un juego que estimula a adolescentes y jóvenes a comprender mejor las características de la etapa de vida que están atravesando y cuáles son sus exigencias. **Klaus W. Vopel** (1981).

**TIEMPO LIBRE.** Es aquel en el cual la persona realiza actividades no impuestas por la necesidad, que lo benefician física y mentalmente. Se analiza desde tres aspectos: *«tiempo libre nocivo», «tiempo libre neutro»* y *«tiempo libre positivo* o *verdadero tiempo libre humano»*. **Humberto Gómez** (1991). Valioso capital opuesto al tiempo ocupado por las actividades obligatorias ineludibles. Ha de preocupar la cantidad y calidad de las actividades en él desarrolladas las que pueden generar un tiempo positivo o negativo según sirva para la personalización o no, para la alienación o no. **Víctor Pavía y col.** (1992). **Joseph Mª Puig Rovira y col.** (1987). **Erich Weber** dice que se *suele entender por tiempo libre aquellos períodos irrepetibles de la vida humana, con comienzo y fin, factibles de ser medidos con reloj, en los cuales el individuo se siente libre. Libre en su doble aspecto de «libre de» y «libre para»*. **Manuel Correa** (1983). La problemática del tiempo libre es una cuestión estrechamente ligada a la animación sociocultural. Con el desarrollo de ciertas industrias culturales, el tiempo libre se ha ido transformando (en muchos casos) en formas de consumo pasivo que restringe las ocasiones para la formación personal. **Ezequiel Ander-Egg** (2008).

**TIENDA, LA.** En **Venezuela,** juego infantil en el que participan ambos sexos a los que se les dan prendas. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**TIERRA, CIELO, AGUA.** Juego originario de **Rusia.** Al participante que le toque uno de estos elementos deberá decir el nombre de un animal que viva en él. Si se equivoca o se demora en hacerlo, pierde. También es conocido por *ground, sky, water*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TIERRA, MAR Y AIRE.** Se trata de un juego en el que el participante tendrá que estar atento al cambio de consignas. Cuando se diga «tierra» debe correr libremente por el espacio, «mar» deberá dirigirse a un espacio con colchonetas y «aire» deberá alzar los pies del suelo, situándose sobre bancos, sillas o espalderas. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). **Carmen Trigueros** (2000) menciona la variante de que *«tierra»* sea igual a *sentado*, *«mar»* igual a *de pie* y *«aire»* igual a *salto*. **Ethel Bauzer Medeiros** (1987) se refiere con el mismo nombre al juego por el que quien dirige, canta y, en determinado momento, detiene sus movimientos y anuncia un vehículo, un taxi por ejemplo. En este caso los participantes deben hacer los gestos de una rueda que gira. Continuará los cantos y los demás deberán hacer los movimientos adecuados que serán para los de *tierra* los de una rueda que gira, para los de *mar* los movimientos de un remero y para los de *aire* el vuelo.

**TIERRA, MAR Y AIRE. Variante 1.** Se disponen los jugadores en ronda excepto uno, que se colocará en el centro con una pelota que ha de pasar a quien quiera mientras le diga *«tierra, mar o aire»*. En función de lo elegido, el que la recibe, la ha de devolver con el pie pronunciando el nombre de un animal relacionado con el medio mencionado. Si se confunde, deberá ir corriendo hasta el lugar preestablecido mientras que el resto podrá seguir golpeando hasta que llegue a ese lugar. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TIESO CON TIESO.** Entretenimiento venezolano. Consiste en que los participantes se cojan de las manos, junten los pies y comiencen a dar vueltas rápidamente. **Félix Coluccio** (1988).

**TIHUVA HOLWANA.** Juego originario de **Mozambique.** Se delimita un terreno y en ambos lados se ubicarán dos equipos de cinco o seis integrantes cada uno. Consiste en transportar una pelota de tenis sobre un cartón de un lado a otro. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TIMBA ECONÓMICA.** Cada participante contará con 10 porotos. Uno de ellos, con la mano hacia atrás, tomará algunos o todos y el contrincante deberá adivinar si el número es par o impar. Si lograse acertar, se quedará con la cantidad de porotos, mientras que de lo contrario, deberá cederlos a su contrincante. **Fernando Rabenko** (2002).

**TIMBIRICHE.** Para dos jugadores. Uno marcará tantos puntos en una hoja cuadrada como desee, en filas, siendo lo habitual un arreglo de diez líneas de 10 puntos. Luego, por turno, los jugadores trazan líneas horizontales o verticales de punto a punto. Se trata

de completar tantos cuadraditos como sea posible, marcando la línea que falta para terminar uno. Cuando un jugador cierre un cuadrito, pondrá allí su inicial y podrá marcar una línea extra. El turno terminará cuando marque una línea que no cierra un cuadrito. El que haya marcado más iniciales será el ganador. **Gyles P. Brandreth** (1987) (*).

**TÍO MARAGATO, EL.** Se compone de un animador y de una cantidad indeterminada de jugadores a los que se les asignará un número a cada uno. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TÍO VIVO.** Otras denominaciones: *saltar la cuerda, los molinos*. Uno de los jugadores se sitúa en el centro del círculo formado por todos, sujetando una cuerda larga que agarra por uno de sus extremos. Comenzará a hacerla girar sobre sí mismo, haciendo que la cuerda gire a su vez. Pasará la cuerda a la altura de los pies y sus compañeros deberán saltarla para evitar ser tocados. El que es alcanzado, deberá dejar el juego. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TIOVIVO.** Recreo de feria que consiste en una plataforma circular y giratoria, sobre la que están colocados caballitos de madera, cochecitos u otros objetos en los que se suelen sentar las personas. El movimiento circular permitirá volver a unir lo separado y ejerce un poder de fascinación sobre el niño. Permite el acceso de adultos, lo que hace que los niños pueden sentirse acompañados. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Muestra al niño que por cada movimiento de ida existe otro de vuelta que lo complementa, que lo cierra. Existe un movimiento que va hacia arriba y otro hacia abajo. Todo está a la vista y es comprobable sin sorpresas. Todo irradia mensajes de seguridad, incluso la música bastante monótona. **Roberto Neri** (1963). La rotación atrapa al participante dándole la sensación vana de victoria frente a los otros. **Roger Caillois** (1986). Los niños disfrutan tanto de la búsqueda como del encuentro del balance. Se destacan dos tipos de movimientos: uno al que llamaría *pendular*, el mismo que existe en el subibaja; el otro *circular*, que dan la sensación de ser movimientos en proceso de continua realimentación. Este último es el característico del trompo y existe sobre esta plataforma. En resumen, ofrece: independencia del adulto, contacto ocular, sensación de poderío, libertad en un lugar sin sorpresas desagradables. **José David. Ana Pelegrín** (1996). Otros nombres: *carrusel, calesita*. En inglés: *merry-go-round*.

**TIP–TAP–TOC.** Juego que guarda semejanza tanto en el fondo como en la forma, con el clásico *ponerle la cola al burro*, con la diferencia que intervienen números y de que los jugadores deben saber sumar. Se confecciona un tablero trazando un gran círculo y se divide en 10-12 segmentos que se numeran en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador, por turno, cerrará los ojos y señalará un segmento del círculo con el lápiz

descartándolo para que no se tenga en cuenta en el futuro. Quien posea más puntos, será considerado el ganador. **Debra Wise** (2007).

**TIPOTEO, EL.** Un participante saldrá del salón y los demás elegirán el verbo que será sustituido por el «verbo tipotear». El jugador regresará y por medio de preguntas, deberá adivinar cuál fue el verbo suplantado. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001).

**TIRA DE LA MORSA.** Para jugar se necesitará una cuerda larga y resistente así como algún objeto fuerte al que la «*morsa*» se agarrará por detrás. Tradicionalmente, una persona (la *morsa*) se colocaba detrás de una gran roca en la tundra y se enroscaba una cuerda tras su espalda y bajo sus brazos. También puede jugarse agarrándose de un árbol o de una gran colchoneta enrrollada, mientras el equipo tratará de mover a la *morsa* de su escondite, tirando de la cuerda. **Terry Orlick** (1995).

**TIRA Y AFLOJA, EL.** Fue practicado en **España** en el siglo XVI. En algunos países americanos como **Haití,** se juega en los velorios. Juego de a dos niños por vez quienes sostienen un pañuelo por las puntas, mientras que otro designado por los demás, irá recitando versos que comienzan con esas palabras. **Félix Coluccio y col.** (1988). **Tomás Blanco García** (1991). Quien hace de director dirá: *En el tira y afloja / perdí mi caudal, / en el tira y afloja / lo volví a ganar. / Cuando yo diga que tiren / han de aflojar; / cuando yo diga que aflojen / han de tirar*. **Paulina Movisichoff** (1996). También conocido como *cuerda india*, integró hasta los Juegos de Amberes de 1920 la lista de juegos olímpicos, después de los cuales fue excluido. **Sociedad Aguirre Gil** (2008).

**TIRABEQUE.** Juego de fuerza que consiste en hacer levantar al oponente que está sentado con las piernas estiradas ayudados de un palo. **Joseph M. Allué** (1999). Uno de los juegos del *Gargantúa* de **F. Rabelais,** según **García-Die** (1972). **1.** Juego tradicional leonés, conocido también como *tiro del palo y tirar al palo*. Dos jugadores enfrentados, sentados de forma que se toquen con las plantas de los pies. Con las manos, cogen un fuerte garrote y tira cada uno para su lado hasta que uno de ellos logra poner en pie a su adversario. **2.** Tirador. Ver: *llevar el gato al agua*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**TIRACHINAS.** Tirador. Horquilla con mango a cuyos extremos se unen los de una goma para estirarla y disparar así piedrecillas, perdigones, etc. También es conocido como: *tira chinas*. **Eugenia Trigo Aza** (1994).

**TIRADA DE BOLOS FESTIVA.** En la mayoría de los pueblos de **España,** se organizan competiciones con motivo de las fiestas mayores. Contemplan la tirada

individual en la que se clasifican los cinco mejores jugadores de cada grupo y la tirada del «garró» en la que los cinco mejores vuelven a hacer ocho tiradas. Se van anotando las mejores puntuaciones de cada jugador y también las de cada grupo. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TIRADA LOCA.** Juego individual que se juega con un balón de rugby o, en su defecto, uno ahuevado, al estilo de bolos. **Alfredo López de Sosoaga** (1999).

**TIRADOR CIEGO, EL.** Se le vendan los ojos a un participante que lleva en la mano una pelota mientras el resto de los jugadores se distribuye libremente por el espacio. El juego consiste en que los jugadores libres tienen que indicarle al ciego, por medio de sonidos, dónde se encuentran. El jugador que tiene los ojos vendados al orientarse tratará de dar con la pelota a alguno de sus compañeros y cuando lo consiga, se intercambiarán los papeles. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**TIRAPAPELES.** Dos jugadores se colocan de espaldas entre sí separados por unos metros. Uno tendrá una bolsa abierta y otro una pelota. El jugador que lleva la pelota la lanzará hacia atrás, mientras que su compañero tratará de que caiga en la bolsa. No pueden mover los pies. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**TIRAR AL GAT.** Práctica tradicional en Valencia y Castellón, **España,** en la que cada carretero coloca su caballo en sentido opuesto al otro, quedando enfrentados por la grupa, para así ser arreados y ver cuál gana de acuerdo a la marca hecha previamente en el suelo. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TIRAR DE LA CUERDA.** Juego y ejercicio antiguo de fuerza en que dos equipos tiran de cada uno de los extremos del cordel con la finalidad de que uno de ellos pase una línea demarcada previamente en el suelo y, por tanto, pierda. Otras denominaciones: **Argentina:** *cuerda, la chigua, cuarteada, cinchada*; **Chile:** *tirar la cuerda, tirar el cable;* **México:** *lucha de cable*. **Oreste Plath** (1998). En **Brasil** se llama: *cabo de guerra* o *pulando a corda*. Es muy parecido a un juego que se llama: *tira soga*. **Tomás Blanco García** (1991). Hay autores que lo consideran originario de **Malasia,** donde se llama: *tarik tangan*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002). **España:** *el pastor y el lobo*. **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995). **Eloy Altuve** (1990) manifiesta que en **Venezuela** se llama: *el mecate* o *la soga*. **Marsilio Parolini** (1995) lo llama: *tiro de la cuerda*.

**TIRAR DE LA CUERDA A CUATRO PATAS.** Juego originario de

**Bangladesh** donde se denomina: *tug of war in all-fours*. Juego en parejas que luchan por ver cuál de los integrantes inclina a su compañero al que está unido con una cuerda. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TIRAR DE LA PAZ REVISADO.** Es una variación del juego *tirar de la paz*. Un equipo de aproximadamente 10 participantes, se sienta en círculo agarrando una gruesa cuerda colocada dentro del mismo, delante de sus pies. La cuerda será atada formando un gran círculo de modo que si todos tirasen a la vez, el grupo entero sería capaz de levantarse. También puede jugarse tendiendo la cuerda recta y sentándose la mitad de las personas a cada lado, una frente a otra, formando dos filas. Si ambas tirasen de la cuerda, podrían ayudarse y levantarse los unos a los otros. **Terry Orlick** (1995).

**TIRAR DE LOS CABELLOS.** Ver: *el loncotún*, que es un juego violento, una especie de pugilato que se armaba después de los juegos de pelota. **Oreste Plath** (1949). **Elda Durán** (1996).

**TIRO.** La expresión juego de tiro designa a un juego de habilidad con objetos que se lanzan hacia un móvil o hacia una diana. Se trata de un ejercicio con múltiples variaciones, del juego al deporte, de la diversión a la guerra. Adquirió en 1972 estatus olímpico. **Jean-Marie Lhôte** (1996). Cada una de las especialidades deportivas que consisten en disparar con distintos tipos de armas sobre blancos fijos o móviles. **DRAE** (2001). En inglés: *target-shooting*. **Bonnie Gratch y otros** (1983).

**TIRO AL BLANCO. 1.** Juguete constituido por un cuadrado de madera, pintado con círculos concéntricos, que suelen tener diferentes valores. Consiste en tirar lo más cercano al centro objetos tales como dardos, flechas, etc. **Gretel García y col.** (1999). **2**. **Laura Marina Díaz** (1995) da otra versión y es la de practicarlo al aire libre, utilizando un *frisbee* y un balde con la boca hacia abajo a modo de blanco.

**TIRO AL PALO.** También conocido como: *llevar los gatos al agua*. Es un juego de fuerza, que consiste en que dos personas puestas cara a cara y forcejeando, harán lo posible por atraer al otro hacia sí. **Tomás Blanco García** (1991).

**TIRO CON ARCO Y FLECHA MOCOVI.** Se trata de acertar al blanco con distintos niveles de dificultad. **Eloy Altuve** (1997).

**TIRO CON ARCO Y FLECHA ONA.** Consiste en acertar blancos situados a

determinadas distancias. **Eloy Altuve** (1997).

**TIRO DE RIFLE.** Se divide en tres categorías determinadas por el tipo de rifle usado y el tipo de postura empleada para ejecutar el tiro. Ganará el competidor que acumule la mayor cantidad de puntos en el total de tiros. **Diagrama Group** (1982).

**TIRO DE RONQUERO.** Lanzamiento al estilo de la azada pero puntuando la jugada tan solo si el objeto arrojadizo queda de pie. El roncero es un instrumento utilizado para cavar y excavar viñas. Quien gana, suele conseguir honores y prestigio social. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TÍTERES Y MARIONETAS.** Muñeco generalmente confeccionado con pasta de diarios viejos que se ponen en remojo en agua caliente, después de desgarrarlos en jirones. Se mueven por medio de hilos u otros procedimientos. ¿Cuál es su nombre? ¿Dedicación? ¿Tics?, etc. **Robert Jaulin** (1979) destaca el importante papel religioso que desempeñaron en el pasado. En la actualidad, siguen ofreciendo momentos gratos de esparcimiento tanto a chicos como a grandes. La industria del juguete los produce y los pone al alcance de los niños para que estos los manejen y se expresen. **Martha Glanzer** (2000). Manejándolos bien pueden llegar a ser muy buenos auxiliares didácticos y exteriorizadores de valores y sentimientos. **Víctor J. Ventosa** (2006).

**TÍTERES SIN TÍTERES.** Se utilizan todo tipo de materiales (guantes, sean de cocina o no, vendajes, medias, mitones, bolsas de papel, una toalla, etc.). **Lee Hausner y Jeremy Schlosberg** (1998).

**TITITOREA (JUEGOS CON PALOS).** Los maoríes practican varios juegos con palos algo más gruesos que el de una escoba y de 45 cm de largo. En estos juegos dos o más jugadores los golpean contra el suelo y contra otros palos para luego lanzarlos por el aire. La mayor parte se llevaban a cabo al ritmo de música o acompañados por cantos. Comúnmente formaban círculos (o en dos filas) con los jugadores moviendo los palos arriba y abajo e intercambiándolos tanto sea entre hombres como entre mujeres. **Terry Orlick** (1995).

**TIZA OCULTA.** Juego donde la búsqueda se hace más arriesgada conforme los jugadores se alejan de «casa», que es el nombre de una zona que se marca para que los jugadores sepan dónde están a salvo. Todos permanecen en ella mientras uno va a esconder la tiza y cuando vuelve, los demás salen a buscarla. El que la escondió irá diciendo «frío» si están lejos y «caliente» si se acercan a ella. El jugador que encuentre

la tiza correrá para marcar a los compañeros lo antes que pueda, es decir, antes de que se refugien en «casa». Los marcados quedarán eliminados y quien encuentre la tiza será el encargado de esconderla en la nueva ronda. **Josep M. Allué** (2000).

**TLACHTLI.** Se llama así a un lugar especial con forma de rectángulo en el que mayas y aztecas solían jugar al juego tradicional del mismo nombre, en el cual dos equipos se enfrentaban vestidos de ropas ceremoniales en un campo cercado por una valla alta. El campo en forma de I mayúscula tenía 36x14 metros. Un equipo anotaba un tanto cuando el contrario no podía devolverle la pelota, pero el momento culminante era cuando un jugador experto hacía pasar la bola por un anillo de piedra vertical emplazado en la zona media de la cancha. Entonces, el juego se detenía y le daban joyas, capas de plumas, etc. Al equipo ganador le tocaban honores importantes, pero quienes perdían, podían llegar a ser sacrificados. Para ellos, la cancha era el mundo y el movimiento de la pelota simbolizaba el de un astro. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Eloy Altuve** (1997) lo menciona como *tlachtli azteca* y dice que lo jugaban dos contra dos, tres contra tres, etc., dependiendo del tamaño del campo de juego, el cual podía también tener la forma de una H mayúscula acostada o la de una doble T. Según este autor, las dimensiones de los campos de juego variaban de una zona a otra y orientación era de Norte a Sur para que cada equipo tuviese iguales probabilidades frente a la luz. El juego estaba estrechamente ligado al sistema de creencias religiosas, de concepción del mundo, y era considerado una oportunidad popular masiva de refuerzo de esas creencias. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005) agregan que la pelota era de caucho y pesada. Los jugadores iban ataviados con un taparrabos de cuero y protecciones en las manos del mismo material. La pelota la impulsaban tanto con las manos como con las nalgas. **Jean-Marie Lhôte** (1996) destaca específicamente la prohibición de usar la cabeza y las manos. Menciona detalladamente la lista de accesorios protectores que van desde fuertes cinturones y sandalias a guantes, etc. El juego solía estar enmarcado en una serie de celebraciones religiosas en las que el sol tenía una importancia muy grande.

**TO HIMMAENG.** Juego originario de **Myanmar** en el que dos equipos ocupan dos círculos. Cada uno tratará de vaciar el círculo del equipo contrario. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TO SAIKHONG.** Juego originario de la **India** que se lleva a cabo sobre un terreno de 40x20 metros, dividido en dos mitades iguales. Ver: *patentero*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TOBOGÁN. 1.** Deslizadero artificial en declive por el que personas, sentadas o tendidas, se dejan resbalar por diversión. **2.** Especie de trineo bajo formado por una

armadura de acero montada sobre dos patines largos y cubierta por una tabla o plancha acolchada. **3.** Pista hecha en la nieve, por la que se deslizan a gran velocidad estos trineos especiales. **DRAE** (2001). Juego generalmente de plaza que permite subir y bajar. «Perder pie» en la subida puede provocar una pequeña caída libre.

**TOBOGÁN. Variante 1.** Juego en el que el adulto sienta al niño sobre sus rodillas, con la cara hacia fuera. Lo toma de las axilas y extiende sus piernas, deslizando al niño por ellas como si fuera un tobogán. Ésta acción puede repetirse varias veces. **Gladys B. de Vila y Mariana Müller** (2002).

**TOCA.** Juego individual. A unos 10 metros del lugar de lanzamiento se coloca un bolo. El tirador lanzará el taco de madera para derribarlo, para lo que posee tres minutos para hacerlo. **Alfredo López de Sosoaga** (1999).

**TOCA. Variante 1.** Juego de Navarra, **España,** que consiste en lanzar seis fichas de hierro contra una vara sujeta a un cajón. Se contabilizará el número de aciertos. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TOCA MADERA.** Todos los niños, menos uno, se ubicarán en diferentes posiciones tocando algo de madera. Deberán correr de un objeto hecho de ese material a otro. El participante que ha quedado fuera, deberá perseguirlos intentando agarrar a uno de los demás mientras están corriendo sin aferrarse a un objeto. En el momento de coger a uno de ellos, este último ocupará el lugar del perseguidor. Según **Gyler Brandreth** (1987), se trata de una variación popular del juego de la *roña* que en su libro él llama: *toca madera y chifla*. **Kate Greenaway** (1889).

**TOCAD AZUL.** El juego comienza con entre seis a ocho jugadores colocados en círculo. El animador se encargará de dar las instrucciones. Primero todos los jugadores deberán usar su mano derecha para tocar algo azul y mantenerla (podría ser un trozo de camisa, un zapato, etc.). Después, la mano izquierda tendrá que tocar algo amarillo y mantenerse así. Luego, el pie izquierdo deberá tocar algo negro y el derecho algo marrón. La cabeza puede tocar algo rojo y el hombro algo verde. El último color para ser tocado deberá ser uno raro para aumentar así la dificultad y obligar a estirarse aún más. **Terry Orlick** (1995). Ver: *tocar azul*.

**TOCADOR VESTIDOR.** Es un juego simbólico, de imitación. Se tendrá que disponer de estantes y bandejas para colocar complementos tales como peines, cepillos, espejos, etc. *Guía de Juegos y Juguetes del Instituto Técnico del Juguete de España*

(2004-2005).

**TOCAR AZUL.** El animador irá diciendo colores y los jugadores deberán ir corriendo a tocar objetos que contengan ese color. Resultará muy divertido hacerlo a cámara lenta, luego a cámara rápida o marcha atrás. **Óscar Martínez** (2000). Ver: *tocad azul*.

**TOCAR CON LA PELOTA.** Juego originario de **Filipinas.** Se forman dos equipos y ganará el que consiga permanecer durante mayor tiempo en el rectángulo central. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TOCAR FERRO VELL.** Otras denominaciones: *tocar hierro viejo*. Se trata de un juego de correr y agarrar para que le cambien de puesto, pero con la particularidad de que si uno toca hierro, el que lo hace no puede ser agarrado, pues el hierro hace de «*casa»*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TOCO, MARRO Y SALGO.** Lo juegan dos equipos de igual cantidad de integrantes y consiste en tomar prisioneros al mayor número de jugadores del bando contrario. Otras denominaciones: *las dos paredes, marro*. En **Francia:** *les barres*. Por reglas, consultar **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TODO LO QUE AÚN NO TE HE DICHO.** Se trata de una actividad que puede ayudar a los adolescentes a tomar conciencia de algunas desilusiones y de buscar formas para superarlas. **Klaus W. Vopel** (1981).

**TODO TIENE UNA HISTORIA.** Compartir con el resto del grupo la historia de un objeto especial que se tenga en casa. Esta actividad perfectamente podrá complementarse con un dibujo, música o fotografías. **José David.**

**TODOS ARQUEROS Y JUGADORES.** Se juega con tantos arcos como jugadores. Cada jugador tendrá que cuidar el suyo y a la vez tratar de hacer un gol en el contrario. **Eugenio Trípodi y Gabriel Garzón** (1999).

**TODOS BAILAN, TODOS BAILAN.** Consiste en bailar, comenzando por hacerlo solo y a medida que el animador vaya dando consignas, seguirlas abrazando a los otros. ¡Buscar pareja! (bailar un rato de dos en dos). ¡Se agrega uno! (bailan de tres en tres). ¡Ahora de cuatro en cuatro! ¡Otra vez solos! ¡Solos!, etc. Hay que aclarar que no se trata de bailar sueltos. **Fabián Mariotti** (2004).

**¡TODOS EN EL ARO!** Los niños se distribuyen en grupos de tres, metidos en un aro. Se desplazan en forma coordinada manteniendo el aro en la cintura, sin poder utilizar las manos. Si a algún grupo se le cae, deberá esperar a que otros compañeros lleguen con el suyo y, sin tocar los aros con las manos, lo intercambien. **Raúl Omeñaca y col.** (2001).

**TOKA. 1.** Juego o deporte tradicional de lanzamiento en puntería, practicado en el País Vasco, que cosiste en que desde una determinada distancia, hay que lanzar seis fichas de hierro tratando de golpear una barra del mismo material que se encuentra clavada en el suelo. Otras denominaciones: *tuta, caliche, tango*. **2.** En el mismo juego, barra de hierro. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**TOMA DE LA BANDERA.** Se trazan dos círculos concéntricos y se nombran dos equipos que serán los *defensores* y los *atacantes* respectivamente. Deberán defender un banderín, dado que el equipo de defensores perdería si los atacantes logran robarlo dentro del tiempo establecido. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001).

**TOMATE, TOCINO, TORIBIO.** Juego de persecución a partir de círculos concéntricos que se trazan sobre el suelo. **Tomás Blanco García** (1991).

**TOPAO.** Posiblemente originario de **Santo Domingo.** El jugador contará hasta 50 para que el resto de los compañeros se esconda. Luego saldrá en busca de los otros para atraparlos. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TOPEADURAS.** Un niño se monta a horcajadas en las espaldas de otro y juega con otra pareja a toparse como si fuesen jinetes con sus caballos. El encuentro a golpes tiene por finalidad desmontar al adversario. Otras denominaciones: *topear, topeadura, jugar a los empellones*. **Oreste Plath** (1998).

**TOPWORDS.** Se juega con un tablero y 72 fichas con letras y cuatro portaletras. Básicamente se trata de armar palabras de modo tal que queden conectadas a otras ya previamente existentes. El reglamento, bastante extenso, podrá encontrarse en **Ana María Radrizzani Goñi y col.** (1987).

**TORITO PINTO, EL.** En **Venezuela,** juego de persecución que se desarrolla ubicándose entre las ramas de un árbol. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**TORMENTA EN EL OCÉANO.** Juego originario de **Dinamarca** en el que participan jugadores sentados en círculo. Uno actuará como si fuese una ballena y el resto como peces. Harán muchos cambios de lugar y quien finalmente se quede sin sentarse, será el perdedor. También se conoce como: *the ocean is stormy*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TORNEO, EL.** Se agrupan los participantes por parejas, numerándose con el 1 y el 2 cada integrante. Dada la señal de comienzo, los números 1 montarán a «*caballo*» sobre los números 2, y los «*caballeros*» o «*jinetes*» tratarán de derribarse entre sí, siendo vencedora la última pareja que «quede en pie» sin haber sido derribada. **Enrique Pérez Oliveras** (1990). Ver: *torneo de caballeros*.

**TORNEO DE CABALLEROS.** Se trata de un juego ideal para hacerlo sobre el césped o en el agua a los efectos de que tanto los que hacen de «*caballeros*» como de «*caballos*» puedan caer sin lastimarse. Cada participante cargará sobre sus espaldas a otro para representar así la combinación *caballero-caballo*. Ganará la pareja que tenga mayor número de victorias. **Gyles P. Brandreth** (1987). Ver: *torneo*.

**TORNUS, LOS.** *Juego de bolos* de comarcas españolas que se practica con 10 bolos, tanto en forma individual como en equipo. **Tomás Blanco García** (1991).

**TORO CANDIL O TORO CANDELA.** Juego que en **Paraguay** y en el norte de **Argentina** se realiza especialmente en la víspera de la fiesta de San Juan. Una persona se colocará una armazón de madera imitando a un toro con sus respectivos cuernos, al que se le prenderá fuego. Quien lo lleva, amenazará a cualquiera que se le cruce al paso. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**TOROGIL.** Juego parecido al llamado *el milano*, en el que uno de los jugadores hará de Emiliano, quien representa a un ogro gigante devorador de niños que en un momento saldrá a capturar a un participante. Quien sea apresado, será eliminado. **Tomás Blanco García** (1991).

**TORRE DE CONTROL.** Los participantes se organizan en parejas, uno de cuyos integrantes identificaremos como A), tendrá los ojos vendados y representará a los aviones. El otro, que individualizaremos como B), será quien haga de lazarillo, lo más cariñosamente posible. Después de 15 o 30 minutos se intercambiarán los roles. Finalmente, reuniremos a todos para intercambiar ideas sobre las diferentes experiencias que este juego permitió descubrir. **Fidel Delgado y col.** (1993).

**TORRE DE PAPEL, LA.** Se trata de un juego que consiste básicamente en la confección de una torre usando papel de periódico, un lápiz y cinta de papel engomado, por parte de cinco participantes, sin que pueda existir entre ellos comunicación oral. Tendrán para la confección de la tarea aproximadamente de 10 a 15 minutos. Se podrá desarrollar una segunda etapa, pero esta vez con comunicación plena. Permitirá la visualización lúdica y trabajar teóricamente sobre conceptos importantes tales como: planificación, trabajo colectivo, trabajo en equipo, liderazgo, etc. Se recomienda comentar las diferencias entre las dos etapas. Para más detalles, consultar **José David** (1985) y *Torres enormes* de **Brian Clegg y col.** (2001).

**TORREROS DE FARO.** Los niños se colocan detrás de una línea marcada en el suelo con tiza o cinta adhesiva. Imaginar que son marineros que viajan en una embarcación agitada por las olas. Uno de los pequeños, con una linterna en sus manos y girando lentamente sobre sí mismo, será el faro y se colocará a una distancia de cinco a 20 metros según lo que permita el tamaño de la sala. Los marineros irán acercándose al faro mientras el haz de la linterna apunte hacia atrás. Pero tan pronto como se vuelva hacia ellos, deben quedarse inmóviles. Si la luz capta a uno moviéndose, este quedará fuera de juego. El último, o los que consigan llegar hasta el faro, hará de faro en la próxima ronda. **Mónica Krumbach** (2002). Ver: *uno, dos y tres, coronita es*.

**TORRE EN GUARDIA, LA.** Se trata de una ronda y canción muy conocida, originaria de **España** y difundida por todo el continente latinoamericano que se refiere a una época pasada en la que existía la magia de las torres, de los príncipes y reyes. En sus primeras estrofas dice: La torre en guardia / La torre en guardia / La vengo a destruir / Pues yo no temo / Ni a ti ni a tus soldados */ Me voy a quejar, / me voy a quejar / al gran rey de Borgoña (se repite la anterior estrofa) / Mi Rey, mi Príncipe, / mi Rey, mi Príncipe, / me arrodillo a tus pies. / Mi Capitán, mi General, / mi Capitán, mi General, pedir lo que queréis. / Os pido un guardia, / os pido un guardia. / La torre a destruir*. **Discos Columbia** (1976). Dos jugadores se cogerán de la mano y entre el resto de los protagonistas se elegirá un rey, un príncipe y los demás personajes harán de pajes. Se trata de un juego parecido al: *pase misí, pase misá…* **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TORRES ENORMES.** Dividirse en equipos de tres o cuatro personas, quienes tendrán como tarea construir con papel y un rollo de cinta adhesiva, una torre lo más alta posible, que pueda sostenerse por sí misma. Este juego permite la utilización de otros tipos de papel, de broches y ganchos. **Brian Clegg y col.** (2001). Ver: *torres de papel*. **José David** (1985).

**TORRES HUMANAS.** Consiste en formar una torre humana subiéndose unos encima de otros. Pueden ser *pilarso* o *espadete* cuando cada piso se compone de una sola persona y se llama *agulla* si queda dentro de un castillo. *Torre* cuando cada piso está formado por dos hombres y *castillo* cuando son tres o más los *castellers* que integran un piso. Otras denominaciones: *castillos, castells* en Cataluña, **España. Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TORTAS, TORTITAS.** Se trata de un juego que hace la madre a su hijo teniéndolo sentado encima de sus rodillas, tomándole las manos que habrá de palmotear al ritmo de la siguiente canción: *«Tortas, tortitas, higos y castañitas, azúcar y turrón, para mi niño son»*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TORTUGA GIGANTE, LA.** Los componentes de cada equipo se sitúan muy próximos entre sí. Sobre ellos se colocará una plancha de cartón simulando ser tortugas y que les servirá de caparazón. Se trata de que el conjunto se mueva entre el espacio en cuadrupedia, adoptando distintas posturas y sin que el caparazón caiga al suelo, llegar a una meta marcada. **Terry Orlick** (1978). **Paco Cascón Soriano y col.** (1986). **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995). **Juan Bantula Janot** (1998).

**TOT SI VAL (TODO VALE).** Los participantes se ubicarán sentados en círculo menos uno, que quedará dando vueltas por el exterior. Cuando le parezca, dará un golpe en la cabeza de uno de los que están sentados, quien junto con los que están a sus lados, deberán perseguir al que estaba de pie. Los cuatro deben dar una vuelta completa al círculo y volver a sentarse en los lugares que habían dejado libres. El que se quede sin asiento, será el que reiniciará el juego. Como lo indica su nombre, para lograr volver a sentarse en los huecos, todo vale. Otras denominaciones: *pica caps*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TRAGABOLAS, EL.** Juego que se desarrolla con una cabeza grande de cartón, con su boca abierta, por la que se procurará meter unas bolas. Puede también usarse una caja de cartón al que se le harán agujeros en sus cuatro caras. **Mercedes Ríos Hernández y col.** (1998). **Josep M. Allué** (2000).

**TRAMPA DEL LEOPARDO, LA.** Juego originario de **Sudán.** Dos jugadores forman un arco por el que pasan sus compañeros a los que deben atrapar cada vez que termina la canción que se refiere a un león y a un leopardo. Nombre original: *leopard trap*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**¿TRAMPITA YAALTJI? (¿DÓNDE ESTÁ EL SONAJERO?).** Cualquier número de jugadores se sienta en círculo. Dos participantes se ponen en el centro. A uno se le vendan los ojos y al otro se le da un sonajero o una lata con piedras dentro para que suene al moverla. El participante que tiene los ojos vendados intentará encontrar a su compañero, quien permanecerá quieto, siguiendo el sonido del sonajero. Cuando lo consiga, saldrán otros dos niños al centro. Existe una variación de este juego llamada: *¿papa yaaltji?* (¿dónde está el perro?), en la que uno de los compañeros se pondrá una máscara de perro y al otro se le vendarán los ojos. Siempre que la persona diga: «*papa yaaltji*», el perro ladrará hasta que se encuentren. **Terry Orlick** (1995).

**TRANSFERENCIAS.** Juego en forma de relevo, por el que cada jugador deberá trasladarse desde una silla de ruedas a una más baja, de esta a un banco y de él al suelo y viceversa. Se contabilizará el tiempo global de ejecución del equipo (S/R).

**TRANSPORTAR EL ÁGUILA.** Juego originario de **Canadá** que consta de cuatro jugadores de los que uno será llevado a un viaje en el espacio por los otros tres. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TRANSPORTISTA, EL.** Juego en pareja por el cual uno de los integrantes guiará al otro, quien estará con los ojos vendados, para que lleve a la meta tres objetos (pelotas, cuerdas, conos, etc.). **Milagros Arteaga** (2005).

**TREINTA Y UNO.** Juego de cartas con número de participantes indeterminado. Se juega con tres dados. Un tablero que decía par-impar. Es el antecedente de *la ruleta*. En portugués: *trinta e um*. En francés: *Trente et un*. **Pere Lavega** (2006). Por reglas, consultar: **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**TREN.** Se trata de un juguete generalmente constituido por la locomotora, vagones y un circuito de vías por las que desarrolla su recorrido. Se utilizan para su confección tanto metales livianos como plástico. *Guía de Juegos y Juguetes del Instituto Técnico del Juguete de España* (2004-2005) En inglés: *train*.

**TREN BAILARÍN.** Lo jugaban niños y niñas en el Palacio de la Infancia, en Cantón. Para comenzar, los participantes forman un círculo alrededor de un niño. Este se acerca a la persona que elija, se para frente a ella, la saluda y salta dando media vuelta diciendo «pi». La persona elegida deja el círculo y pone sus manos en los hombros de la primera persona para formar un tren de dos plazas. El tren realiza una serie de maniobras mientras los participantes cantan una canción; saltan cuatro veces, mueven la mano

izquierda, levantan la pierna derecha, ponen la mano izquierda sobre la cabeza, etc., para después pararse ante otra persona del círculo. Todo el tren se inclinará para saludar a la nueva persona elegida, se sueltan las manos, saltan media vuelta y dicen «pi» a la vez. El tren alargado se engancha y repite la misma secuencia (saltar, saludar, girar) hasta que todos los niños del círculo forman parte del tren. Un componente interesante del juego es que el tren cambia de maquinista. **Terry Orlick** (1995).

**TREN CIEGO, EL.** Los niños, en pequeños equipos y con los ojos tapados, se sitúan en fila y cogidos de los hombros. El último miembro *(maquinista)* conducirá el tren dando indicaciones relativas a la dirección a seguir y los compañeros se desplazarán de acuerdo con lo indicado: hombro derecho… a la derecha, hombro izquierdo… a la izquierda, un golpecito en la cabeza… parar, dos golpecitos en la cabeza… seguir. Hay que intentar no chocar con los otros equipos. **Gerard Lasierra Auilá y col.** (1993). **Teresa Lleixá Arribas** (1995). **Rosa Guitart Aced** (1996) lo menciona en su obra como: *trenes ciegos*.

**TREN DESBOCADO, EL.** Cuatro o cinco personas forman un tren desplazándose por el espacio de juego. Los jugadores se conectan pasando los brazos por la cintura de la persona de delante. Cada tren intentará conectar su locomotora con el último vagón de otro. Si uno se engancha con otro, formará uno solo, que intentará unirse a otros trenes más pequeños y en poco tiempo, los pequeños formarán uno grande. La locomotora puede intentar alcanzar y engancharse al último vagón. **Terry Orlick** (1995).

**TREN LOCO, EL.** Se disponen los jugadores en fila cogidos de las manos, de los hombros o de la cintura. El primero será la locomotora encargado de tirar del tren. El último será el *loco*. A la señal, la locomotora comenzará a correr en diferentes direcciones y dará las curvas cerradas con la intención de que el tren se rompa por llevar demasiada velocidad. Cuando esto suceda, el más próximo a la cola pasará a ser la máquina, la cola pasa al sitio por donde se ha roto y la maquinaria será la nueva cola. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Víctor Villegas** (1988) se refiere a este juego bajo el nombre de: *trenecitos locos, los*.

**TREN MARCHOSO.** A cada participante se le entregará una pelota de playa y se les pedirá que formen un «tren» entre todos. Se colocarán la pelota sobre el estómago presionándola contra la espalda del compañero de adelante para que esta se mantenga en su sitio. Se comienza con trenes de dos, con la persona de delante sosteniendo la pelota con la mano y la de atrás sujetándola contra la espalda del compañero. Puede agregarse música para que se muevan a su ritmo. Se le irán agregando los compañeros para formar un tren largo, que incluso podrá llegar a ser circular. **Terry Orlick** (1995).

**TRENECITO, EL.** Se jugará con cantidad impar de jugadores para lo que se elegirá a uno como guardián y los demás formarán parejas. Uno de cada pareja será el motor y el otro el vagón. Los vagones agarrarán a los motores por la cintura y los trenecitos pasearán tratando de mantenerse alejados del guardián que no alcanzó su propio tren y tratará de encontrar otro. Esto solamente lo podrá hacer cuando encuentre a un vagón y lo agarre por su cintura. Tan pronto lo haga, el motor saldrá del juego y se convertirá en guardián para la siguiente ronda. **Gyles P. Brandreth** (1987).

**TRENECITOS, LOS.** Los jugadores harán hileras de cuatro o cinco integrantes apoyando sus manos en los hombros del que está delante, quien será el «*maquinista*». Los trenecitos así conformados se desplazarán a voluntad dentro de la zona delimitada. Los *maquinistas* serán rotativos en su rol. Los integrantes tendrán que repetir las órdenes que pueden ser: hacer sonar el silbato, dar curvas, retroceder, ir más lento o más rápido, hacer giros bruscos, separar vagones, etc. **Óscar A. Zapata** (1989).

**TRES CALLES.** Juego de persecución que se juega sobre bicicletas a través de tres calles paralelas. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TRES CIEGOS, LOS.** Juego variante del anterior. Se le vendarán los ojos al primer jugador de cada fila, el segundo colocará sus manos sobre el hombro del primero y los siguientes se cogerán por la cintura. A una señal, se iniciará la marcha conducidos por el jugador que encabeza la hilera con el objetivo de alcanzar la línea de llegada marcada por el animador (S/R).

**TRES EN RAYA.** Juego muy antiguo. Para jugarlo se necesitará un tablero diseñado con tres cuadrados incluidos conectados por rayas en los cuatro costados, aunque también existen variantes en el diseño con formas de rueda, pentagonales y hexagonales, con forma de rombo o tridimensional. Consiste en tratar de colocar tres fichas en una hilera, poniendo, corriendo y «comiendo» las del contrincante. Los jugadores comenzarán colocando y moviendo nueve fichas. Cada vez que se logren ubicar tres en raya, se le quitará una pieza al contrario. El juego terminará cuando uno de los dos jugadores se quede con menos de tres fichas. **Michel y Marico Raymonds** (1973). **Empar de Lanuza y col.** (1980). El objetivo del juego consiste en alinear tres marcas en vertical, horizontal o diagonal. Otras denominaciones: *la pedreta*. **Edwin Glonnegger** (1996). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). En inglés: *tic-tac-toe*. **Constance Kamii y col.** (1988). **Ana Pelegrín** (1998). **Debra Wise** (2007). También llamado: *el antílope*. **S/A** (2000).

**TRES EN RAYA. Variante 1.** Se juega con piedrecitas o tantos, colocados en un

cuadrado, dividido a su vez en otros cuatro cuadrados, con líneas tiradas de un lado a otro por el centro y añadidas dos líneas diagonales de un ángulo a otro y dos perpendiculares que se cruzan en el centro; así quedarán conformados ocho espacios triangulares y en total habrá nueve puntos de intersección: uno en el centro, cuatro en los ángulos y cuatro en la mitad de los ángulos. El fin del juego consistirá en situar sobre cualquiera de las líneas rectas los tres tantos propios y el arte del juego estará en impedir que esto se logre, interpolando los contrarios. **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Juan J. Rosa Sanchez y col.** (2005). **Constante Kamii y col.** (1988) en caso de querer jugarlo construyendo un tablero, da instrucciones de cómo hacerlo. **Inglaterra:** *tic-tac-toe*. Ver: *muhle*. **Joseph M. Allué** (2000).

**TRES EN RAYA CUÁDRUPLE.** «Formado por cuatro tres en raya sencillos. Los jugadores tienen cinco peones cada uno y los colocan y mueven igual que en el tres en raya sencillo, ganando el primero que llega a situar sus tres en línea recta.» **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005) (*).

**TRES EN RAYA HUMANO.** Los jugadores, por turnos, colocan sus fichas en alguno de los círculos del tablero. Cuando cada uno haya colocado las tres fichas, solamente podrá moverlas siguiendo los caminos dibujados entre los círculos. Ganará quien consiga disponer sus fichas seguidas formando una línea vertical, horizontal o diagonal. (S/R).

**TRES EN RAYA NUMÉRICO.** Las matemáticas complican considerablemente esta versión de *tres en raya* que requiere completar una línea de números que sume 15 mientras que el oponente trata de evitarlo. **Debra Wise** (2007).

**TRES GLOBOS IGUALES, LOS.** El juego consiste en que tres globos iguales sean inflados por tres participantes con características diferentes. Uno deberá moverse con lentitud, el segundo deberá actuar como ciego y el tercero, como si fuese manco. **José David** (2008).

**TRES HISTORIAS DE TRES FINALES.** Tres participantes salen del recinto mientras tres equipos elaboran otras tantas historias. Al regreso, observarán las tres representaciones mímicas con la intención de darles un final a cada una. Se adjudicará puntuación. **J. C. Pisano** (1990).

**TRES PALOS.** Juego de **Indonesia y Java** para el que se necesita una buena coordinación ojo-mano y para el que se emplearán tres palos que se pondrán en posición

de cruz sobre el piso. Quien lo juegue deberá mantener en el aire el palo volador pegándole con el que el jugador usó para iniciarlo al principio. **Bryantt J. Cratty** (2004).

**TRES PELOTAS, LAS.** Juego infantil de Catamarca, **Argentina,** exclusivo de varones, en el que participan cualquier cantidad de muchachos de los cuales uno recitará:

*Trajo el viento*
*Tres pelotas*
*Una pa Juan*
*Otra pa Pedro*,
*Otra pal que hable primero*.
*Yo tengo las llaves del cielo*.
*Para hablar lo que yo quiero*.

Por más detalles, véase: **Félix Coluccio y col.** (1988).

**TRES POSICIONES, LAS.** El grupo se pondrá de acuerdo en la realización de tres gestos que todos puedan repetir. Se formarán tres equipos y cada uno escogerá uno de los tres gestos. Cuando los tengan decididos, se pondrán frente a frente. La idea es ver si pueden llegar a hacer los tres equipos el mismo gesto, al mismo tiempo, pero sin haberlo acordado previamente. **Guillermo Brown** (1992).

**TRES UNIDOS.** Tres jugadores se cogen de la mano formando un círculo. El juego consiste en tratar entre los tres de impulsar la pelota hacia arriba sin que caiga al suelo ni choque con los demás equipos. Se puede golpear la pelota con cualquier parte del cuerpo. **Eugenia Trigo Aza** (1997).

**TRESILLO, EL.** Juego de naipes que se juega entre tres personas, cada una de las cuales recibirá nueve cartas, y ganará cada lance la que haga mayor número de bazas. Los lances principales son tres: *entrada, vuelta* y *solo*. Ver: *chipolo*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Tanto el extenso reglamento como el vocabulario específico de este juego, podrán ser encontrados en la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**TRI.** Juego de persecución originario de **Albania** y que también es llamado: *tres*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**TRIÁNGULO, EL.** Se dibujará un triángulo equilátero en la tierra de aproximadamente 50 cm de lado, en donde cada jugador depositará una nuez (o canicas).

Posteriormente, por turnos, irán arrojando otra desde la línea de tiro intentando golpear a los frutos del triángulo. En caso de sacar del espacio la nuez de un compañero, el tirador se la apropia; en cambio, si únicamente la toca, queda muerto y al término del juego la devuelven a su dueño. **José Luis Ramos** (1998). Cuando un jugador lanza su canica contra la de otro y la golpea, queda eliminado el propietario de la golpeada y tiene que entregarle al que lo eliminó todas las que haya ganado durante ese juego. Se dará por finalizado cuando no existan más bolas dentro de la figura. Las bolas que se suelen poner en el triángulo son las menos pesadas o las que tienen defecto, utilizando para el tiro las duras y mejores. **Tomás Blanco García** (1991). **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**TRIGÓN.** En la Roma clásica, pelota pequeña y de poco peso. Era uno de los tres tipos de pelota rellena. Los otros dos se llamaban *pagánica* y *harpasto*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**TRIOKER.** Juego de estrategia por arreglo. Originario de **Francia,** está fechado en torno a 1975. Puede practicarse en solitario o reunir a muchos participantes. El tablero representa un hexágono cortado en casilleros triangulares. Los jugadores disponen de 25 triángulos que tienen los ángulos marcados de 0 a 3 puntos. Las instrucciones se encuentran en **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**TRÍPODES, LOS.** Se forman equipos de tres jugadores cada uno. El jugador del medio se coloca en la dirección opuesta a la de sus compañeros, atando su pierna izquierda a la pierna izquierda del compañero de la izquierda, y la derecha, a la pierna derecha del compañero de la derecha. Los equipos deberán alcanzar la línea de marcación y volver a la de partida. **S. José Fritzen** (1995).

**TRIVIAL.** Juego de preguntas y respuestas apto para dos o más jugadores. Desarrolla la memoria y el aprendizaje de temas sobre cultura general. *Guía de Juegos y Juguetes del Instituto Técnico del Juguete de España* (2004-2005).

**TROMPA.** Trompo grande dentro del cual se alojan otros pequeños que salen al tiempo de ser lanzado y bailan todos a la vez. Se conoce también como peonza partera. La trompa es, asimismo, un trompo hueco que tiene una abertura lateral para que zumbe mientras gira. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005).

**TROMPO. Clara Urdangarin Liebaert y otros** (2005) consignan que su práctica ya era conocida por las culturas griegas y romanas. Fue citado por **Rodrigo Caro** en 1627 en su obra *Días geniales o lúdricos*. En la actualidad los hay muy sofisticados, con su

parte de arriba que se ilumina cuando comienza a girar. Según antropólogos, el trompo parece que en un principio formó parte de un instrumento análogo al de uso actual, que se utilizaba para obtener fuego mediante el juego semirrotativo de un eje vertical, que frotaba en una madera horizontal. **Rosita Barrera** (1998) dice que era originario de la **Persia** del siglo X a. de C. Lo cierto es que también se encontraron trompos hechos de barro en el curso de unas excavaciones realizadas en Troya; otros han sido desenterrados en Pompeya. **1.** En la antigüedad, se aplicaba en la realización de prácticas adivinatorias. Los adivinos los hacían girar y consultaban de esa manera el porvenir. El trompo no era más que una gran perinola que se hacía girar sobre una mesa especial, se observaba el recorrido, la manera de caer, etc., es decir, todo lo que servía de soporte para la interpretación de los presagios. Simbólicamente puede ser considerado como una imagen del movimiento astronómico. Otras denominaciones: **en Alemania:** *Kreisel*, en **Brasil:** *piâo*, en **Colombia:** *cuspe*, en **Chile:** *trompo*, en **España:** *peón*, y en la zona oriental de la provincia de Huesca: *galdufras*, donde los jugadores ponen en juego su destreza y realizan demostraciones públicas que constituyen un espectáculo. En el **País Vasco:** *zibaka jokoa*. **Clara Urdangarin Liebaert y col.** (2005). En **Estados Unidos** se conoce como: *top* o *spinning top*. **Matías Castro y col.** (2010). En **Francia:** se conoce a principios del siglo XX con el nombre de *picot* o de *le sabot*. En **Japón,** la práctica es considerada un verdadero arte y ocupa tanto a niños como a adultos. **Oreste Plath** (1998). **Eugenia Trigo Aza** (1994). *Zaranda* en **Venezuela,** *peonza* en **Argentina, Chile, Indonesia, Italia y Madagascar. Humberto Gómez** (1991). **2.** Juguete de madera de figura cónica y terminado en una púa de hierro al cual se arrolla una cuerda que sirve para lanzarlo y hacerlo girar-bailar. Ese cordel tiene diferentes nombres: *lienza, huaraca, cachaillo, soga, soguilla, cuerda*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Se suele dividir en tres partes: cabeza, cuerpo y púa. Dentro de las clases de trompos se mencionan dos: *los extranjeros* y los *hechizos*. Los primeros se compran y son alargados, con forma de higo, pintados y hechos de madera blanda. Los segundos son rústicos, de fabricación casera, siempre terminados artesanalmente por su dueño. Para más detalles, consultar: **Carlos Villafuerte** (1957). Según **Robert Jaulin** (1979), no es un objeto estético para ser mirado pasivamente, sino que requiere de una intervención constante para mantenerlo y dirigirlo permanentemente, por lo que no cree que sea un juguete sino más bien un instrumento de juego. En la actualidad en cambio, está rodeado de un lujo de detalles que deslumbra y que lo hace ganar tanto a nivel de signos como de imágenes. Además del origen religioso ya citado, este autor lo cita luego como juego de competición, de vértigo, que posteriormente pasa a ser de azar para terminar, como es en la actualidad, como un juego infantil. Dice que en Rennes, durante el siglo XIX, los había de dos formas: de pera o de manzana, rematados en la parte superior por «un fraile», un clavo sin cabeza en el que se enrolla la cuerda, y «una monja», un pivote de hierro que se ubica en la base. Su construcción debe ser muy precisa y cuidada. Su práctica era acompañada de cánticos de los que desgraciadamente ya se han perdido muchas tonadas. Sí sabemos que está asociado a todo un vocabulario significativo en relación con el fuego y con la acción de encenderlo. «Encender» es largar en primer lugar. Ver:

*moninfla*. Según lo consigna **Víctor Villegas** (1995), se juega en **Colombia** y en otras partes del continente americano. **Rosita Barrera** (1998). **Héctor Barreiro y col.** (2003). **Gretel García Davids y col.** (1999) lo consignan como juego tradicional mexicano. La cuerda con la que se activa tiene también diversos nombres según el lugar, desde *lienza* hasta *huaraca, cachaillo, soga, soguilla* o *cuerda*. **Matías Castro y col.** (2010).

**TROMPO VOLADOR.** Trompo que tiene un conjunto de orificios por el que emite un sonido particular al que hay que tratar de hacerle adquirir altura. En **Brasil:** *piao voador*.

**TROMPOS.** En tiempos de reja, se juega *al rejón* en el ruedo. Se traza un círculo de aproximadamente 92 cm de diámetro. Uno de los jugadores lanza su trompo y los otros lo tirarán al círculo con el ánimo de hacerlo salir. **Kate Greenaway** (1889). Más detalles podrán encontrarse en la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**TRONCO, COPA, NIDOS Y PÁJAROS.** Distribuir a los jugadores en cuatro esquinas con cuatro sobres con instrucciones. Armar entre todos un solo dibujo que probablemente tenga diferencias de escala y de color. Analizar los distintos tamaños aportados y cómo funcionó la comunicación. **José David** (2008).

**TRONCO DE LAS FLORES, EL.** Juego posiblemente de origen catamarqueño, **Argentina,** con prendas y penitencias en el que cada participante tendrá el nombre de una flor y uno que hará de jardinero, será el encargado de hacer las preguntas. **Paulina Movisichoff** (1996).

**TRONCO E JUEGO.** Todos los participantes se acostarán boca abajo, lo más cerca posible, y en fila, hombro con hombro. Uno de ellos quedará de pie para acostarse en forma transversal. Entonces, todos al mismo tiempo, comenzarán a dar vueltas hacia la misma dirección para transportarlo hacia otro lado. **Raúl Omecaña y col.** (2001). Ver: *el troncomóvil, y troncos rodantes*.

**TRONCOMÓVIL EL.** Se sitúan los niños en pequeños grupos, tumbados boca abajo, uno al lado del otro y separados aproximadamente medio metro. Uno de ellos se tumbará perpendicularmente sobre las espaldas de sus compañeros. A la señal, todos empezarán a rodar en la misma dirección, llevando de esta manera a quien está encima de ellos. Este, cuando llegue al final, se colocará en el grupo y se repetirá el proceso pero esta vez con otro participante. **Raúl Omeñaca y col.** (2001). Ver: *tronco e´juego y troncos rodantes*.

**TRONCOS RODANTES.** Los jugadores se tumban uno al lado del otro, boca abajo en el suelo; serán los *troncos*. Un *jinete* lo hará también boca abajo y perpendicular a los troncos, sobre la parte superior de sus espaldas. Todos los troncos comenzarán a rodar en la misma dirección, llevando su jinete unas veces suavemente y otras a golpes, cabalgando por arriba. Cuando el jinete ha pasado sobre el último tronco, se convertirá en uno nuevo al final de la fila. El primer tronco que rueda bajo el jinete se convierte en el siguiente jinete, y es llevado sobre la fila de troncos. Esto continuará así hasta que rueden fuera del espacio de juego o hasta que sientan ganas de parar. **Terry Orlick** (1978).

**TRUCO. 1.** Se trata de un juego popular lleno de picardía que se juega con barajas españolas. **2.** Juego de destreza y habilidad que se ejecuta en una mesa dispuesta a este fin con tablillas, troneras, barras y bolillo. **3.** Suerte del juego de los trucos que consiste en echar con la bola propia la del contrario por encima de la barandilla. **DRAE** (2001). Está lleno de dichos ingeniosos, de equívocos risueños. Se jugaba en pulperías, boliches, bodegones y suburbios de los poblados tanto de **Argentina** como de **Uruguay,** pero su difusión llegó a ser más extensa. **Rosita Barrera** (1998). Se juega con una especie de triquiñuela codificada, reglamentada y obligatoria. Deriva del *póquer* y de la *malilla*, y lo esencial para cada jugador será hacer saber a su compañero qué cartas y qué combinaciones tiene en mano, sin que se enteren los adversarios. Para eso dispone de juegos de fisonomía tales como mohines, muecas, guiños… que están perfectamente codificados. En francés: *truc*. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**TUGAR, TUGAR, SALIR A BUSCAR.** Se elige a un participante y se le entregará un objeto para que lo oculte en algún sitio, por lo general, un pañuelo enrrollado, para que sirva a modo de látigo. Los jugadores formarán un círculo con los ojos cerrados y la cabeza gacha; mientras tanto, el elegido esconderá el objeto y cuando le parezca adecuado, dirá en tono de desafío: «tugar, tugar, salir a buscar…». Mientras los participantes se dedican a la búsqueda, se les orientará diciendo: *frío, frío*, si están muy lejos, y *tibio, tibio, caliente, caliente*, cuando estén bastante cerca. Cuando estén a punto de encontrar el objeto, se dirá: *ya se quema*, y será entonces el momento adecuado para correr a la capilla y así escapar de los golpes (los *guaracazos*), único lugar en el cual no se les puede azotar y donde se respeta el derecho de asilo. Otras denominaciones: en **Chile:** *tugar, salir a buscar, frío y caliente, la guaraca, totalgo, pañuelito escondido*. En **Ecuador**, *frío, frío*. En **Perú:** *chicote quemado*. En **España**, la *correa escondida*. **Oreste Plath** (1998).

**TURMEQUÉ, EL.** Juego autóctono localizado en asentamientos de la cultura chibcha que corresponde a algunos departamentos de **Colombia.** Actualmente es practicado por los primeros pobladores de manera simple y natural, empleando solo una piedra o

guijarro en forma de disco, el cual se lanza sobre otro, con el fin de aproximarse lo más posible o tocarlo. Quien lo hiciese será el ganador. Posteriormente tuvo el nombre de *turro*, que aún conserva en algunas regiones de **Colombia.** En la década de los setenta fue reglamentado y pasó a convertirse en *el tejo*. **Humberto Gómez** (1991).

**TUTE A MÁS-MENOS.** También *tute de en medio*. Perderá el juego el participante que quede ubicado en el medio, es decir, que serán ganadores los que han hecho más y menos puntos. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Por detalles, reglas y modalidades de juego, véase: **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**TUTTI-FRUTTI.** A cada participante se le dará una hoja con varias columnas. En la primera dirá *«letra»* y en las siguientes: *sabores de helados, colores, frutas, animales…* o los ítems que se deseen, según la edad de los jugadores. Los más grandes pueden optar por deportes, nombres de ciudades o países y los más osados, por personajes de la historia, escritores, pintores, etc. Se reservará la última columna para anotar la puntuación. El juego comenzará con la elección de la letra. Cada jugador deberá escribir una palabra que comience con ella, de acuerdo a los rubros elegidos en cada columna. A los efectos de la puntuación, el que termine primero gritará «basta» y se comenzará a revisar si las palabras escritas fueron correctas y si fueron compartidas por más de un jugador se le adjudicará 5 puntos, si no 10, y si fue el único que escribió una palabra en esa columna 20 puntos. Cada uno sumará el total del renglón y se pasará a elegir una nueva letra para seguir jugando. **Juan Carlos Pisano** (1993).

# U

**ULMOS Y TUMIS.** Juego por equipos que entre sus objetivos procura estimular la creatividad, resolver conflictos y generar la construcción de vínculos desde la diversidad. **José David y col.** (2005).

**UN, DOS, TRES, PAJARITO INGLÉS.** Uno de los participantes se colocará mirando a la pared mientras los demás se ubicarán tras una línea marcada a cierta distancia de quien la queda. Este, golpeando con las manos a la pared, dirá «un, dos, tres, pajarito inglés», para luego girar con rapidez. Mientras eso sucede, los demás aprovecharán para moverse hacia él, pero procurando que cuando se dé la vuelta, no vea a nadie en movimiento. Si llegase a ver a alguien en movimiento, dirá su nombre y este deberá volver al punto de partida. Los jugadores avanzarán hasta que alguno toque la espalda del que la queda. **Teresa Lleixá Arribas** (1995). **Rosa Guitart Aced** (1996). En **Uruguay:** *uno*, *dos y tres, coronita es*. Otras denominaciones: *un, dos, tres, pica pared. Un, dos, tres, estrella* de **Marsilio Parolini** (1995).

**UN NÓBEL DE CARNE Y HUESO.** Actividad enfocada a detectar y valorar a una persona por sus valores. **José David y col.** (2005).

**UN PASO ADELANTE, UN PASO ATRÁS.** Durante la presentación, dedicar unos minutos a intercambiar ideas sobre cuáles fueron los puntos en que hubo mutuo acuerdo, cuáles fueron las situaciones que nos hicieron sentir bien y acercarnos a la persona que acabamos de conocer y cuáles otras pudieron haber despertado en nosotros sensaciones de alejamiento. Establecer de común acuerdo a qué distancia se ubicarán uno del otro, como para graficar espacialmente el punto de partida de la relación según los temas que sirvieron para acercar y para alejar. Dar tantos pasos hacia delante como creen hayan servido para unirlos en el conocimiento y en cambio, dar pasos hacia atrás por cada uno de los factores que creen contribuyeron a forjar el distanciamiento. El coordinador advertirá que será importante que el tamaño de cada paso esté en relación al

tamaño de las sensaciones recibidas. Observar si como resultado entre ambos jugadores, se estableció una distancia significativa o no. **Alberto Ivern** (1994). En caso de que la cantidad de pasos no haya sido suficiente, acordar creativamente qué otros elementos se podrían incorporar. **José David.**

**UNIÉNDOSE LAS PARTES.** Se trata de un juego en el que el participante deberá buscar a un desconocido que posee el complemento de su corazón. Se recortarán en dos formas irregulares una serie de tantos corazones como participantes, para que luego los vuelvan a reconstruir. Cada jugador recibirá dos pedazos. El objetivo consistirá en salir a buscar el complemento que encastre perfectamente, habiendo entregado previamente la parte que ha decidido no utilizar. Procurar siempre estar en posesión de no menos y no más de dos partes. **José David** (1985).

**UNO, DOS Y TRES, CORONITA ES.** Consiste en aproximarse a una persona mientras está de espaldas con los ojos cerrados, apoyando su frente en un brazo y diciendo en voz alta *uno, dos y tres, coronita es*. Cuando la persona se dé la vuelta, el resto de los integrantes deberá permanecer inmóvil, y si por casualidad se moviese, se mandará al lugar de partida. El objetivo es llegar a tocar al compañero que está de espalda, mientras esté contando. El que lo logre, podrá reemplazarlo. En **Bélgica:** *un, deux, tríos… jái vu*. En **Costa Rica** se llama: *uno, dos tres, queso*. En **Croacia:** *crna kralzica zedan, dua, tri (reina negra, uno, dos, tres)*. En **España:** *un, dos, tres…, escondite inglés; uno, dos, tres…, pica pared*. En **Estados Unidos** el que la queda dice: *green light*, para permitir al resto de los jugadores avanzar hacia él y, antes de volverse, dirá: *red light*, para que todos se detengan. En **Estonia:** *silgud ritta, iiks, kaks, kolm. (arenquitos a la fila, uno, dos, tres)*. En **Francia:** *un, deux, tríos…, soleil*. En **Italia:** *l ´orologgio di Milano fa tic, tac. (el reloj de Milán hace tic, tac)*, o como lo consignan **Mercedes Oliveto y col.** (2005): *1, 2, 3 estrella*. Otros nombres de este juego son: *cigarrillo 43; butifarra de pagés; uno, dos y tres, chocolate inglés; el escondite inglés; uno, dos y tres, soldadito inglés; uno, dos y tres pollito inglés; uno, dos y tres, pajarito inglés*; carabín, *carabón que miro ya; caraví, caravá*. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Eugenia Trigo Aza** (1994). **Daniel Calmes** (2004). Ver: *aviso mosca*. **Milagros Arteaga Checa y col.** (2005). Llamará la atención, pero **Carlos Velázquez Callado** (2006) lo consigna como un juego procedente de **Liechtenstein** con el nombre de *ochs am berg*. Puede estar relacionado con: *la abuelita, abuelita, ¿qué hora es?*

**USTED LEE LA BIBLIA.** Lo incluyo como otro ejemplo más de lo que considero un «antijuego». Textualmente su autor dice: «El animador les pide a dos voluntarios que se retiren del salón y explica el juego al resto del grupo. Se pone a otro voluntario en una silla, cubierta con una sábana o colcha, y con un espejo en la mano, colocado un poco arriba de los pies, escondido debajo de la colcha. A la persona sentada se la llamará Noé.

Uno a uno entrarán los dos voluntarios. El primero, al presentarse, deberá arrodillarse delante de Noé e implorarle en voz alta que le muestre un animal feo y asqueroso. Después de rogárselo tres veces, el animador bajará la cabeza de este voluntario que está arrodillado delante de Noé y levantará un poco el cobertor hasta la altura del espejo. Mirando en el espejo, verá que Noé atendió su ruego». **Silvino José Fritzen** (1981).

# V

**VACA, LA.** Se marca un terreno de juego lo suficientemente grande como para que los participantes puedan moverse sin hacer ruido y sin que existan grandes distancias entre ellos. Todos los jugadores tendrán los ojos tapados, excepto uno que llevará una campanilla o un cascabel atado a la cintura, representando una *vaca* que se ha escapado. Los demás, *los ciegos*, han de encontrarla por el ruido que haga. Cuando uno cree que la ha hallado gritará: *¡vaca!*, y el que dirige dirá si ha acertado o no y en caso de ser atrapada, puede escaparse. Quien represente a la *vaca* podrá ponerse un pañuelo en la frente para hacerse pasar por *ciego* si alguien le tocase la cabeza. Cuando la *vaca* sea descubierta y atrapada, el que dirige detendrá el juego. **Rosa Guitart Aced** (1996).

**VALOR DEL PEQUEÑO, EL.** Dos jugadores enfrentados deberán tirar nueve bolos, más uno pequeño, colocado a unos cuatro metros de ellos. Durante el juego, los jugadores lanzarán alternativamente y por cada uno que derriben se marcará un punto. Derribar el pequeño mucho antes del final será igual a perder la partida, pero quien lo haga cuando se esté acabando el juego, ganará cuatro puntos. Por otros detalles y variantes: **Alfredo López de Sosoaga** (1999).

**VAQUILLA, LA.** Uno de los jugadores se coloca una escalera corta en los hombros, cubrirá su cabeza con una manta y se atará una cuerda en el cinturón a modo de cola. Este jugador que hace de *vaquilla*, quedará suelto de modo que el resto intente sacarle la cola dándole un tirón. Esta acción supone un cierto riesgo ya que la *vaquilla* puede girar y agacharse. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**VARITA, LA.** Juego originario de **Francia** conocido como: *la baguette*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002). Es apropiado para niños de entre 8 y 12 años, que necesitarán de un palo corto de aproximadamente 3 cm por equipo, en un campo de balonmano. Uno de los del equipo atacante estará con la varita escondida en la mano. A una señal, los equipos saldrán al encuentro. Los atacantes intentarán que el portador de la

varita llegue al área contraria. Cada defensor solo puede atrapar a un atacante y permanecer en el sitio una vez atrapado. Si el portador llega, se le adjudicará un punto. Los atacantes deben marcar estrategias para asegurar que la varita llegue a su destino. Los defensores deben intuir quién lleva la varita.

**VECINOS, LOS.** Juego en el que hay que ser muy rápido para no quedarse sin silla. **Joseph M. Allué** (1999). Los participantes se sientan en el suelo formando un corro, excepto el que se la queda, que se situará en el centro y que continuará preguntando a los otros participantes: ¿Quieres a tus vecinos? Mientras le contesten afirmativamente, seguirá preguntando hasta que alguno le diga que no. Cuando eso suceda, le volverá a preguntar: ¿A qué vecinos quieres? El otro responderá: Quiero a… y a… Esos dos jugadores deben intercambiar posiciones con los dos que estaban al lado del jugador. El que se la queda intentará ocupar cualquiera de los lugares que encuentre libre, mientras que el que se quede sin sitio será el siguiente en pasar al centro.

**VEINTE, LA.** Mancha cuya particularidad consiste en que cada jugador manchado se sumará a la misma. El juego terminará cuando no quede ningún jugador por tocar y se reiniciará, haciendo de mancha el jugador tocado en primer término. **Víctor Pavía y col.** (1994). Ver: *mancha con mancha no vale*. En inglés: *twenty*.

**VEINTE PREGUNTAS.** Se manda a uno de los jugadores fuera de la habitación y los que quedan se ponen de acuerdo sobre un objeto que quien sale tendrá que nombrar a su regreso. Podrá hacer varias preguntas, las que solamente se contestarán con un «sí» o un «no». **Kate Greenaway** (1889).

**VEINTISÉIS.** Juego de azar puro, originario de **Estados Unidos** que surgió en el siglo XX. Para jugarlo, se precisan 10 dados y un banquero. Su nombre en francés es: *vingt six*. Para más detalles, consultar la obra de **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**VEINTIUNO, A.** Juego de naipes o de dados, de origen francés, en el que ganará quien logre hacer 21 o se acerque más a ese número pero sin pasarse. Para más detalles, consultar la obra de **Jean-Marie Lhôte** (1996). **1.** Modalidad del juego con canicas. **2.** El *Diccionario Enciclopédico Salvat* (1969) en la voz *veintiuna dice: «Juego de naipes o de dados, en que gana el que hace 21 puntos o se acerca más a ellos sin pasar». Ver*: *macao*. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005) En inglés: *twenty-one*. Por mayores detalles respecto a este juego, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**VELA, LA.** Se juega en parejas de manera que ambos participantes tengan en la mano

derecha una vela encendida, conservando la izquierda en la espalda. Cada uno tratará de apagar la vela del contrario soplando sobre ella y al mismo tiempo, deberá evitar que la propia sea apagada. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001).

**VELA, LA. Variante 1.** La mitad de los participantes quedan sentados con las manos hacia atrás formando un círculo mientras los otros quedarán parados a espaldas de sus compañeros. A una señal convenida, soltarán un pañuelo y al momento de tomarlo, saldrán corriendo alrededor del círculo buscando ganar el sitio vacío. Podrá colocarse una vela en el centro del círculo. **José Luis Ramos** (1998).

**VELADA.** Se trata de jugar con las sombras que se originan al iluminar el espacio con una veladora o vela. **Eugenio Trípodi y Gabriel Garzón** (1999). Es una de las actividades de tiempo libre que mayor versatilidad tiene en cuanto a su aplicabilidad (fiestas, despedidas…), grupos donde se desarrolla (mayores, pequeños, adultos…) y lugares (campamento, teatros…). No es solo una colección de juegos o números. Es una actividad en la que quien interviene lo hace como actor y observador. Su sentido es lúdico y de espontaneidad, pero sitúa a las personas que participan en un clima de aceptación. **Víctor Ventosa** (2006).

**VENADITO, EL.** En **Venezuela,** juego de persecución entre 10 y 12 varones en el que un niño intentará salvar a otro que está prisionero en una ronda. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**VENDEDOR DE HUEVOS, EL.** Posiblemente su origen haya sido hacia el siglo XVII. Se juega entre cinco participantes de los que uno hará de vendedor y los otros cuatro de compradores. El vendedor ofrece: *¿Compra huevos?* A lo que los compradores le responden: *En la otra esquina*. Entretanto, los jugadores se cambian rápidamente de ubicación corriendo la posibilidad de que el vendedor se quede con alguno de esos lugares vacíos. Si esto sucede, el jugador que ha sido desalojado de su esquina ocupa el sitio del vendedor. En **Alemania:** se juega en el bosque, entre los árboles, usando la frase: Schneider, *leich du mir deine Schere*. En **Argentina:** *el huevito*; **Cuba:** *pedir candela*; **Chile:** *el vendedor de huevos*, *compra huevos*, *las cuatro esquinas*; **Francia:** *le jeu des quatre coins;* **Italia:** *forbicetti;* **Perú:** *los huevos*, *los huevitos*, *pedir candela*, *las cuatro esquinas*; **Puerto Rico:** *pedir candela*; **Uruguay:** *está acá tu madre*. **Oreste Plath** (1998).

**VENTISCA.** Se trata de un juego en el que dos jugadores que se encuentran perdidos en una tormenta de nieve, intentan volver a casa. Uno se encuentra cegado por la nieve mientras que el otro puede ver y lo guiará por entre los obstáculos que son un túnel, un

tronco helado sobre un río parcialmente congelado y un puente nevado. Luego intercambiar roles. Se puede realizar el mismo juego pero con otro argumento como por ejemplo «torre de control a piloto», en cuyo caso el objetivo será dirigir al piloto a través de obstáculos hasta llegar a la pista de aterrizaje. **Terry Orlick** (1978).

**VEO-VEO.** Este es un veo-veo de la imaginación. Pensar en un personaje de cómics. Comenzar el juego e ir dando pistas. Ejemplo: Veo, veo. ¿Qué ves? Un personaje. Dame pistas para el viaje. ¿Hombre, mujer, animal o cosa? ¿Bueno o malo? ¿Vuela o no vuela? ¿Trabaja solo o acompañado? ¿Es grande? ¿Está vivo? **Empar de Lanuza y otros** (1980). **Ethel Bauzer Medeiros** (1987). **Juan Carlos Pisano** (1993). **Joseph M. Allué** (2000). **Mónica Krumbach** (2003). **Fabián Mariotti** (2004). Los objetos deben ser nombrados uno tras otro, esperando en cada caso la confirmación o negación del que dice que vio el objeto. Los mismos podrán ser partes del cuerpo, del vestuario de alguno de los compañeros, muebles u objetos decorativos del salón, etc. **Víctor Villegas** (1994) se refiere a este juego con el nombre de: *estoy viendo, estoy viendo; veo-veo, veo-veo*.

**VEOVEO.** Juego de adivinanzas que consiste en que uno de los jugadores elegirá un objeto y dirá: *Veoveo*. Los demás le preguntarán: ¿Qué ves? A lo que contestará: *una cosa*. Cuando le pregunta: ¿Con que letra empieza? Dirá la letra con que comienza el objeto que ha elegido y los demás tendrán que acertar cuál es. **Empar de Lanuza y col.** (1980). Otro de características muy parecidas es uno que detalla **Silvino J. Fritzen** (1981) bajo el nombre: *veo lo que usted no ve*. Según la opinión de algunos autores, se trata de una actividad ideal para introducir al niño en el mundo de los colores. **Óscar A. Zapata**. (1989). **Fabián Mariotti** (S/F). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *veoveo*. **Debra Wise** (2007). **Víctor Villegas** (1994). **Fidel Delgado y col.** (1993) consignan bajo el nombre de: *el cuarto ojo*, una variación parecida pero no exactamente igual, partiendo de un veoveo, deriva en algo que está ahí pero invisible, que igualmente deberá ser adivinado.

**VIAJE EN GLOBO.** Comenzar a jugar desprendiéndose de una cantidad de bolsas. ¿Qué habrá en ellas…? ¿Qué se ve desde las alturas? ¿Dónde parar? ¿Cómo bajar? ¿Quién fue a la despedida? ¿Qué le dijeron a cada uno? Para ascender: ¿de qué bolsas habrá que desprenderse? Comentar entre todos. **G. Briter y M. Müller** (1990). Es el aire caliente impulsado en el globo que hace que este se eleve o baje altura. Las competencias se basan en el tiempo de dirección del vuelo, la altitud alcanzada en una jornada específica, en una distancia y región determinada. En inglés: *ballooning. Rules of the game* (1982).

**VÍBORA, LA.** Se hará un dibujo en el suelo consistente en dos círculos con los que se

formarán un ocho más la mitad de otro. Los jugadores tirarán por turno procurando que la canica quede dentro de los límites del dibujo con forma de víbora, comenzando con la cola. Para más detalles, ver: **Empar de Lanuza y col.** (1980).

**VIDEOJUEGOS.** Dispositivos electrónicos que permiten, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador. Contribuyen entre otras cosas a familiarizarse con su uso, fomentan la atención y la discriminación visual y auditiva, potencian el razonamiento, la reflexión y el pensamiento deductivo; mejoran la rapidez de respuesta. Guía de Juegos y Juguetes del Instituto Técnico del Juguete de España (2004-2005). De acuerdo con **Jean-Marie Lhôte** (1996) marca como comienzo de la utilización de este concepto el año 1972 en Estados Unidos. En su libro se refiere extensamente a este tema bajo el nombre de «video» por lo que se sugiere consultar el original.

**VIDRIERO, EL.** Se pone en hileras tantas sillas como participantes intervengan, menos una, dejando bastante espacio entre ellas. Disponer de una bolsa (con algunas bolsitas de gimnasia, que el *vidriero* llevará al hombro). Se canta una canción que dice: *Donde hay cristales rotos / Que aquí viene el vidriero. / Dónde hay cristales rotos / Que aquí viene el vidriero. / El vidriero, el vidriero*. Mientras enfatiza la última palabra, todos los participantes se sientan a la vez que él arroja al mismo tiempo el bolso. El que se quede sin asiento, tomará el saco y recomenzará el juego. **Óscar A. Zapata** (1989).

**VIEJA, LA. 1.** Como en el juego *el tejo*, palito de aproximadamente 40 cm clavado en el piso de manera tal que un simple golpe pueda voltearlo. **Víctor Pavía y col.** (1994). **2.** En **Venezuela,** se trata de un juego recogido por **Isabel Aretz** y **Luis F. Ramón y Rivera** y que citan **Félix Coluccio y col.** (1988).

**VIEJA, LA. Variante 1.** Juego semejante a *la mancha*, con la diferencia de que para evitar ser tocado, se debe llegar a la «casa de la vieja». Existe otra variante llamada *«la vieja sentada»* que consiste en sentarse cada vez que se desea eludir la persecución de «*la vieja*». **Paulina Movisichoff** (1996).

**VIENTO Y EL ÁRBOL, EL.** Se elige a un jugador para que sea *el árbol*. Los demás se colocarán en un círculo próximos a él, que estará con los ojos cerrados y con los brazos pegados al cuerpo *(viento)*. Así será empujado de un lado a otro, pero si por casualidad, llegase a perder el equilibrio, los compañeros no lo dejarán caer. **Francisco Luque Hoyos y col.** (1995).

**VIGILANTE, EL.** En el centro de un gran círculo se colocará una pelota y a su lado un jugador que hará de guardián. Los demás compañeros intentarán sacarla del círculo y cuando uno lo consiga, todos los jugadores escaparán y se esconderán. El «vigilante» colocará la pelota en su sitio e irá a buscar a los escondidos, pero sin alejarse mucho, pues en su ausencia pueden intentar volver a sacársela. Si llegase a ver a uno de los jugadores, le llamará por su nombre y se irá corriendo al círculo para tocar la pelota antes de que llegue el otro. Si el vigilante consigue llegar primero, el jugador descubierto pasará a ser su asistente. Esta búsqueda continuará hasta que el vigilante haya convertido en asistentes a la mitad más uno de los jugadores. **Empar de Lanuza y col.** (1980).

**VIGILANTES, LOS.** Se trata de un juego de rapidez y observación en el que hay que estar muy atento para no quedarse sin pareja. Uno de los jugadores se colocará con las manos en la espalda y el resto, por parejas, alrededor. Los integrantes de cada pareja se ubicarán mirando al jugador del centro uno tras otro. Cuando el jugador central haga un guiño a alguno de los que tiene más cerca, este deberá intentar llegar corriendo hasta él. Los participantes que están detrás de sus parejas harán de vigilantes y al menor gesto del central a sus compañeros, tratarán de atraparlos para evitar la huida. Cuando un jugador al que han llamado o el central consiga llegar a él sin que lo toque su vigilante, formará una nueva pareja y el vigilante se convertirá en jugador central. **Joseph M. Allué** (1999).

**VIKING GAME.** Juego de estrategia para atrapar, originario de **Noruega.** El rey y 12 soldados tendrán que enfrentar a 24 mercenarios sobre un tablero de 121 casilleros. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**VILLAGARDA.** *«Variante del juego llamado de la birla que consiste en colocarse los muchachos en terrenos blandos y de predecía formando un círculo. Cada uno de aquellos tiene una vara afilada, con la que hace un agujero y deposita la tierra al lado de este. El que "se queda" tiene en su mano la "birla" y procura meterla en uno de los agujeros de los demás jugadores. Estos procuran devolverla con la vara, porque si no el burlado se quedará con el puesto de "birlador". En caso de devolverla, el "birlador" tiene que ir por ella. Mientras, los demás jugadores le quitan la tierra de su agujero y le sacan de este la que pueden, agrandándolo antes de que vuelva y pueda meter fácilmente la "birla" en donde no esté defendida. Cuando un jugador tiene el agujero de cierto tamaño y carece de tierra para taparlo, se le obliga a llevar a cuestas la tierra de todos los demás y la del suyo a cierta* distancia y a tapar todos los agujeros después.» **García-Lomas,** citado por **García Serrano** (1974). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *lichona*.

**VISITAS, LAS.** Juego que ha perdido su vigencia y hasta hace poco era practicado

esencialmente por niñas. Mientras una hacía de dueña de la casa, las otras simulaban que estaban de visita. La anfitriona les solía ofrecer té, etc. y todas acostumbraban a repetir las mismas frases que decían los mayores en iguales circunstancias. **Félix Coluccio y col.** (1988).

**VITUELO.** Se comienza por hacer un hoyito en el suelo y se tira a raya para establecer el orden del juego. Se lanzan las bolitas con la intención de introducirlas y si alguna no llegase a caer en él, se la impulsará con la uña. Ganará el que primero logre embocar todas en el agujero. **Tomás Blanco García** (1991).

**VIUDA DEL CONDE LAUREL, LA.** Los participantes se cogen de la mano y dan vueltas alrededor de uno que ha quedado solo en el centro. Otras denominaciones: *yo soy la viudita*. **Cuba**, *la viudita;* **Chile:** *la viudita, la viudita del conde Laurel, el verde laure, el conde Manuel, la viuda y el conde de cabra*; **Perú:** *doncella del prado*; **España:** *la viudita, doncella del prado, la viudita y el conde cabra*. **Víctor Pavía y col.** (1994). **Oreste Plath** (1998).

**VIUDITA, LA.** Las niñas cogidas de las manos, forman un círculo; en el centro queda una que hace el papel de *viudita* y canta mientras el corro gira: *Yo soy la viudita / del barrio del rey / me quiero casar / y no hallo con quién…* Se deshace la rueda y cada una trata de jugarse con una compañera. Una se queda sola y pasa al centro de la ronda para comenzar nuevamente el juego. Existen varias versiones, las que podrán ser encontradas en **Carlos Villafuerte** (1957).

**VOLANTE. 1.** Tiene por antecedente un juego llamado *gabote*, que supo llamarse antes *rehilete* y que **F. López Villabrillo** (1855) lo denomina *pelotilla*. Pequeña semiesfera o pelota de material muy liviano bordeada o recubierta de plumas o tiritas de escaso peso que orientan su vuelo cuando es impulsada en juegos con raqueta. Pierde el jugador que lo deje caer en tierra. **2.** Juego parecido al tenis en el que se utilizan raquetas ligeras. **Tomás Blanco García** (1991). En **China** se llama: *jianzir*. En **Francia:** v*olant*. Forma parte del *bádminton*. **Jean-Marie Lhôte.** (1996). Se juega en **Japón** para entrenar a la milicia; también se juega en **Inglaterra** y **Corea. Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

**VOLANTÍN.** Una de las denominaciones de la cometa. Antiguamente era un entretenimiento y un juego practicado en dos épocas separadas: una para niños y otra para adultos. Existía uno llamado *bandera* que era hecho con los colores nacionales, las *pequeras* que llevaban pintados las cuatro puntas, los *ajedrezados* con cuadrados blancos y negros, los *banda* con sus franjas de colores y los *difuntos* porque aparecían en las

proximidades del mes de noviembre y presentaban calaveras de color blanco, sobre un volantín generalmente negro. Estas especies de cometas solían ser la obra meticulosa de artífices; algunos de los que llegaron a ser muy nombrados por cronistas de la época. Eran confeccionados usando un papel de seda especial y los *maderos* que era el nombre que se daba a dos varillas de caña liviana, una diagonal y la otra en forma de arco, cortaba la parte superior de la primera. Sobre ese esqueleto se colocaban unos tirantes de hilo, a los que se ataba el hilo mayor para encumbrarlo. En la parte inferior llevaba una tira, *la cola*, hecha de papel o género a modo de contrapeso, que debía tener un largo exacto para que fuese culebradora. Existe el volantín propiamente tal, cuadrado, que se remonta en dirección diagonal, el *globo* o *bola*, circular; el *barrilete*, que tiene más o menos la forma de un barril; *la estrella de cinco picos* y *el chupete* que por tener sus maderos delgados parecía encogerse. En **Japón** se ataban a los techos de las casas para que su vuelo ahuyentase los «malos espíritus» **Hilda Cañeque** (1991). Durante una época fueron prohibidos porque se usaban para realizar verdaderos combates aéreos. En **Argentina:** *cometa, barrilete, pandorga, tarasca, yuto;* **Brasil:** *arraia, califa, curica, pandorga, papagayo, pipa, raia, quadrado;* **Costa Rica:** *papalote*; **Colombia:** *palometa*; **Cuba:** *paloma*, *cometón*; **Chile:** *volantín*. **Eugenio Pereira Salas** (1947). **Ecuador:** *cometa*, *barrilete*; **Guatemala:** *barrilete*, *cometa*, *papalote*; **Honduras:** *paloma*; **México:** *papalote*; **Paraguay:** *pandorga*; **Perú:** c*ometa*; **Portugal:** *estrela*, *raia*, a*rraia*, *papagayo*, *bacalhau*, *gaivotao*; **Puerto Rico:** *chiringa*; **Uruguay:** *cometa*; *barrilete*; **Venezuela:** *papagayo*, *palometa*, *petaca*, *volador*, *cigarrón*; **España:** *barrilete*, *birlocha*, *bitango*, *bola*, *capuchina*, *cambucho*, *cometa*, *cometón*, *dragón*, m*ilocha*, pájara, *pajarica*, *pájaro*, *pandorga*, *papelote*, s*ierpe*. **Tizuko Morchida Kishimoto** (1993). **Oreste Plath** (1998). En inglés: *kite*.

**VOLEI INFINITO.** Parte de un *juego de voleibol* común pero en el que los jugadores deberán realizar la mayor cantidad de lanzamientos posibles. **Fábio Otuzi Brotto** (2002).

**VOLEIBOL.** Fue inventado en 1895 por William G. Morgan. Juego que se realiza entre dos equipos de cinco integrantes cada uno y que consiste en pasar la pelota sobre la red sin que la toque, después de efectuar una cantidad de pases posibles, sin que tome contacto con el suelo. Es un juego de participación colectiva. Normalmente no cabe la acción individual. También llamado *balonvolea, volibol, volley ball*. **Graciela Soto de Fernández** (1941) detalla las reglas respecto a cantidad de jugadores que deben tener los dos equipos, tamaño de la cancha y altura de la red. Según **Eloy Altuve** (1997), fue introducido en **Cuba** en el año 1905, en **Brasil** en 1906, en **Puerto Rico** en 1909, en **Argentina** y **Uruguay** en 1912, en **México** 1917 y en **Venezuela** en 1937. En 1964 obtuvo la denominación de deporte olímpico. **Juan Luis Hernández Álvarez y col.** (1996). **Emma Girón** (S/F). Juego de equipo de seis integrantes de cada lado. El objetivo es enviar la pelota por encima de la red y dentro de los límites del campo de

juego de forma tal que los contrincantes no puedan pegarle para enviarla a la zona contraria nuevamente. **Bonnie Gratch y col.** (1983). Del inglés: *volleyball*. Balonvolea. **DRAE** (2001). Por instrucciones, ver **Bing Broido** (2000).

**VOLEIBOL COOPERATIVO.** Se juega en una cancha con pelota. Cada vez que uno pasa el balón por encima de la red, la persona que lo hace tiene que pasar por debajo de la misma y se incorpora al otro equipo. En vez de los tres toques clásicos, en este juego tienen que tocarla todos los integrantes del equipo. **Guillermo Brown** (1992).

**VOLENÇOL.** Se comienza jugando en pareja y consiste en tirar una pelota para recuperarla con un lienzo. Luego será factible asociarse con otras parejas y si lo desean también podrán jugar con más de una pelota simultáneamente. Analizar cómo es que tratamos las metas comunes. **Fabio Otuzi Brotto** (2003).

**VOLEY REDUCIDO.** Espacio delimitado en el que se coloca una red. Situación de 3x3, en la que los jugadores de ambos equipos tratan de hacer impactar el balón en el campo ajeno utilizando para ello únicamente su tren superior. El balón no puede contactar en ningún momento con el suelo. **Gerard Lasierra Aguila y Pere Lavega Burgués** (1993).

**VOLIBOL ACUÁTICO. Emma Girón** (S/F). Consigna una variedad acuática en la que los equipos están separados por una zona (2 a 3 metros) que hace las veces de «red»; se juega como en el voleibol común.

**VOLVER A LA CASITA.** Se distribuyen los participantes sobre la zona habilitada para el juego y cada uno dejará su aro o su soga en el suelo, en forma de círculo («la casita»), dentro de la cual podrá estar uno solo de pie o sentado. Dada la orden, todos salen a pasear, caminando o corriendo, y cuando se dice «a casita», deben entrar rápidamente en el aro más cercano. Se irá quitando un aro progresivamente. **Óscar A. Zapata** (1989).

# W

**WALI.** Juego de estrategia por enfrentamiento originario de **Burquina Faso.** Se trata de un *mancala* que tiene dos líneas de seis cuencos cada una más dos receptáculos rectangulares. Es análogo al *awelé*. Se juega con cuatro granos por cuenco, que serán «sembrados» en el sentido contrario a las agujas del reloj. Para obtener reglas detalladas, consultar el libro de **Jean Marie Lhôte** (1996).

**WANAKBEP.** Juego indígena americano practicado por los *vitelas*, para los que era un entretenimiento femenino. Para jugarlo usaban seis mitades de carozos de duraznos silvestres identificados del uno al seis mediante rayitas marcadas a fuego (S/R).

**WARI.** Significa «casa» en dialecto africano. El origen de este juego puede haber sido **Egipto,** dado que en ese país se han encontrado tableros tallados. Se practica en Oriente Medio y algunas zonas de **Asia** y el **Caribe.** En **África** es ocasionalmente jugado por las mujeres, pues es considerado de hombres. Su práctica es por entretenimiento o prestigio y no por dinero. Curiosamente, los que pierden se exponen a una paliza de sus vecinos. En **Surinam,** en las ceremonias de velación de difuntos, se juega para que el espíritu del muerto, que todavía no partió, se entretenga y esté contento. Los participantes se colocarán frente a frente, con el tablero entre ellos en posición horizontal. Cada uno tendrá seis cuencos abiertos y a su derecha el granero que le corresponde. A cada uno se le dará un total de 24 semillas para que coloquen cuatro en cada uno de los cuencos. El primer jugador tomará las semillas de uno de sus cuencos y moviéndose en el sentido contrario a las manecillas del reloj, las «sembrará» en cada uno de los cuencos que encuentre, incluidos los de su contrincante. Si por el camino pasase por un granero, sea suyo o de su contrincante, deberá dejar en él una semilla. El segundo jugador hará lo mismo a su turno. Cada uno solamente podrá tomar semillas de sus cuencos y no del oponente. Si la última semilla del puño que trae cae en un cuenco vacío, tendrá derecho de robar todos los granos desprotegidos. El juego termina cuando ya no hayan semillas en los cuencos, o sea, cuando todas estén en los graneros. Gana quien haya acopiado

más. Se conoce también como *awalé* u *oware*, o *juego de la siembra*. Propicia la concentración, el silencio, el contacto con la tierra, las operaciones de suma y resta y la proyección. **Tizuco M. Kishimoto** (1993) se refiere particularmente a la influencia ejercida por los esclavos africanos sobre los niños en **Brasil** y menciona que, en este país, pasó a llamarse *a-i-ú*. **Luz María Chapela** (2002). **Enrique Pérez Oliveras** (S/F) dice que se conoce también como *awele, solo, gabata, hurí, guari* y se refiere a la existencia de unas 200 variantes. Es la denominación de un tipo de *mancala* de las **Antillas** y **Guayanas. Jean-Marie Lhôte** (1996) lo clasifica como juego de estrategia por enfrentamiento. **Joseph M. Allué** (2000). Para mayores detalles y reglas, consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983). Ver: *mancala*.

**WILD LIFE.** Juego de «conservación de la naturaleza» orientado hacia la defensa de animales en vías de desaparición. Se refiere a la posesión de animales salvajes materializados simbólicamente en cartas. **Robert Jaulin** (1979).

**WOK TALI WOK.** Juego de **Papúa, Nueva Guinea.** Los participantes deberán correr de un círculo a otro sin ser atrapados. Ver: **Terry Orlick** (1995). Se juega sobre un campo de 20x40 m en el que en sus extremos opuestos se trazan dos círculos de 3 m de diámetro. Todos los jugadores estarán en el interior excepto uno, que será el «cazador» y que estará dando vueltas para agarrar a uno de los participantes que tratará de correr para sentarse en uno de los círculos. Los que fueron tocados serán convertidos a su vez en nuevos «cazadores».

**WOL WOL.** Juego de **Papúa, Nueva Guinea,** que consiste en girar sin perder la verticalidad. **Terry Orlick** (1995).

# X

**XIAHAGQI.** (Significa: *ajedrez del elefante*.) Juego por enfrentamiento y por tanto de estrategia que se practica sobre un diagrama especial en el que cada jugador dispone de 16 piezas. Se juega sobre una mesa, utilizando un tablero. Para algunos proviene de la **India,** de un juego llamado *chaturanga*, y para otros de **Persia.** Las piezas son: *el elefante, el general, el oficial, el caballo, carro de guerra, cañón y soldado*. Se trata de un juego muy popular en **China, Taiwán, Tailandia, Singapur, Vietnam, Hong Kong,** etc. Por detalles y sus múltiples variantes, consultar la obra de **Jean-Marie Lhôte** (1996) y/o <www.chessvariants.com/xiangqi.html y es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_chino>.

**XIN SHE LU ZHAN QI.** Ajedrez de la armada de tierra. Juego de estrategia por enfrentamiento de origen chino, del siglo XX. Dos jugadores que disponen de 25 piezas evolucionan sobre un diagrama rectangular separado por una montaña. Por otros detalles, consultar **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**XIXAM, EL.** Juego practicado en **España** de características parecidas al conocido como *mikado*. Se necesitan unos 50 bastoncillos de colores diferentes de aproximadamente 30 centímetros de largo, que se tiran al suelo mezclados y de forma desordenada. El objetivo consistirá en tomar tantos palitos como se puedan en una forma lo suficientemente delicada como para no mover los bastoncillos cercanos al que se desea sacar. En algunas zonas rurales se utilizan pequeñas ramas a las que se les da distintos valores. El juego se considerará finalizado cuando no quede ningún bastoncillo por recoger. Se trata de un juego de destreza que puede ayudar en la concentración. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999).

# Y

**YAALTJIHUTU.** Según algunos manuscritos, se utilizaba para educar a los niños huérfanos. Juego de habilidad de origen chino, cuya traducción sería: ¿A dónde voy? Un pequeño grupo se sienta en círculo menos uno de los participantes, que con los ojos vendados, se ubicará en el centro. Dentro del círculo se colocará una piedra. Los compañeros que están sentados dirigirán al del centro hacia el objeto diciendo «a la izquierda o hacia la derecha». Cuando se pise el objeto, otro irá al centro del círculo. Se puede jugar en parejas, buscando juntos el objeto y teniendo siempre las manos unidas. **Terry Orlick** (1995). <www.educacionenvalores.org./birujitos/juegosAsia.htm>.

**YAGUA.** Juego tradicional argentino de origen indígena también conocido como *el perro y los tigres*, en el que participan dos jugadores que son los que en definitiva desempeñarán esos roles. Se dibujará en el suelo una especie de damero que marcará los recorridos. El juego terminará cuando quien actúe como *tigre* no tenga más posibilidades de moverse. Para más detalles, consultar la obra de **Félix Coluccio y col.** (1988). Según **Oriol Ripoll y col.** (S/F), se trata de un juego que fue practicado con otros nombres por los araucanos de **Chile.** Igualmente lo juegan dos jugadores sobre un tablero normalmente diseñado sobre el suelo, 12 piedras o semillas, que representan a los *canes* (que son los que lo comienzan), y otra diferente, que representa al *jaguar*. *Yagua* en portugués significa *jaguar*. Uno de los jugadores mueve al *jaguar* y otro a los *yamba* o *canes*. La *yagua* gana la partida si roba todos los *yamba*. Basta que tres *canes* hayan sido capturados para ganar la partida, porque ya no será posible acorralar a la *yagua*. Los *yamba* ganan si consiguen que la *yagua* no se pueda mover.

**YE QOL DO QOL.** Juego de origen persa que se practica con cinco piedrecitas que son tiradas al aire y de las que se capturan dos, tres, cuatro y finalmente las cinco antes de que caigan. **Jean Marie Lhôte** (1996).

**YENGA.** Juego de habilidad física y mental entre dos o más participantes. Se parte de

una torre armada con 54 bloques de madera, que son colocados en formación cruzada por niveles de tres bloques juntos, hasta formar una columna de 18 niveles de altura. Por turno, cada jugador deberá retirar un bloque de cualquiera de los niveles, utilizando solo dos dedos y procurando que la misma no se caiga y volver a colocarlo en la parte superior dando así lugar a nuevos niveles y hacer crecer la torre en altura. (S/R).

**YINKANAS.** Son consideradas como grandes actividades lúdicas de tipo físico, de ingenio y destreza que se caracterizan por ser variadas, divertidas y completas. Por tratarse de actividades muy diferentes, las formas de puntuación deberán ser acordadas de antemano. En la obra de **Óscar Martínez** (2000) se podrán encontrar más de 50 sugerencias distintas. Ver: *gincanas*.

**YO HABLO CON TUS MANOS.** Los participantes se ubican uno detrás del otro. El primero cuenta una historia. El segundo, oculto tras el primero, le «prestará» sus brazos y manos para hacer de mimo de la persona que habla. **Gérard Faure y col.** (1981).

**YO-YO.** Se trata de un juguete-juego psicomotor de origen chino que consiste en dos discos de madera, metal o plástico unidos por un eje. Se les hace subir y bajar por una cuerda atada a ese mismo eje. **Oreste Plath** (1998) lo describe como *«una especie de carrete de madera que baja y sube haciéndolo enrollar alternativamente en un hilo sujeto a la mano»*. Hay quienes sostienen que su origen podría haber sido griego, como lo prueban vasijas y pinturas antiguas. Era ya un juego en la **Grecia** del año 500 a. de C. donde se encontraron algunos hechos de barro cocido. En la actualidad, suele haber encuentros con exhibiciones y concursos que agrupan a fanáticos y aficionados de este juego. En estos eventos, los participantes realizan figuras tales como: *la motoneta, el columpio, la tela de araña, el trapecio, la cuncuna, la montaña rusa, el perrito, la cueva del oso, la paila, vuelta al mundo*, etc. Los actuales *yo-yo* son generalmente de material plástico, poseen gran variedad de colores y algunos hasta traen un juego de luces en su interior. En **Inglaterra:** *bandalore, quiz, juguete príncipe de Gales*. En **España** se denomina: *sube y baja*. En **Francia:** *diábolo* o *l´emigrette*. **Tomás Blanco García** (1991). **Roberto Neri** (1963) dice que siente la tensión del hilo, que parece que el objeto tuviese vida propia, que pareciera que devora el hilo como una araña, para luego escupirlo. **Pere Lavega Burgués y col.** (1999). **Jean-Marie Lhôte** (1996) lo consigna tanto como de origen egipcio como griego. Manifiesta que un buen jugador puede ejecutar una serie de figuras en diversas direcciones. **Carmen Trigueros** (2000) manifiesta que se puede hacer con botones de abrigo e hilo grueso. **Alfonso Soler Roca** (2006) detalla algunas de las variantes que se practicaban hace ya muchos años en **Uruguay.**

**YOTÉ.** Juego de estrategia por enfrentamiento para dos personas originario y practicado en **África** occidental cuyos instrumentos son: 30 hoyos distribuidos en cinco filas y 12 piezas para cada jugador. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Cada jugador dispone de 12 peones, piedrecitas y bastoncitos. **Jean-Marie Lhôte** (1996). Es parecido a las *damas* pero no precisa tablero ni fichas.

# Z

**ZAMMA.** Juego de estrategia por enfrentamiento originario del **Sáhara.** Se juega sobre un diagrama cuadrado de nueve puntas de lado con un total de 81. Cada jugador dispone de 40 peones que representan mujeres. Los desplazamientos son menos libres que en *el alquerque* y el juego es muchas veces llamado el *alquerque cuádruple*. Para más detalles, consultar la obra de **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**ZANCOS.** Más que juego es considerado travesura. Su nombre tal vez podría tener un origen arábigo: *çanca*, *çanco*, que deriva a su vez de *çanch*, que significa pierna. **S. de Covarrubias y Orozco** (1611). Se encuentran en los rituales mágicos chamánicos, en danzas de **África occidental** y entre los bailarines de algunas tribus de **Guinea** que bailan usándolos para poner en fuga a los malos espíritus. Eran conocidos en **Grecia** y **Roma. J. M. Gorris** (1976). Consisten en dos maderos altos y dispuestos con sendas horquillas o pisaderas, en las cuales se afirman y atan o no los pies. La sujeción del zanco a la pierna se efectúa mediante unas correas que los ciñen a veces a las rodillas. Se compite para ver quién tiene los zancos más largos y quién puede caminar más tiempo sin caerse. Los hay de fabricación casera hechos con envases de hojalata. Otras denominaciones: **Argentina:** *pantomimas*; **Chile** y **Colombia:** *zancos* y *tochkune*, cuando los usan para bailar y asustar a los malos espíritus. **Oreste Plath**. (1998). En **Brasil** se llaman *pernas de pau (piernas de palo) o andas*. Juego de origen europeo donde era más una práctica adulta, ya que en América Latina tuvo una adaptación más lúdica por parte de los niños. Se construyen con palos o listones de madera, que se llaman *alfajías*, y tacos del mismo material. **Félix Coluccio y col.** (1988) ofrecen mayores detalles sobre su construcción y uso. **Gretel García Davids y col.** (1999) lo consignan como juego tradicional mexicano que primero fue utilizado en los circos y espectáculos callejeros y que luego ganó espacio como juguete casero. Es llamado *los pogos* en **México. Héctor Barreiro y col.** (2003). En zonas de **España:** *els camalecs*. En inglés: *stilt-walker*. Con zancos se pueden hacer carreras y luchas.

**ZAPATERO.** Juego de la zona de Catamarca, **Argentina,** en el que quien comete errores, paga prendas. Llaman así a la persona que se queda sin hacer bazas o tantos en el juego. *Diciccionario Salvat* (1969). **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Ver: *payana*.

**ZAPATERO. Variante 1. Oriol Ripoll y col.** (S/F) lo consignan como existente en **México** y que para jugarlo, se necesitan seis jugadores y una piedra. Uno de los jugadores la esconderá en alguna de sus manos, las que ha de mover para arriba y para abajo. Preguntará: ¿Dónde vive el zapatero? Y luego colocará una mano por encima de la otra para que los demás adivinen dónde la escondió. En portugués: *sapateiro*.

**ZAPATERO LOCO, EL.** Se necesita un saco o bolsa grande o una caja de cartón. Todos los jugadores se quitarán los zapatos y los colocarán en un cajón y una vez juntos, se revuelven bien. Se dará la señal de iniciación del juego poniendo música o golpeando un objeto contra otro durante 15 segundos; este será el tiempo que tendrá cada jugador para buscar sus zapatos y ponérselos. El primero que lo consiga será el vencedor. **Miriam Hernández** (S/F).

**ZAPATOS CONGELADORES.** Cada participante anda, gira, salta, corre o baila, mientras lleva en equilibrio un zapato de suela sobre su cabeza. Si el zapato cae, el niño quedará *congelado* y otro participante deberá volver a colocárselo en su lugar para *descongelarlo*. Los abrazos también pueden surtir el mismo efecto de descongelar mientras no hagan perder el zapato. También se puede jugar en pequeños equipos. **Terry Orlick** (1995).

**ZAPATOS REVUELTOS.** Se forman dos equipos, los que se disponen en dos filas. A unos aproximadamente 35 metros al frente de ellas, se amontonan en dos «zapatos revueltos». De uno en uno, cada participante deberá correr, buscar sus zapatos, ponérselos, atarlos y volver a su lugar en la fila. El equipo que primero regrese con sus zapatos bien puestos, será el ganador. **Patricia Rinderknecht y col.** (2001). También se conoce como: *zapatos perdidos*. **Laura Vargas Vargas y col.** (1989). En **Brasil** como: *sapatos misturados*. **Héctor Civitate** (2003).

**ZAPATOS VIAJEROS.** Cada participante se quita un zapato y lo coloca en un lugar para formar un montón. De ahí cada uno tomará un zapato de otra persona y mientras lo sujeta, todos se han de dar las manos para formar un gran círculo. En el siguiente paso, cada jugador procurará localizar al propietario del zapato que había agarrado, y todos los participantes intercambiarán sus zapatos, sin separar sus manos unidas de las de sus compañeros. Cuando todos los zapatos han sido devueltos a sus propietarios, el círculo se deshace y los niños harán otra pila para comenzar nuevamente el juego. **Terry Orlick**

(1978).

**ZAPATOS VIEJOS.** Se trata de objetos que pueden con facilidad transformarse en juguetes si los niños así se lo proponen. Fomentan la imaginación y la creación de personajes familiares o del entorno, pues les resultará muy sencillo proyectar y considerar lo que ellos a su vez les transmiten a través de los colores, gustos, edades, formas de ser, etc. **José David** (S/F).

**ZIC, ZAC, ZUC.** Juego tradicional de la parte de habla catalana de **España, Francia, Italia** y **Andorra.** Para jugarlo se necesitan más de seis jugadores. **Oriol Ripoll y col.** (S/F). Todos se colocan en un círculo y avanzan con el pie derecho de modo que las puntas de los zapatos se toquen. Dirán «un, dos, tres, zic, zac, zuc, uno, dos, tres». Inmediatamente cada jugador escogerá si quiere dejar el pie derecho dentro o fuera del círculo. Los jugadores que queden en minoría, o con un pie dentro o fuera del círculo, continuarán jugando. El resto lo abandona. El último en permanecer en el juego será el que comience.

**ZIRGE.** Juego de estrategia por ordenamiento originario de **Mongolia,** que pertenece a la familia de las rayuelas. Los diagramas pueden ser complejos. **Jean-Marie Lhôte** (1996).

**ZOO, EL.** Los participantes forman parejas y cada pareja acuerda imitar la voz de un animal. Todos los jugadores se vendan los ojos y se dispersan por la habitación. A una señal, todo el mundo empieza a emitir el sonido de los animales elegidos. Los integrantes de cada pareja tratan de encontrarse y, cuando lo hacen, se quitan las vendas y corren hacia la meta. Gana la pareja que llegue antes. En inglés: *zoo*. **Constance Kamii y col.** (1988).

**ZOOLÓGICO.** Cada participante presentará a un animal y el resto deberá adivinar de cuál se trata. Se puede hacer siguiendo un cierto orden. Ejemplo: los que viven en el agua, los que viven en tierra y finalmente, los que vuelan. En caso de dudas, dejar en manos del grupo que sea quien decida. **Patricia Brizzi** (1999).

**ZORRA Y LAS GALLINAS, LA.** Sobre un tablero de damas se colocan cuatro fichas negras (las *gallinas*) y en las casillas negras de una fila extrema del tablero, se coloca una ficha blanca (la *zorra*) en cualquiera de las casillas negras de la fila opuesta. Por turnos, uno de los jugadores moverá a las *gallinas* y otro lo hará con la *zorra*. Las *gallinas* tratarán de acorralar a la *zorra* para que no pueda moverse. Las fichas solo

pueden ir por las casillas negras. Las *gallinas* irán solamente hacia delante, pero la *zorra* podrá hacerlo en cualquier dirección. No se podrá saltar sobre otras fichas. El juego finaliza cuando la *zorra* esté acorralada o cuando sobrepase a las *gallinas* y logre llegar al lado opuesto del tablero. En inglés: *fox and geese*. **Constance Kamii y col.** (1988).

**ZORRA Y LOS GANSOS, LA.** Es un juego de estrategia con multitud de variantes que se juega desde el siglo XIV. Se dibuja un tablero con forma de cruz sobre una superficie, de 12 cuadrados horizontales cruzados por ocho verticales y se colocan las fichas en la posición inicial: 13 fichas amarillas más una azul. Las amarillas son los *gansos* y la azul es la *zorra*. Por turno, cada jugador podrá moverse a un espacio contiguo que esté vacío. Este movimiento se realiza siguiendo una de las líneas del tablero y por consiguiente no puede hacerse en diagonal. La *zorra* puede comerse a un *ganso* y retirar su ficha del tablero, saltando sobre él siempre que aterrice sobre un espacio libre. También puede encadenar varios saltos para comerse más de un *ganso* por vez. Los *gansos* no pueden comerse a la *zorra*, pero deberán intentar arrinconarla hasta que no pueda moverse para ganar la partida. **Joseph M. Allué** (2000). **Oriol Ripoll y col.** (S/F) consignan que se trata de un juego cuyas reglas son muy parecidas a la de otro llamado *yagua*. Dicen que aparece descrito en un libro islandés de 1300 en la corte del rey Alfonso X de Castilla y que por 1283 se conocía con el nombre de *cercar a la liebre* y jugado en un tablero de *alquerque*. El nombre en portugués es: *a raposa e os gansos*.

**ZORRO, EL.** Juego de búsqueda y persecución ideal para ser practicado en espacios abiertos. Se elige a un jugador que hará de zorro, que saldrá a buscar un lugar donde esconderse. Entretanto, los demás jugadores esperan en un lugar señalado. Cuando el *zorro* considera que está ya bien escondido, da tres pitidos, que son la señal convenida para que los demás inicien la búsqueda orientados por el sonido. Cada cierto tiempo, el *zorro* hará sonar el pito. Para dificultar la búsqueda, el *zorro* puede ir moviéndose conforme se acercan los buscadores y en caso de ser descubierto intentará huir corriendo. El jugador que consiga atrapar primero al *zorro*, ganará la partida y ocupará su puesto en la siguiente. **Joseph M. Allué** (1999).

**ZORRO Y EL GANSO, EL.** Juego de la **India.** Habrá jugadores que harán de *zorro*, otros de *ganso* y los demás podrán ser libremente *gallos* o *gallinas*. También es conocido como: *perok kagna*. **Jaume Bantula Janot y col.** (2002).

**ZORRO Y LAS OCAS, EL.** Juego de tablero redondo que se practica en **Europa** y **Asia** por el cual el *zorro* tiene que capturar a todas las *ocas* o un mínimo de 12 y estas deben procurar encerrarlo. **Juan J. Rosa Sánchez y col.** (2005). Inicialmente era un zorro y 13 ocas. A partir del siglo XVII, las ocas pasaron a ser 17, pero sus movimientos

en diagonal o hacia atrás fueron invalidados. El objetivo es capturar 12 ocas como mínimo mediante movimientos parecidos al del juego de damas. Para mayores detalles sobre este juego, sugiero consultar la obra de **Ramón Mayrata y col.** (1983).

**ZORRO Y LOS GANSOS, EL.** Se trata de una versión simplificada de *las damas*, especialmente adecuada para pequeños. Uno de los jugadores lo hará con los cuatro «gansos» y ubicará sus fichas en la primera fila, mientras el que hace de «zorro» ubicará la suya en cualquiera de los cuadros negros del damero. El zorro ganará si es capaz de llegar a la última fila de su oponente; en cambio son los gansos los que ganarán si consiguen rodear y atrapar al zorro, de manera que no pueda realizar movimientos. **Debra Wise** (2007).

**ZORROS Y PALOMAS.** Se dibujarán dos círculos grandes en el suelo a 20 m. de distancia, que representarán las casas de los niños que harán de *palomas*, colocándose en ellas. Uno de los participantes que representará al *zorro*, se ubicará al comienzo en un lugar equidistante de las casas de las *palomas*. Dada la señal irán corriendo de una casa a la otra alternadamente, intentando escapar del *zorro* quien tratará de tomar como presa, la mayor cantidad de *palomas* posible. Aquellas que sean atrapadas, pasarán a ser *zorro* y colaborarán con él en la caza de las aves. Ganará el jugador que sobreviva como *paloma*. **Pere Lavega y col.** (1999).

**ZUMBADORA, LA (O ZUMBADOR, EL).** Juguete de origen europeo construido generalmente por los propios chicos con elementos descartables y que tiene como particularidad que al girar, produce zumbidos. Recibe distintos nombres como *bramador* en **España;** *roncador* en el sur de **Brasil,** *zumbador* y *rumbador* en **Colombia,** *vaunnos* en **Chipre,** *trompo* en **África,** *runcho* en **Venezuela. Humberto Gómez** (1991). En inglés: *one that hums or buzes, buzzer*.

# Algunas reflexiones finales

Jugar constituye para nosotros como individualidad y como pueblo, un signo indicador de nuestra salud y bienestar.

Quien ha jugado poco, arrastrará por la vida muchas preguntas sin contestar y contestarlas… le demandará más esfuerzos.

Sabemos que todas las culturas del mundo buscan involucrar principalmente a las poblaciones jóvenes. Los juegos suelen ser bastante compartidos por todos a pesar de que sean diferentes las terminologías, los espacios, las instalaciones y las filosofías con que cada gobierno busca ponerlos en práctica. Este trabajo nos ha enfrentado al reconocimiento de esa universalidad que yace como común denominador. Nos ha demostrado que existe un gran número de juegos frente a los que aún disponemos de lo esencial para su práctica. Seguimos teniendo el cuerpo y la creatividad, a pesar de que el consumismo nos invada con sus mensajes engañosos, seguramente, creando necesidades materiales innecesarias.

Muchos de los juegos son aún accesibles y siempre adaptables. Es preciso que como educadores, llenemos nuestros espacios abiertos y naturales con nuestros juegos para que nadie los olvide.

Registrémonos como usuarios y valoremos aquellas costumbres que hemos recibido por herencia. Si nos han sido útiles, es probable que tengan en su esencia, la posibilidad de seguir siéndolo.

En un mundo masificado, valoremos la competencia hasta donde debe ser valorada, es decir, hasta que no nos haga olvidar nuestras responsabilidades solidarias. El diferente, muy por encima de sus diferencias, puede tener mensajes importantes para aportarnos: el increíble testimonio de que si nos mantenemos receptivos y abiertos, existen otros mundos que pueden nutrir el nuestro.

Debemos reencontrarnos con el espíritu recurrente de la fiesta que nos indicará que siempre existe una esperanza placentera para practicar nuestra madurez y nuestra alegría; que siempre existe la ilusión de un porvenir mejor por conquistar.

# Bibliografía consultada


*A visual guide to the laws of the book of rules* (1998): Nueva York. Checkmark Books.

ABERASTURY, Arminda (1981): *El niño y sus juegos*. Buenos Aires.

AGALLO BARRIOS, Armando (1979): *Dinámica de grupos. Más de 100 juegos para practicar en clase*. Buenos Aires. Espacio Editorial.

ALCALÁ VENCESLADA, A. (1931): *Vocabulario andaluz*. Edición fascímil. Universidad de Jaén, coord. Ignacio Ahumada Lara, impreso por la RAE en 1951. Reedición de «El Mundo del siglo XXI. X Aniversario». Madrid. 1999.

ALLUÉ, Josep (1999): *Juegos de exterior*. Barcelona. Albatros.

—-(2000): *El gran libro de los juegos*. Barcelona. España. Parramón Editores.

ALTUVE, Eloy (1990): *Educación*. *Educación Física y Juegos Tradicionales*. Maracaibo. Venezuela. Sin editorial.

—-(1997): *Juego*, *historia*, *deporte y sociedad en América Latina*. Venezuela. La Universidad del Zulia.

ANDER-EGG, Ezequiel (2008): *Léxico del animador sociocultural*. Córdoba. Argentina. Editorial Brujas.

ANDERSSON, Adriana Victoria (1987): *Juego-trabajo y aprendizaje*. Buenos Aires. Editorial Estrada.

ANDREOLA, Balduino A. (1994): *Dinámica de grupo. Juego de la vida y didáctica del futuro*. Bogotá. Colombia. Indo American Press Service.

ANTUNES, Celso (1999): *Jogos para a estimulaçao das múltiplas inteligências*. Petrópolis. Editora Vozes.

—-(1991): *Manual de técnicas de dinámica de grupo, de sensibilizaçao de ludopedagógia*. Petrópolis. Brasil. Editora Vozes Ltda.

ARTEAGA, M. y col. (2005): *Juguemos a ser*. Granada. España. Grupo Editorial Universitario.

ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE CANADÁ (1984): *Juegos al aire libre*. Barcelona.

Ediciones Martínez Roca S. A.

AUERBACH, Stevanne (2004): *Juego inteligente, juguete apropiado*. León, Editorial Everest.

BANDET, Jeanne y ABBADIE, Madeleine (1983): *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona, Editorial Fontanella.

BANDET, Jeanne y SARAZANAS, Rejane (1972): *El niño y sus juguetes*. Madrid. Narcea S.A. de Ediciones.

BANTULÀ JANOT, Jaume (1998): *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona. Paidotribo.

BANTULA JANOT, Jaume y MORA VERDENY, Josep (2002): *Juegos multiculturales*. Barcelona. Paidotribo.

BARALDI, Clemencia (2000): *Jugar es cosa seria*. Argentina. Homo Sapiens Ediciones Psicoanálisis.

BARREIRO, Héctor y MAINÉ, Margarita (2003): *Mantantirulirulá. Juegos y canciones del ayer*. Buenos Aires. Editorial Biblos.

BARRERA, Rosita (1998): *El folclore en la educación*. Buenos Aires. Ediciones Colihue.

BARRIOVERO Y HERRÁN, E. (1923-1924): Traducción del *Gargantúa* de François Rabelais. Madrid. M. Aguilar Editor.

BASTINOS, J. (1896): *Juegos infantiles. Recreos últiles para la Infancia y la Juventud*. Barcelona. Editor. Librería de Antonio J. Bastinos,

BAUR, Robert y EGELER, Robert (2001): *Gimnasia, juego y deporte para mayores*. Barcelona. Editorial Paidotribo.

BAUZER MEDEIROS, Ethel (1987): *Juegos de recreación*. Tomo I y II. Buenos Aires. Editorial Ruy Díaz S.R.L.

BELTRAMINO, Alejandro (2001): *La recreación y vos*. Córdoba. Argentina. Editorial IPEF.

BIRCH, Paul (2001): *Liderazgo al instante. Motivación, objetivos, pistas*. México. Sevilla Editores S.A. de C.V.

BLANCO GARCÍA, Tomás (1991-2000): *Para jugar como jugábamos*. Salamanca. España. Centro de Cultura Tradicional.

BONETTI, Juan Pablo (1992): *Juego, Cultura y…* Montevideo. Eppal.

—-(1998): *Andares de un mutante*, Montevideo. Eppal.

BRITES, Gladys y MÜLLER, Marina (1994): *Un lugar para jugar*. Buenos Aires. Editorial Bonum.

—-(1989): *101 Juegos para educadores, padres y docentes*. Buenos Aires. Editorial Bonum.

—-(1990): *Juegos desde la imaginación*. Buenos Aires. Editorial Bonum.

—-(2002): *Juegos para los más pequeños*. Buenos Aires. Editorial Bonum.

BRIZZI, Patricia (1999): *Ideas creativas para docentes*. Buenos Aires. Lumen.

BROIDO, Bing (2000): *Enciclopedia de las reglas deportivas*. España. Ediciones Robinbook.

BROWN, Guillermo (1992): *Qué tal si jugamos… otra vez*. Buenos Aires. Humanitas.

CAGIGAL, José María (1979): *Cultura intelectual y cultura física*. Buenos Aires. Editorial Kapelusz.

CAILLOIS, Roger (1958): *Teoría de los juegos*. Traducción española de Ramón Gil Novales. Barcelona. Seix Barral.

—-(1986): *Los juegos y los hombres*. México. Fondo de Cultura Económica.

CALMELS, Daniel (2004): *Juegos de crianza*. Buenos Aires. Biblos.

CALZETTA, Juan José; CERDÁ, María Rosa y PAOLICCHI, Graciela (2005): *La Juegoteca. Niñez en riesgo y prevención*. Buenos Aires. Editorial Lumen.

CAMBELL, Viola (1955): *Juguemos*. Texas. EE.UU. Casa Bautista de Publicaciones.

CAÑEQUE, Hilda (1979): *Un jardín de infantes mejor*. Buenos Aires. Editorial Paidós.

—-(1993): *Juego y vida*. Buenos Aires. El Ateneo.

CARO, Rodrigo. (1978): *Días geniales o lúdicos*. Madrid. Colección Clásicos Castellanos Espasa Calpe.

CARVALHO MARCELLINO, Nelson (1950): *Pedagogía da animaçao*. São Paulo. Papirus Editora.

—-(1996): *Estudos do Lazer. Una introduçao*. São Paulo. Editora Autores Asociados.

CASAL, Aquino (1996): *Para no aburrir al niño*. México. Trillas.

CASARES, J. (1975): *Diccionario Ideológico de la Lengua Española*. Barcelona. Segunda Edición. Gustavo Gil.

CASCÓN SORIANO, Paco y BERISTAIN, Carlos Martín (2004*): La alternativa del juego. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid. España. Los Libros de la Catarata.

Cassell´s Spanish – English English – Spanish Dictionary (1969): Londres. Casell & Company Ltd.

CASTAÑÓN RODRÍGUEZ, Jesús; GARCÍA MOLINA, Emilio Tomás y LOZA OLAVE, Edmundo (2005): *Términos deportivos en el habla cotidiana*. España. Universidad de La Rioja.

CASTILHO PEREIRA, William César (1999): *Dinámica de grupos populares*. Buenos Aires. Editorial Lumen.

CASTRO, Matías y FERNÁNDEZ, Roxana (2010): *Cazacurioso*. Montevideo. Uruguay. Estuario Editora.

CHANAN, Gabriel y FRANCIS, Hazel (1984): *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. Barcelona, Ediciones del Serbal (UNESCO).

CHATEAU, Jean (1965): *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Argentina. Editorial Kapelusz.

CIVITATE, Héctor (2003): *505 Jogos cooperativos e competitivos*. Brasil. Sprint.

CLEGG, Brian (2000): *Motivación al instante. Inspiración, influencia, acción*. México. Ediciones Granica México S.A. de C.V.

—-(2001): *Poder mental al instante. Conocimiento, creatividad, memoria*. México. Sevilla Editores S.A. de C.V.

CLEGG, Brian y BIRCH, Paul (2001): *Trabajo en equipo al instante. Calentamientos, tiempos libres, rompehielos*. México. Ediciones Granica México S.A. de C.V.

—-(2001): *Creatividad al instante. Lluvia de ideas, innovación, soluciones*. México. Sevilla Editores, S.A. de C.V.

COLUCCIO, Félix y COLUCCIO, Marta Isabel (1988): *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones Corregidor.

CONDEMARIN, Mabel y MILICIA, Neva (1994): *Cada día un juego*. Buenos Aires. Editorial del Nuevo Extremo.

CORREAS, G. (1627): *Vocabulario de refranes y frases proverbiales y otras fórmulas comunes de la lengua española*. Texte établi, annoté et presente par Louis Combet. Ouvrage publié avec le concurs du Centre National de la Recherche Scientifique. Institut d´ Études Ibériques et Ibéro-Americainies de l'Université de Bordeaux. 1967.

COSTA FERRER, María (2000): *El juego y el juguete*. Valencia. NAU Llibres.

CORTÉS, Lis y SANUY, Conchita (1999): *Enseñar a jugar*. Madrid. Villega.

COVARRUBIAS Y OROZCO, S. de (1611): *Tesoro de la lengua castellana o española*. Primera edición. Edición de Martín de Riquer S.A. Horta, I. E. Barcelona. 1943. Edición facsímil. Alta Fulla. Barcelona. 1987.

CRATTY, Bryant J. (1978): *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Buenos Aires. Ediciones Paidós Ibérica S.A.

—-(1979): *Juegos escolares que desarrollan la conducta*. México. Editorial Pax México.

— (1981): *Juegos didácticos activos*. México. Editorial Pax México.

—-(2004): *Juegos que desarrollan valores*. México. Editorial Pax México.

CUENCA, Manuel (1983): *Educación para el ocio. Actividades escolares*. Bogotá. Colombia. Editorial Cincel S.A.

CUENCA CABEZA, Manuel (1995): *Temas de Pedagogía del Ocio*. Bilbao. Universisdad de Deusto.

CUTRERA, Juan Carlos (1977): *Técnicas de recreación*. Buenos Aires. Editorial Stadium.

—-(1997): *Recreación fundamentos, didáctica y recursos*. Buenos Aires. Editorial Stadium.

DAVID, José (1985): *Juegos y Trabajo Social. Un nuevo auxiliar de la práctica*. Buenos Aires. Lumen Humanitas.

—-(1996): *De las cenizas a la vida*. Montevideo. EPPAL.

—-(1997): *Juegos creativos para la vida moderna*. Buenos Aires. Lumen Hvmanitas.

—-(2004): *Juguemos antes que se acabe*. Buenos Aires. Lumen Hvmanitas.

—-(2008): *Un desafío. Desarrollar valores a través del juego*. Tomo I. Buenos Aires. Lumen Hvmanitas.

DAVID, José y BLASCO, Miguel (2005): *El juego: uno de los caminos hacia la paz*. Buenos Aires. Lumen Hvmanitas.

DAVID, José y col. (2006): *Abriendo el juego*. Buenos Aires. Lumen Hvmanitas.

DE BORJA I SOLÉ, María (1980): *El juego infantil. (Organización de ludotecas)*. Barcelona. Oikos-tan S.A. Ediciones.

—-(2000): *Las ludotecas. Instituciones de juegos*. España. OCTAEDRO.

DE CASTRO, Ricardo (s/f): *Juegos y actividades musicales*. Buenos Aires. Bonum.

DE PUIG, Irene y SÁTIRO, Angélica (2000): *Jugar a pensar*. Barcelona. Eumo Editorial.

DE SANTIAGO y GADEA, A. C. (1901): *Lolita. Canciones y Juegos de las niñas*. 2ª edición de 1910. En <www.cervantesvirtual.com>.

DECROLY, Ovide y col. (1986): *El juego educativo. Iniciación a la actividad motriz e intelectual*. Madrid. Morata.

DELGADO, Fidel y PATXI DEL CAMPO (1993): *Sacando jugo al juego. Guía para vivir jugando*. Barcelona. España. Editorial Integral.

DIAGRAM GROUP (1982): *Rules of the game*. Toronto, Nueva York, Londres, Sydney. Bantam Books.

DÍAZ VEGA, José Luis (1997): *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México. Trillas.

DÍAZ, Laura Marina (1995): *Juegos para días de lluvia*. Buenos Aires. Albatros.

—-(1994): *Juegos para descubrir el medio ambiente*. Buenos Aires. Albatros.

—-(1995): *Juegos al aire libre*. Buenos Aires. Albatros.

*Diccionario de la Real Academia Española* (1817): Madrid. España. Imprenta Real.

— (2003): Espasa Calpe. Edición 22ª. España.

*Diccionario de Autoridades* (1726-1739): Edición facsímil. Madrid. Gredos. 1930.

DINELLO, Raimundo (1991): *Expresión lúdico-creativa*. Montevideo. Temas de educación infantil. Editorial Nordan.

—-(1996): *El juego, ludotecas*. Montevideo. Ediciones Nuevos Horizontes.

DÖBLER, Hugo y col. (1961): *Manual de juegos menores*. Buenos Aires. Argentina. Editorial Stadium.

DOLINA, Alejandro (1988): *Crónica del Ángel Gris*. Buenos Aires. Ediciones de la Urraca.

DUPEY, Ana María (1998): *Los secretos del juguete*. Buenos Aires. Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano.

DUVIGNAUD, Jean (1982): *El juego del juego*. México. Fondo de Cultura Económica.

EDGREN, Henry D. y col. (2004): *Juegos para el desarrollo creativo*. Buenos Aires. Argentina. Editorial Troquel S.A.

ELIZASU, Carolina (2008): *La animación con personas mayores*. Madrid. España. Editorial CCS.

ELKONIN, D. B. (1980): *Psicología del juego*. Primera edición en castellano. Madrid. Editorial Visor Libros.

EMI 99 *Enciclopedia Multimedia Interactiva* 99. Planeta De Agostini. Versión DVD-Rom. Enciclopedia de las fiestas de España (s/d) Madrid. *Diario 16*.

*Enciclopedia Universal Ilustrada Europea-Americana* (1923/1933). Espasa.

EPSTEIN, Robert (2000): *El gran libro de los juegos de creatividad*. Barcelona. Ediciones Paidos Ibérica.

FAJN, Sergio y col. (2001): *Viejos nuevos, nuevos viejos*. Buenos Aires. Ed. Tekné.

FERNÁNDEZ, Alicia (2000): *Poner en juego el saber. Psicopedagogía: propiciando autorías de pensamiento*. Buenos Aires. Nueva Visión.

FERNÁNDEZ, Ana Gabriela (2002): *¿Para qué mundo estamos jugando?* Montevideo. Instituto de Desarrollo Humano. Asociación Cristiana de Jóvenes. Taller de Comunicación.

FERREIRA, Graciela y PÉREZ AGUIRRE, Luis (1995): *Juguemos en familia*. Buenos Aires. Bonum.

FINGERMAN, Gregorio (1970): *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires. Colección de Estudios Humanísticos. Editorial El Ateneo.

FISHER, Robert (2005): *Valores para pensar*. Barcelona España. Ediciones Obelisco.

FORTÍN, Jacques (2008): *Enciclopedia visual de los deportes*. España. Editorial Paidotribo.

FOUCAULT, Michel (1997): *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Madrid. España. Siglo Veintiuno. Editores.

FRITZEN, Silvino José (1993): *Ejercicios prácticos de dinámica de grupo*. 2 vols. Buenos Aires. Lumen.

—-(1994): *Juegos dirigidos*. Buenos Aires. Lumen.

—-(1995): *Dinámicas de recreación y juegos*. Buenos Aires. Editorial Lumen.

—-(1998): *Ventana de comunicación*. Buenos Aires. Editorial Lumen.

—-(1999): *Los mejores juegos grupales*. Buenos Aires. Editorial Lumen.

—-(2000): *70 Juegos para dinámica de grupos*. Buenos Aires. Editorial Lumen.

GAIRO, Elsa Lira y col. (1992): *Juegos de creatividad y percepción*. Montevideo. Editorial Amauta.

GAMBOA DE VITELLESCHI, Susana (1990): *Juegos para convivencias*. Buenos Aires. Bonum.

—-(1991): *Aprender jugando con la naturaleza*. Buenos Aires. Bonum.

—-(1993): *Juegos para crecer*. Buenos Aires. Bonum.

—-(1995): *Aprender jugando desde las actitudes sociales*. Buenos Aires. Bonum.

—-(S/F): *Juegos para campamentos*. Buenos Aires. Bonum.

—-(2005): *Juego-resiliencia. Resilencia-juego. Para trabajar con niños, adolescentes y futuros docentes*. Buenos Aires. Bonum.

GAMBOA DE VITELLESCHI, Susana y col. (1998): *Juegos diferentes*. *Una alternativa para vivir la discapacidad desde la integración*. Buenos Aires. Bonum.

GANDULFO DE GRANATO, María Azucena y col. (1994): *El juego en el proceso de aprendizaje*. Buenos Aires. Editorial Hvmanitas.

GARAIGORDOBIL, Maite (2003): *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid. España. Ediciones Pirámide.

GARCÍA-DIE MIRALLES DE IMPERIAL, A. (1972): *Gargantúa de Rabelais*. Barcelona. Juventud.

GARCÍA LOPEZ, Antonio y col. (2003): *Los Juegos en la Motricidad Infantil de los 3 a los 6 años*. España. Editorial INDE.

GARCÍA SERRANO, R. (2001): *Plaza del Castillo*. Barcelona. *Bibliotex*.

—-(1974): *Juegos y deportes tradicionales de España*. Madrid. Universidad de Navarra.

GARNACHO, Monserrat (1995): «Salta marrana», en *¿Sales a jugar un poco?* La Nueva España.

GIANNONI, J. (1974): *Card Games for Kids Racine*. Wisconsin. EE. UU. Western Publishing Co.

GIRÓN, Emma (S/F): *Juegos y más juegos*. Bogotá. Colombia. Indo American Press Service.

GIÚDICE DE BOVONE, Élida A. y col. (1987): *Crecer, jugando con el cuerpo*. Buenos

Aires. Argentina. Editorial Estrada.

GLANZER, Martha (2000): *El juego en la niñez*. Buenos Aires. Edit. Aique.

GLONNEGGER y col. (1996): *Homo Ludens*. Instituto para la Investigación y la Pedagogía del Juego. Buenos Aires.

GONZÁLEZ ALCANTUD, José Antonio (1993): *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*. Barcelona. Anthropos.

*Gran Diccionario Salvat* (1992): Tomos 1, 2 y 3. Barcelona. Salvat Editores.

GRANATO, María Azucena de y col. (2000): *El juego en el proceso de aprendizaje*. Buenos Aires. Editorial Lumen.

GRANDA, Juan; DOMÍNGUEZ, Rafael y EL QUARIACHI, Said (2001): *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*. Barcelona. Editorial CIMS.

GRASSO, Alicia y col. (2005): *Construyendo Identidad Corporal*. Buenos Aires. Ediciones Novedades Educativas.

GREENAWAY, Kate (1889): *Libro de juegos*. Madrid. Biblioteca Siempreviva.

GUILLEMARD, Gérard y col. (2003): *Las 4 esquinas de los juegos*. Lérida. España. Editorial Deportiva Agonos.

GUITART ACED, Rosa (1996): *101 juegos. Juegos no competitivos*. Barcelona. Graó.

*Guía de juegos y juguetes* (2005): Alicante. España. Editada por el Instituto Técnológico del Juguete.

HAUSNER, Lee y col. (1998): *Enseña a tu hijo a ser creativo*. Barcelona. Ediciones ONIRO.

HEGELER, Sten (1965): *Cómo elegir los juguetes*. Buenos Aires. Editorial Paidós.

HEINELT, Gottfried (1979): *Maestros creativos-Alumnos creativos*. Buenos Aires. Editorial Kapelusz. Biblioteca de Cultura Pedagógica.

HERNÁNDEZ, Miriam (s/f): *Juegos tradicionales costarricenses*. Costa Rica. Talleres Gráficos de Offprint Industrial S.A.

HERNÁNDEZ ÁLVAREZ, Juan Luis y col. (1996): *Educación física. Tomo I*. Barcelona. España. Editorial Paidotribo.

HERNÁNDEZ MORENO, José y GALLARDO, L. (1994): *Marco conceptual de las actividades deportivas recreativas*. Barcelona. INEF de Catalunya.

HETZER, Hildegard (1978): *El juego y los juguetes*. Buenos Aires. Kapelusz.

HIRSH-PASEK, Katry y MICHNICK GOLINKOFF, Roberta (2005): *Einstein nunca memorizó, aprendió jugando*. Madrid. Ediciones Martínez Roca S.A.

HUBER, Johana (1963): *Ocupaciones infantiles*. Buenos Aires. Editorial Kapelusz.

HUIZINGA, Johan (1987): *Homo Ludens*. Madrid. Alianza.

IPA (1996): *El juego: necesidad, arte y derecho*. Buenos Aires. Editorial Bonum.

IVERN, Alberto (1994): *¿A qué jugamos?* Buenos Aires. Bonum.

JAULIN, Robert (1981): *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*. México. Siglo Veintiuno Editores S.A.

JIMÉNEZ, Carlos A. y col. (2005): *Recreación lúdica y juego*. Bogotá. Editorial Aula Alegre Magisterio.

KAMII, Constance y DE VRIES, Rheta (1988): *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid. Visor.

KISHIMOTO, Tizuko (1993): *Jogos Infantis. O jogo, a criança e a educaçao*. Petrópolis. Brasil. Editora Vozes.

KRUMBACH, M. (2003): *Juegos y experimentos con el color, la luz y la sombra*. Barcelona. Oniro.

LABAKE, Julio César (1997): *El sentido y los valores*. Buenos Aires. Editorial Bonum.

LAGARDERA, Francisco y LAVEGA, Pere (2004): *La ciencia de la acción motriz*. Lleida. Ediciones de la Universitad de Lleida.

LASIERRA ÁGUILA, Gerard y LAVEGA BURGUÉS, Pere (1993): *1015 Juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Vol. I y II. Barcelona. Paidotribo.

LAVEGA BURGUÉS, Pere (2000): *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona. Inde.

—-(ed.) (2006): *Juegos tradicionales y Sociedad en Europa*. España. Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

LAVEGA BURGUÉS, Pere y OLASO CLIMENT, Salvador (1999): *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona. Paidotribo.

LE BOULCH, Jean (1979): *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Buenos Aires. Paidós.

LE DU, Jean. (1976): *El cuerpo hablado. Psicoanálisis de la expresión corporal*. Barcelona. Paidós.

LEDESMA, A. de (1613): *Juegos de Nochebuena moralizados. A la vida de Cristo, martirio de Santos y reformación de costumbres. Con unas enigmas hechas para honesta recreación*. Madrid. En Biblioteca Nacional.

LEIF, Joseph y BRUNELL, Lucien (1978): *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires. Argentina. Editorial Kapeluz.

LEÓN REY, J. A. (2000): *Juegos infantiles del oriente cundinamarqués*. Bogotá. Instituto Caro y Cuervo.

LESSER, Ricardo (2004): *La infancia de los próceres*. Buenos Aires. Biblos.

LHÔTE, Jean Marie (1996): *Jeux De Société*. París. *Flammarion*.

—-(1996): *Histoire des jeux de société*. París. Flammarion.

—-(1996): *Le Moyen Àge et la Renaissance*. París. Flammarion.

LLEIXÁ ARRIBAS, Teresa (1995): *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*. Barcelona. Paidotribo.

LOBO BUSTAMANTE, José Luis y MENCHÉN BELLÓN, Francisco (1994): *Libertad y responsabilidad en el tiempo libre*. Madrid. España. Editorial Pirámide.

LONDOÑO, Alejandro (1984): *112 Dinámicas*. Bogotá. Colombia. Colección Pedagógica Grupal.

LOPES, María da Gloria (2001): *Jogos na educaçao. Criar, fazer, jogar*. São Paulo. Cortez Editora.

LÓPEZ DE SOSOAGA, Alfredo. (1999): *El bolo alavés*. Vitoria/Gasteiz. Caja Vital.

—-(2004): *El Juego: revisión bibliográfica*. Editado por el Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

LORENTE, Jordi y col. (2008): *Manual del monitor*. España. Fundació Pere Tarrés.

LÖSCHER, Arndt (1995): *Juegos Predeportivos en Grupo*. Barcelona. España. Editorial Paidotribo.

LUQUE HOYOS, Francisco y LUQUE TABERNERO, Sergio (1995): *Guía de juegos escolares con diferentes objetos*. Madrid. Gymnos.

—-(1995): *Guía de juegos escolares con compañeros. Fuerza, potencia, atención*. Madrid. Gymnos.

MACGREGOR, Cynthia (s/f): *150 jogos nao-competitivos para crianzas*. São Paulo. Brasil. Madras Editora Ltda.

MACHADO Y ÁLVAREZ, A. (1986): *Juegos infantiles españoles*. Sevilla. España. Editoriales Andaluzas Unidas S.A.

MACHICOTE, J. Eduardo (1994): *Actividades y Juegos Indígenas*. Rosario. Argentina. Asociación Profesionales de Educación Física.

MAGO ARLEQUÍN, El (1989): *Juegos para fiestas*. México. Edit. Selector.

MARIOTTI, Fabián (s/f): *Juegos y jugantes*. Buenos Aires. Editorial Kodomo. — (2004): *Jugando con Fabián Mariotti*. Porto Alegre. Editorial Kodomo.

MARTÍNEZ CRIADO, Gerardo (1998): *El juego y el desarrollo Infantil*. Barcelona. España. OCTAEDRO.

MARTÍNEZ, Óscar (2001): *Por qué no jugamos. Técnicas de animación para educadores*. Madrid. Editorial CCS.

MARTÍNEZ DE HARO, Vicente y col. (1997): *Educación física*. Tomo 3. Barcelona. España. Editorial Paidotribo.

—-(1997): *Educación física*. Tomo 4. Barcelona. España. Editorial Paidotribo.

MASCARENHAS, Fernando (2003): *Lazer como prática da liberdade*. Brasil. Universidad Federal de Goiás.

MASHEDER, Milfred (2009): *Juegos Cooperativos para Construir la Paz*. Madrid. España. Editorial Popular.

MASLOW, Abraham (1966): *La personalidad madura*. Barcelona. España. Editorial Paidós.

MATURANA, Humberto y col. (2004): *Amor y juego, fundamentos olvidados de lo humano*. São Paulo. Editorial Palas Athenea.

MAYO, Carlos (1998): *Juego, sociedad y estado en Buenos Aires 1730-1830*. Buenos Aires. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.

MAYRATA, Ramón y col. (1983): *Juegos. Enciclopedia Práctica*. Madrid. España. Ediciones Nueva Lente.

MEDINA, Miguel (1930): *Cómo juegan los niños de todo el mundo*. Barcelona. Ramón Sopena.

MEHL, J. M. (1990) *Les jeux au royaume de France du XIII au début du XVI siècle*. Ouvrage publié avec le concours du Centre national des Letres. Fayard. (Incluye la relación numerada por el autor, de los 218 juegos del Gargantúa de Rabelais.) Tomada de la edición de J. Boulenger. París. 1934.

MENÉNDEZ, Eduardo (1963): «Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela (Análisis etnológico)». *Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología*. N° 4. Buenos Aires. INAPL.

MICHELSEN, Eduardo (2008): *Gran libro de las olimpíadas*. México. Editorial Televisa S.A. de C.V.

MOOR, Paul (1972): *El juego en la educación*. Barcelona. Editorial Herder.

MOORE LAPPÉ, Frances (1990): *Juegos intelectuales para niños*. México. Selector.

MOURA TAVARES, Regina Márcia (2004): *Brinquedos & Brincadeiras. Patrimonio Cultural da Huamnidade*. Pontes. UNESCO.

MOYLES, J. R. (1999): *El juego en la educación infantil y primaria*. Ministerio de Educación y Cultura. España. Ediciones Morata S.L.

MUNNÉ, F. (1987): *Psicosociología del tiempo libre*. México. Editorial Trillas.

NACHMANOVICH, Stephen (1991): *La importancia de la improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires. Free Play. Planeta.

NAVARRO ADELANTADO, Vicente (1993): *Juegos y deportes tradicionales*. Fundamentos de Educación Física para la enseñanza Primaria. Barcelona. Inde. Vol. II.

—-(2002): *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Zaragoza. España. Inde Publicaciones.

NERY, Roberto (1963): *Juego y juguetes*. Buenos Aires. Argentina. Eudeba Editorial Universitaria de Buenos Aires.

NETO, Carlos (1997): Jogo & Desenvolvimento Da Crianza. Lisboa. Universidad Técnica de Lisboa. Ediçcoes FMH.

NIKITIN, B. (1985): *Juegos inteligentes*. Moscú. Editorial Pedagógica Visor.

*Nuevo Diccionario Ilustrado Sopena de la Lengua Española* (1967): Barcelona. Editorial Ramón Sopena S.A.

ÖFELE, María (2004): *Miradas lúdicas*. Buenos Aires. Dunken.

OLARIETA, Claudia y ITKIN, Silvia (1993): *El espacio del juego y El jardín de infantes*. Buenos Aires. Editorial Lumen Hvmanitas.

OLIVER I RICART, Quima y col. (2006): *Adolescencia y participación. Palabras y juegos*. Montevideo. UNICEF. N° 1.

—-(2006): *Educación y participación adolescente. Palabras y juegos*. Montevideo.

UNICEF. N° 2.

— (2006): *Salud. Palabras y juegos*. Montevideo. UNICEF. N° 3.

—-(2006): *Justicia y participación adolescente. Palabras y juegos*. Montevideo. UNICEF. N° 4.

—-(2006): *Cultura y participación adolescente. Palabras y juegos*. Montevideo. UNICEF. N° 5.

OLIVETO, Mercedes y ZYLBERBERG, Dalia (2005): *Movimiento, juego y comunicación*. Buenos Aires. Ediciones Novedades Educativas.

OMEÑACA, Raúl y RUIZ OMEÑACA, Jesús Vicente (1999): *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona. Editorial Paidotribo.

OMEÑACA, Raúl; PUYUELO, Ernesto y VICENTE RUIZ (2001): *Explorar, Jugar, cooperar*. Barcelona. Editorial Paidotribo.

ORLICK, Terry (1995): *Libres para cooperar. Libres para crear*. Barcelona. Paidotribo.

—-(1978): *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid. Popular.

ORTEGA RUIZ, Pedro y MINGUÉS VALLEJOS, Ramón (2001): *Los valores en la educación*. Barcelona. España. Editorial Ariel S.A.

OTUZI BROTTO, Fabio (2003): *Juegos Cooperativos*. Buenos Aires. Editorial Lumen.

PAREDES ORTIZ, Jesús (2003): *Juego, luego soy. Teoría de la Actividad Lúdica*. Sevilla. Wanceulen Editorial Deportiva S.L.

PARLEBAS, Pierre (1987): *Perspectivas para la Educación Física moderna*. Unisport Andalucía. Junta de Andalucía.

PAROLINI, Marsilio (1995): *El libro de los juegos*. Tomo II. Bogotá. Colombia. Taller San Pablo.

PASINI, María Marta (s/f): *La infancia en Juego*. Buenos Aires. Argentina. Impreso Grafikart.

PAVÍA, Víctor; GERLERO, Julia y APENDINO, Jorge (1992): *Adolescencia, grupo y tiempo libre*, Buenos Aires. Hvmanitas.

PAVÍA, Víctor y RUSSO, Fernando (2000): *Señores… entren al patio*. Editorial Universidad Nacional del Comahue. Argentina.

PAVÍA, Víctor; RUSSO, Fernando; SANTANERA, J. y TRPIN, M. (1994): *Juegos que vienen de antes*. Buenos Aires. Editorial Lumen Hvmanitas.

PAVÍA, Víctor y col. (2006): *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires. Argentina. Editorial Novedades Educativas de México S.A. de C. V.

PELEGRÍN, Ana (1990): *Cada cual atienda su juego*. Colombia. Cincel.

— (1996): *La flor de la maravilla. Juegos, recreos, retahilas*. España. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

—-(1998): *Repertorio de antiguos juegos infantiles*. Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Departamento de Antropología de España y América.

PEREDA VALDÉS, Ildefonso (1947): *Cancionero popular uruguayo*. Montevideo. Uruguay. Editorial Florensa y Lafon.

PEREIRA SALAS, Eugenio (1947): *Juegos y alegrías coloniales de Chile*. Santiago de Chile. Editorial Zig-Zag.

PEREYRA, Leonardo y CEJAS, Nacho (2010): *La bolita, un juego ancestral*. Montevideo. Uruguay. Revista de *El País*.

PÉREZ AGUIRRE, Luis (2001): *Desnudo de seguridades*. Montevideo. Editorial Trilce.

—-(2003): *Manual de juegos para niños y jóvenes*. Escrito en colaboración con Patricia Rinderknecht. Buenos Aires. Editorial Bonum.

PÉREZ OLIVERAS, Enrique (1990): *Manual de juegos*. Montevideo. Uruguay. EDILIMED.

—-(s/f.): *Experiencia Piloto. Jornadas de sensibilización y capacitación* Uruguay. Centro de capacitación y perfeccionamiento docente. Anep – Codicen. Inspección de Educación Física. Material de apoyo. Juegos.

PIAGET, Jean (1932): *El criterio moral en el niño*. Barcelona. Fontanella. Edición española de 1983.

—-(1961): *Psicología. La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de Cultura Económica.

PISANO, Juan Carlos (1993): *Juegos para entretenerse en los viajes*. Buenos Aires. Bonum.

—-(1993): *Dinámicas de Grupo para la Comunicación*. Buenos Aires. Bonum.

—-(1990): *Manual de juegos para jóvenes y no tan jóvenes*. Buenos Aires. Bonum.

PLATH, Oreste (1946): *Juegos y diversiones de los chilenos*. Santiago de Chile. Órgano del Instituto de Educación Física de la Universidad de Chile.

—-(1998): *Origen y folclor de los juegos en Chile. Ritos, Mitos y Tradiciones*. Santiago de Chile. Editorial Grijalbo.

—-(2008): *El gran libro del folclor chileno*. Chile. Editorial Unlimited.

PLATTS, David Earl (1996): *Jugar a Autodescubrirse*. Buenos Aires. Editorial Errepar S.A.

PUGMIRE STOY, M. C. (1992): *El juego espontáneo*. Madrid. Narcea S.A. de Ediciones.

PUIG, Irene de y SÁTIRO, Angélica (2000): *Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil*. Barcelona. Ediciones OCTAEDRO S.L.

PUIG, Joseph y TRILLA, Jaume (1987): *La pedagogía del ocio*. Barcelona. España. Editorial Laertes.

PUIG ROVIRA, Josep Mª y col. (1987): *La pedagogía del ocio*. Barcelona. Laertes S.A. de Ediciones.

RABELAIS, François (1534): *Gargantúa*. Traducción de Antonio García-Die Miralles de Imperial. Versión íntegra. Juventud. Barcelona. 1972.

RABENKO, Fernando D. (2002): *Los problemas sociales tomados como un juego*. Buenos Aires. Edición del autor.

—-(2005): *El juego temático grupal*. Buenos Aires. Edición del Autor.

—-(2006): *Juegos para muchos. Juegos para pocos*. Buenos Aires. Edición del autor.

—-(2006): *Jugando con los sentimientos*. Buenos Aires. Edición del autor. — (2007): *¡A no moverse! Estamos Jugando*. Buenos Aires. Edición del autor. RACIONERO, Luis (1983): *Del paro al ocio*. Barcelona. España. Anagrama.

RADRIZZANI GOÑI, Ana María y GONZÁLEZ, Ana (1987): *El niño y el juego*. Buenos Aires. Ediciones Nueva Visión.

RAMOS RAMÍREZ, José Luis (1999): *El juego de los libros: Juego, educación y cultura*. México. CNCA-ENAH.

RAMOS MARTINEZ, José Luis y MARTÍNEZ MARTÍNEZ, Janeth (2000): *Diversas miradas sobre el juego*. México. Instituto Nacional de Antropología e Historia.

RAYMONDS, Michel y Marico (1973): *100 ideas. Juegos de mesa*. Barcelona. Editorial Vilamala.

READ, Herbert (1996): *Educación por el arte*. Buenos Aires. Paidós.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2003): *Diccionario de la Real Academia Española*.

España. Edición 22. En el libro figura citado como RAE.

REARDON, B. A. (1999): *La tolerancia: umbral de la paz. Unidad para los formadores de docentes*. Madrid. Santillana-UNESCO.

RESTREPO, Luis Carlos (1998): *El derecho a la ternura*. Montevideo. Doble Clic-Arango.

REYES-NAVIA, Rosa Mercedes y col. (2000): *Jugar, dibujar, leer. ¿Los diferencian los niños?* Bogotá. Conciencias. Universidad Pedagógica Nacional. CIUP.

RIED, Bettina (2002): *Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad*. Barcelona. Ediciones Oniro.

RÍOS HERNÁNDEZ, Mercedes; BLANCO RODRÍGUEZ, Antonio; TATE BONANY, Jané y GRES, Neus Carol (1998): *El juego y los alumnos con discapacidad*. Barcelona. Editorial Paidotribo.

RIPOLL, Oriol y CURTO, Rosa María (s/f): *Jogos de todo o mundo*. São Paulo. Brasil. Ciranda Cultural.

RODARI, Gianni (1998): *Gramática de la fantasía*. Buenos Aires. Ediciones Colihue/Biblioser.

—-(s/f): *La escuela de la fantasía*. Caracas. Venezuela. Editorial Laboratorio Educativo.

RODRIGO, M. y FORTÍN, E. (1934): *Canciones infantiles*. Madrid. M. Aguilar, editor.

RODRIGUEZ LÓPEZ, Juan (2000): *Historia del deporte*. España. Inde Publicaciones.

ROSA SÁNCHEZ, Juan y DEL RÍO MATEOS, E. (2005): *Vocabulario de juegos tradicionales populares y autóctonos*. León. Universidad de León.

ROZENTAL, Alicia y col. (2005): *El juego, historia de chicos*. Buenos Aires. Ediciones Novedades Educativas.

RULES OF THE GAME (1982): Ver por Diagram Group.

SALETE PEREIRA, María (1989): *192 Juegos… En la escuela. En los grupos. En la catequesis*. Bogotá. Colombia. Indo American Press Service.

SÁNCHEZ PATO, Antonio y col. (2008). *Educación en valores a través del deporte*. Sevilla. España. Wanceulen Editorial Deportiva.

SARLÉ, M. Patricia (2006): *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires. Paidós.

SÁTIRO, Angélica (2004): *Jugar a pensar con niños de 3 a 4 años*. Barcelona. Octaedro.

—-(2006): J*ugar a pensar con leyendas y cuentos (7-8 años)*. España. Octaedro.

SEBEOK, T. A. y col. (1958): *Games, Studies in Cheremis*. Estados Unidos. Indiana University Press.

SCHEINES, Graciela (1998): *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires. Editorial Eudeba.

SEGAL, Marylin (2005): *Juega con tu hijo. De 3 a 5 años*, Barcelona. España. Ediciones Ceac.

SEYBOLD, A. M. (1976): *Principios didácticos de la Educación Física*. Buenos Aires. Argentina. Editorial Kapeluz.

SHER, Bárbara (2003): *Juegos para el bienestar emocional de tu hijo*. Barcelona. Editorial Oniro S.A.

SIN AUTOR (2000): *Todos los juegos del mundo*. Barcelona. España. Enciclopedias Planeta.

SMALL, Michel (1962): *El niño actor y el juego de libre expesión*. Buenos Aires. Argentina. Editorial Kapelusz.

SOLER ROCA, Alfonso (2006): *Juegos y vendedores de mi calle*. Uruguay. Sin nombre de editorial.

SOTO DE FERNÁNDEZ, Graciela (1941): *Juegos organizados*. La Habana. Cuba. Cultural S.A.

STELLA, Jacques (2001): *Juegos y pasatiempos de la infancia*. Barcelona. España. Edit. José J. de Olañeta.

STEVENS, John O. (1976): *El darse cuenta. Sentir imaginar vivenciar*. Chile. Cuatro Vientos Editorial.

STOKOE, Patricia (1990): *Expresión Corporal, Arte, Salud y Educación*. Buenos Aires. Humanitas. Instituto de Ciencias Sociales Aplicadas.

STORMS, Ger (1991): *101 Juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones*. Barcelona. España. Biblioteca de Eufonía.

SUBURÚ, Nilo J. (1968): *Primer diccionario del fútbol*. Montevideo. Uruguay. Ediciones Tauro.

SWEENEY, D. S. (1997): *Counseling children. Through the World of Play*. Wheaton, IL. Estados Unidos. Tyndale House Publishers.

TANI, G. y col. (1983): *Educaçao física escolar: Fundamentos de uma abordagem*

*desenvolvimentista*. São Paolo. Ao Livro Técnico.

TIRADO GALLEGO, Marta (1998): *El juego y el arte de ser… humano*. Medellín. Universidad de Antioquia. Facultad de Educación.

TONUCCI, Francesco (2002): *Cuando los niños dicen: ¡BASTA!* Buenos Aires. Editorial Losada.

TRIGO AZA, Eugenia (1994): *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Vol. I y II. Barcelona. Paidotribo.

—-(1997): *Juegos motores y creatividad*. Barcelona. Editorial Paidotribo. 4ª edición.

TRIGO AZA, Eugenia y col. (1999): *Creatividad y motricidad*. Barcelona. España. INDE Publicaciones.

TRILLA, J. (1993): *Otras educaciones. Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa*. Barcelona. Anthropos.

TRIPODI, Edgardo y GARZÓN, Gabriel (1999): *El cuerpo en juego*. Buenos Aires. Lumen-Hvmanitas.

TURÍN BRUHNS, Heloisa (2000): *Temas sobe Lazer*. Brasil. Editora Autores Associados.

ULRICH, Celeste (1975): *Fundamentos sociales de la Educación Física*. Buenos Aires. Editorial Paidós.

UNIVESIDAD DE ANTIOQUÍA (2000): Medellín. Colombia. Instituto Universitario de Educación Física. Coedición con Vicerrectoría de Extensión.

URDANGARIN LIEBAERT, Clara y ETXEBESTE OTEGI, Josefa (2005): *Euskal jokoa eta jolasa. Trasmitting the Basque heritage through games and play*. Vitoria-Gasteiz. España. Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.

VALSERRA, Josefa F. (1944): *Historia del deporte. Colección La historia para todos*. Madrid-Barcelona. Plus Ultra.

VARGAS, Laura y BUSTILLOS, Graciela (1997): *Técnicas participativas para la educación popular*. 2 tomos. Buenos Aires. Cepedo/Lumen-Hvmanitas.

VELÁZQUEZ CALLADO, Carlos (2006): *365 Juegos de todo el mundo*. Barcelona. España. Editorial Océano Ambar S.L.

VÉLEZ ADORNO, Calixto (1991). *Juegos infantiles de Puerto Rico*. Puerto Rico. Editorial de la Universidad de Puerto Rico

VENTOSA, Víctor J. y col. (2006): *Manual del Monitor de Tiempo Libre*. Madrid.

Editorial CCS.

VIAL, Jean (1981): *Juego y educación. Las ludotecas*. España. Akal Universitaria.

VIDART, Daniel (1999): *El juego y la condición humana*. Montevideo. Ediciones de la Banda Oriental.

VILLAFUERTE, Carlos (1957): *Los juegos en el folklore de Catamarca*. La Plata. Argentina. Revista de Educación de la Provincia de Buenos Aires.

VILLEGAS, Víctor (1988): *100 Pasatiempos y habilidades*. Bogotá. Colombia. Indo American Press Service.

—-(1994): *200 juegos y dinámicas*. Bogotá. Colombia. Taller San Pablo.

—-(1995): *Juegos, habilidades y bufonadas*. Gogotá. Colombia. Ed. San Pablo.

VIROSTA, Alberto (1994): *Deportes alternativos*. España. Ed. Gimnos.

VIVES, J. L. (1938): *Diálogos*. Tercera Edición. Colección Austral. Edición de Espasa-Calpe. Argentina. 1945.

VOLPICELLI, Luigi (1962): *La vida del juego*. Buenos Aires. Argentina. Ángel Estrada y Cía. S.A.

VOPEL, Klaus. (1995): *Manual para el animador de grupos*. Madrid. Editorial CCS.

—-(1995): *Juegos de interacción para adolescentes y jóvenes*. *Valores, objetivos e intereses. Escuela y aprendizaje. Trabajo y tiempo libre*. Madrid. Editorial CCS.

—-(1996): *Juegos de interacción para adolescentes y jóvenes*. *Separación de la familia de infancia. Amor y amistad. Sexualidad*. Madrid. Editorial CCS.

—-(1996): *Juegos de interacción para adolescentes y jóvenes*. *Identidad, cualidades y capacidades. Cuerpo*. Madrid. Editorial CCS.

—-(1996): *Juegos de interacción para adolescentes y jóvenes*. *Programación de vida. Solución de problemas. Cooperación*. Madrid. Editorial CCS.

—-(1997):*Juegos de interacción para pequeños y preadolescentes. Sentimientos. Familia. Amigos*. Madrid. Editorial CCS.

—-(2001): *Juegos de interacción. Manual para el animador de grupos*. Madrid. España. Editorial CCS.

—-(2003): *Juegos de interacción para niños y preadolescentes. Comunicación. Cuerpo. Confianza*. Madrid. Editorial CCS.

VV. AA. (1934-1935): *El Magisterio Español. La escuela en acción*. JEV. España.

VYGOTSKI, Lev S. (1979): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Editorial Crítica. Grupo editorial Grijalbo.

WAICHMAN, Pablo (1993): *Tiempo libre y recreación*. Buenos Aires. Ediciones P.W.

WISE, Debra (2007): *El gran libro de los juegos infantiles*. Volumen I. Barcelona. España. Ediciones Paidós Ibérica S.A.

ZAPATA, Óscar (1989): *Juego y aprendizaje escolar*. México. Editorial Pax México.

—-(1995): *Aprender jugando en la escuela Primaria*. México. Editorial Pax México.

ZIPEROVICH, Pablo Carlos (2002): *Recreación-hacia el aprendizaje placentero*. Educando Ediciones. Córdoba.

# Sitios en Internet consultados


Ala delta: <http://es.wikipedía.org/wiki/Ala_delta>.

Baseball. Association for Play Therapy (nd). Play therapy. Retrieved. December 17, 2001, from <www.a4pt.org>.

Birllas: <http://www.enciclopedía-aragonesa.com/voz.asp?voz_id=2428 >. Consultado el 18 de julio de 2009.

Bolari: <http://romanica.wikia.com/wiki/Dictionario_Vasconico_311 >.

Brujita de los colores, la: <recursos.pnte.cfnavarra.es/…/Juegos%20de%20 atrape.pdf>. Consultado el 17 de julio de 2009.

Coca, la: <http://es.wikipedía.org/wiki/Perinola_(juguete)>. Consultado el 29 de agosto de 2009.

Culi pandeo, el: <http://books.google.fr/books?id=ZHwAnzotuOwC&pg=PT35&lpg=PT35&dq=juegos+infantiles+culi+pandeo&sZmn88YWDPG501gpbTk&hl=fr&ei=w2SNSvTdI8Lb-QaX89DmDQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1#v=onepage&q=&f=f Consultado el 29 de agosto de 2009.

Fósforos, los: <http://arzolla.mforos.com/935628/5435979-juegos-recreativos/>.

Gallito ciego, el: <http://es.wikipedía.org/wiki/Gallina_ciega>. Consultado el 24 de septiembre de 2009.

Generala: <http://es.wikipedía.org/wiki/Generala>. Consultado el 24 de septiembre de 2009.

# Índice general

Presentación
Mis agradecimientos
Nota preliminar
Introducción

**BREVE ANTOLOGÍA DE JUEGOS MULTICULTURALES Y DE EJERCICIOS LÚDICOS**

Letra A
Letra B
Letra C
Letra D
Letra E
Letra F
Letra G
Letra H
Letra I
Letra J
Letra K
Letra L
Letra M
Letra N
Letra Ñ
Letra O
Letra P
Letra Q
Letra R
Letra S
Letra T
Letra U
Letra V
Letra W
Letra X
Letra Y

Letra Z

Algunas reflexiones finales
Bibliografía consultada
Sitios en Internet consultados
Índice general

# Índice


Portada 4
Página de derechos de autor 6
Presentación 7
Mis agradecimientos 8
Nota preliminar 10
Introducción 11
BREVE ANTOLOGÍA DE JUEGOS MULTICULTURALES Y DE EJERCICIOS LÚDICOS 23
- Letra A 24
- Letra B 45
- Letra C 57
- Letra D 96
- Letra E 103
- Letra F 110
- Letra G 114
- Letra H 120
- Letra I 123
- Letra J 126
- Letra K 135
- Letra L 138
- Letra M 155
- Letra N 175
- Letra Ñ 181
- Letra O 182
- Letra P 187
- Letra Q 216
- Letra R 218
- Letra S 229
- Letra T 254
- Letra U 291
- Letra V 294
- Letra W 303

Letra X 305
Letra Y 306
Letra Z 309
Algunas reflexiones finales 314
Bibliografía consultada 315
Sitios en Internet consultados 336
Índice general 337