

JUEGOS TRADICIONALES

PARA SOBRELLEVAR LA CUARENTENA

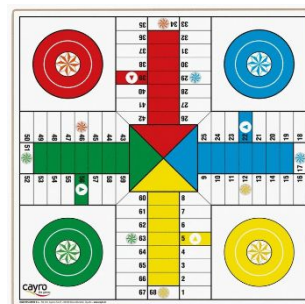
Este documento expone y explica diversos juegos tradicionales, aptos para jugar dentro de casa, con el objetivo de que paséis un buen rato con vuestra familia.

TAMARA SARRIÓ,
TONI ARNAU,
EVELVINA GONZALEZ

PARCHÍS	2
DOMINÓ	3
ESCONDITE	3
AHORCADO	4
GALLINITA CIEGA	4
TINIEBLAS	5
NUDO CON LOS PIES	5
LA BOLSA DE LA COMPRA	6
BOLOS	6
MÁS JUEGOS	8

1. PARCHÍS

El parchís es uno de los juegos de mesa más populares y conocidos. Seguro que muchos de vosotros/as tendréis un tablero, fichas y dados olvidados en algún lugar de vuestra casa, esperando a ser rescatados. O en todo caso, también podéis usar el maravilloso tablero que realizasteis en la asignatura de educación plástica y visual durante el segundo trimestre.



¿Qué necesitamos?

- Un tablero
- 4 dados y 4 cubos, uno para cada jugador.
- 4 fichas amarillas, 4 fichas rojas, 4 fichas azules, 4 fichas verdes.
- ¡GANAS DE PASARLO BIEN!

Reglas básicas

- Al comenzar el juego todas las fichas están en la casa de su color.
- La partida se desarrolla por turnos. Cada jugador lanzará el dado una sola vez en cada turno. Una vez jugado su turno, si sacó un 6, el jugador repetirá el turno.
- Sólo cuando la puntuación obtenida con el dado no permita hacer ninguna jugada el jugador no hará nada. En el resto de los casos el jugador está obligado a hacer lo que pueda hacer.
- Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj desde la salida de su color hasta la meta de su color. Las fichas que están en la casa y en la meta no pueden moverse.
- Una ficha debe rebotar, es decir, retroceder en el caso de que al tirar los dados se encuentre con una casilla en la que ya existan 2 fichas formando una barrera o puente; salvo el caso especial de que, al obtener un 5, haya fichas contrarias en la salida del jugador que saca ficha. Sólo la casa y la meta pueden contener 3 o 4 fichas. Esta regla prevalece

Sobre comer o capturar

- Si una ficha cae en una casilla blanca y numerada ocupada por una ficha de otro color, se la comerá. La ficha comida irá a su casa original (de su mismo color).
- En las salidas y en los seguros no es posible comer y por tanto pueden estar dos fichas de colores diferentes.
- En la salida no puede haber más de dos fichas. Si un jugador, al sacar una ficha de su casa, encuentra dos fichas de otros colores, comerá la última que hubiese llegado.
- En algunas variantes, tras contar esos 20 pasos, no vuelve a tirar los dados.

Sobre la meta y el fin del juego

- El jugador que mete una ficha en la meta avanza 10 con alguna de sus otras fichas, y vuelve a lanzar los dados.
- En algunas variantes, tras contar esos 10 pasos, no vuelve a tirar los dados.
- ¡QUIÉN GANA? El primero que consiga introducir sus 4 fichas en su meta.

2. DOMINÓ



El Dominó es un juego de 2 a 4 personas o por parejas. El objetivo del juego es colocar todas tus fichas antes que los contrarios.

Jugadores

El juego generalmente se practica con cuatro jugadores en solitario, aunque también pueden jugar 5, 3 o 2 personas.

REGLAS

- Se reparten **7 fichas** entre los 4 jugadores.
- Comienza el juego quien tenga la ficha del **6 doble**. Si a nadie le ha tocado, puede empezar la siguiente ficha doble mayor.
- En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas solo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. hasta el 6).
- Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que pasar el turno al siguiente jugador o tendrá que tomar una ficha de las sobrantes.

FINAL DEL JUEGO

- Alguno de los jugadores se queda sin fichas por colocar en la mesa, deberá tomar fichas del pozo de fichas hasta que éstas se acaben, si esto sucede en este caso el jugador se dice que dominó la partida.
- En caso de cierre, es decir, cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, se atribuye el cierre, tranca o tranque, ganará el jugador o pareja cuyas fichas sumen menos puntos.

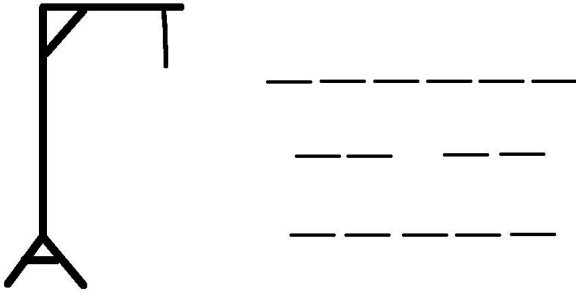
3. ESCONDITE

Se trata de otro juego muy popular, el escondite. Este juego es muy sencillo y garantía de diversión, pues tenemos toda una casa para escondernos. ¡CUIDADO! No os perdáis dentro de los armarios :D.

1. El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás.
2. La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 50.
3. Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" o "el que no se ha escondido, tiempo ha tenido" y comenzar a buscar a los demás.
4. Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando.
5. Si se quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, se tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.



4. AHORCADO



¿Cuántas veces nos habréis pedido jugar al ahorcado en clase?

El ahorcado es un juego de palabras en que los jugadores deben ir diciendo letras hasta dar con la palabra que se esconde... Pero... CUIDADO! Porque cada letra que no se encuentre, se dibujará una parte del ahorcado hasta completar su cuerpo entero. Lo que significará... que has perdido :(

Materiales

- *Lápiz y papel. Nada más.*

Número jugadores: 2 a 8

5. GALLINITA CIEGA

Este es uno de los juegos que, casi seguros, todos habréis jugado cuando erais pequeños o no tanto... Aunque es un juego muy sencillo, nunca está de más recordar cómo se juega.

- 1. Elegimos a una "gallinita" y le vendamos los ojos con un pañuelo.*
- 2. Una vez que nos aseguramos que no puede ver, le preguntamos:*

Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?

Una aguja en un pajar.

Pues da 10 vueltas y la encontrarás.

- 3. Cuando acabe de dar las vueltas debe intentar pillar a alguno de los participantes que hay a su alrededor y descubrir quién es.*
- 4. Si adivina quién es, este jugador será la nueva gallinita. De lo contrario, deberá dejarlo y continuar buscando.*



Materiales: Un pañuelo para el cuello.

Número jugadores: 3 a 10

6. TINIEBLAS

Si quieres pasar un rato de diversión mezclado con un poco de intriga, ESTE ES TU JUEGO. Las tinieblas consiste en esconderse todos los participantes en una habitación a oscuras, mientras uno de los jugadores intenta encontrar al resto e identificarlo.

- 1. Cerramos las cortinas y apagamos las luces.*
- 2. El que se la queda tiene que esperar fuera mientras los demás se esconden dentro de la habitación.*
- 3. Cuando estén le avisan y tiene que entrar cerrando bien la puerta.*
- 4. Empieza el juego!*

7. NUDO CON LOS PIES

Continuamos explorando nuevos juegos y esta vez le toca turno a "Nudo en los pies". ¿Habéis oído hablar alguna vez de este juego? ¡SEGURO QUE SÍ!



¿Cómo se juega?

- 1. Conseguimos una cuerda para cada participante.*
- 2. Los participantes se sientan en una silla. Una vez sentados, otra persona les ata la cuerda a los extremos de los tobillos.*
- 3. Los participantes deben intentar hacer un nudo con los pies.*
- 4. El primero que lo consigue, GANA!*

Parece un juego muy simple, pero... ¡No tod@s lo consiguen!

8. LA BOLSA DE LA COMPRA

La bolsa de la compra es un entretenimiento fantástico para entrenar memoria. Solo aquellos con memoria de elefante se convertirán en los reyes del juego.

¿Cómo jugar?

Para poder jugar no necesitamos ningún tipo de material, simplemente, nuestra memoria!

Participantes: 2 a 10 personas.

1. Simulamos que regresamos de la compra y tenemos recitar toda la lista para ver si se nos olvida algo.
2. El primer participante dirá un alimento, el segundo repetirá la palabra que ha dicho el participante anterior y así hasta que alguien se equivoque recitando la lista.
3. Los participantes que olviden algún elemento serán descalificados. Ganará quien consiga no equivocarse!

Como podéis observar es una variante del juego *Palabras encadenadas*, juego que puede ser muy útil para aprender nuevo vocabulario.



9. BOLOS



¿Bolos? Pero... ¡En casa no tenemos bolos!

¡No te preocupes! Podemos hacer unos bolos caseros. Solo necesitaremos 10 botellas de agua o cualquier otro refresco vacías y una pelota.

Materiales:

- Botellas refrescos, agua o leche vacías.
- Pelota.

- Lápiz y papel.

¿Como se juega?

Una partida típica de bolos consiste en 10 juegos, donde cada juego consta de dos lanzamientos, a menos que se realice un pleno, strike.

1. Colocar los bolos formando un triángulo. Entre bolo y bolo debe existir una distancia similar.
2. Entre el jugador y los bolos debe existir una distancia de 2 metros (en los bolos caseros!). Podéis utilizar el pasillo de casa para jugar y de esta manera no provocar ningún desperfecto.
3. Cada participante, en cada juego, tendrá dos intentos para derribar todos los bolos.
4. Ganará quien ha conseguido derribar más bolos a lo largo de las 10 jugadas. Para poder recordarlo, será necesario apuntar
5. el número de bolos que se han derribo en cada partida.

10. Batalla naval (juego)

Versión del juego en papel.

La batalla naval (juego de los barquitos o hundir la flota, nombre con el que se comercializó en España el juego de mesa; hundiendo barquitos, También recibe el nombre en inglés battleship, es un juego tradicional de estrategia y algo de suerte, que involucra a dos participantes.

1. Descripción

1.1 Tableros

Los jugadores manejan un tablero de océano y un tablero de tiro; cada uno divididos en casillas.1 Cada tablero representa una zona diferente del mar abierto: la propia y la contraria. En el primer tablero, el jugador coloca sus barcos y registra los «tiros» del oponente; en el otro, se registran los tiros propios contra el otro jugador, diferenciando los impactos y los que dan al agua. Al tiempo, se deduce la posición de los barcos del contrincante.

1.2 Naves

Al comenzar, cada jugador posiciona sus barcos en el primer tablero, de forma secreta, invisible al oponente.

Cada quien ocupa, según sus preferencias, una misma cantidad de casillas, horizontal y/o verticalmente, las que representan sus naves. Ambos participantes deben ubicar igual número de naves, por lo que es habitual, antes de comenzar, estipular de común acuerdo la cantidad y el tamaño de las naves que se posicionarán en el tablero. Así, por ejemplo, cinco casillas consecutivas conforman un portaaviones; cuatro, un buque; tres, un submarino; y una casilla aislada, una lancha. Los participantes podrían convenir, por ejemplo, colocar, cada uno, dos portaaviones, tres buques y cinco lanchas. No se podrán colocar barcos pegados entre sí en la misma dirección.

1.3 Desarrollo del juego

Una vez todas las naves han sido posicionadas, se inicia una serie de rondas. En cada ronda, cada jugador en su turno «dispara» hacia la flota de su oponente indicando una posición (las coordenadas de una casilla), la que registra en el segundo tablero. Si esa posición es ocupada por parte de un barco contrario, el oponente cantará ¡Averiado! (¡Toque!, ¡Tocado! o ¡Impacto!) si todavía quedan partes del barco (casillas) sin dañar, o ¡Hundido! si con ese disparo la nave ha quedado totalmente destruida (esto es, si la acertada es la última de las casillas que conforman la nave que quedaba por acertar). El jugador que ha tocado un barco en su anterior jugada, volverá a disparar hasta que falle. Si la posición indicada no corresponde a una parte de barco alguno, cantará ¡Agua!.

Cada jugador referenciará en ese segundo tablero, de diferente manera y a su conveniencia, los disparos que han caído sobre una nave oponente y los que han caído al mar: en la implementación del juego con lápiz y papel, pueden señalarse con una cruz los tiros errados y con un círculo los acertados a una nave, o con cuadrados huecos y rellenos, como se ve en la imagen. En la versión con pizarras, se utilizan pines de un color para los aciertos y de otro para las marras.

1.4 Fin del juego

El juego puede terminar con un ganador o en empate:

hay ganador: quien destruya primero todas las naves de su oponente será el vencedor (como en tantos otros juegos en los que se participa por turnos, en caso de que el participante que comenzó la partida hunda en su última jugada el último barco de su oponente que quedaba a flote, el otro participante tiene derecho a una última posibilidad para alcanzar el empate, a un último disparo que también le permita terminar de hundir la flota contraria, lo que supondría un empate);

empate: si bien lo habitual es continuar el juego hasta que haya un ganador, el empate también puede alcanzarse si, tras haber disparado cada jugador una misma cantidad de tiros fija y predeterminada (como una variante permitida en el juego), ambos jugadores han acertado en igual número de casillas contrarias.

2. Materiales

Papel y lápiz

3. Variaciones

Pueden implementarse muchas variantes, dentro de las que se encuentran el tamaño en cuadrículas de los tableros, la cantidad y el tamaño de los barcos, la posibilidad de ubicarlos diagonalmente, la cantidad de tiros permitidos, la forma de disparar (de a uno o en ráfaga [equis tiros consecutivos por turno]), etc. Se pueden acordar reglas tanto para simplificar el juego como para complicarlo.

MÁS JUEGOS

A continuación, tenéis a vuestra disposición el cronograma con los juegos que realizamos para el taller de "Patios inclusivos".

El baile de las sillas
Batalla de calcetines
Pollito inglés
Saltar a la comba
Las prendas
Peonza
Huevos en la cuchara
Yincana
Estirar la cuerda
El pañuelo



PUEDES
PARTICIPAR
EN ESTA
INICIATIVA,

APORTANDO NUEVOS
JUEGOS!