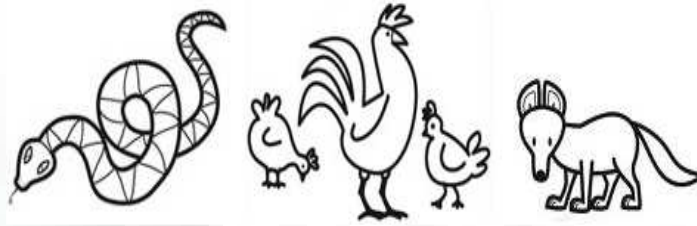
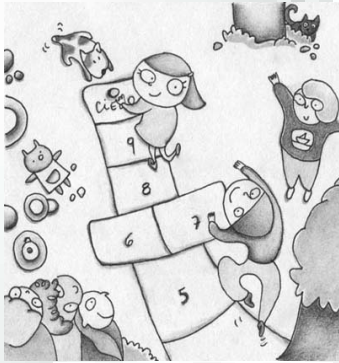


REENOPIACIÓN



ZORROS, GALLINAS Y SERPIENTES

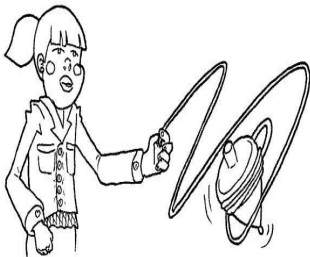


**Semana Cultural
Albalate de Cinca 2009**



XXVI JUEGOS ESCOLARES "BAJO Y MEDIO CINCA-MONEGROS SUR"

"JUEGOS QUE JUGAMOS AQUÍ"



**C.R.A. ALBEOS
ALBALATE DE CINCA**



INDICE DE JUEGOS

INTRODUCCIÓN

JUEGOS DE PERSEGUIR Y ESCAPAR

1. Remolacha, ¿de qué color?
2. Zorros, gallinas y víboras
3. Comecocos
4. Tula Sargantana
5. A gallova
6. Zapatilla por detrás
7. Polis y cacos
8. La urda
9. Cortahilos
10. Marro
11. Los paquetes
12. El Gavilán
13. La cadeneta
14. Tula en alto
15. El pañuelo
16. Gato y ratón

JUEGOS DE PUNTERÍA

17. Hoyetes
18. Chapas
19. Birlas
20. Canicas
21. El herrón

JUEGOS DE LANZAMIENTO

22. Jadico
23. Alpargata-Boina
24. Barra Aragonesa
25. Peonza
26. Palo arrastrao
27. Sobre
28. Balón prisionero

JUEGOS DE SALTO

29. Plan o rayuela
30. Salto de garrocha o tocho
31. Saltos de pastores: salto a pies juntos (tres saltos)
32. Pídola
33. Carrera de sacos
34. Saltar a la comba

JUEGOS DE FUERZA

35. Tiro al palo
36. Pulso de Pica Aragonesa
37. Tiro de Soga

OTROS JUEGOS

38. Pase Misi
39. Las 4 esquinas
40. Pi
41. Chocolate Inglés
42. Robar piedras
43. Frontón rebullón

INTRODUCCIÓN

Al hablar de **juegos tradicionales** nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

"La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerando parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo"

¿Juegos en peligro de extinción? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones... Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los **juegos tradicionales** son múltiples.

En primer lugar el juego tradicional, transmite el valor por lo inmaterial, por el placer natural de jugar, la educación no consumista. ¡Podemos jugar sin nada o con cuatro cosas sencillas! A tiempos en que está de moda la ingeniería y la industria del

entretenimiento, nosotros contraponemos la alternativa del renacimiento del juego popular y tradicional. Un juego en el que los niños están en contacto directo, se comunican, se socializan, se hablan...

En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración - si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente. Además son sencillos de organizar y controlar.

Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de una localidad, comarca, provincia, región...

Con estos juegos, los alumnos/as observarán que son más los lazos que nos unen con otras culturas, que los que no separan. Y si no véase el gavián, llamado en otras culturas Octopus, Mr. Wolf...

A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento.

Es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas), si había prohibiciones...

A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener registros de fotos o gráficos, por ejemplo).

Para ello se pueden pensar en juegos previamente y preguntar sobre una lista predeterminada o bien se puede solicitar que las personas entrevistadas confeccionen la lista y cuenten sobre aquellos juegos que cada uno recuerde.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aún así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada.

Por otro lado, considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. *"Los juegos tradicionales son indicados*

como una faceta para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio."



Dentro de los **juegos tradicionales** encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer. Así algunos de ellos son jugados más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor.

Hoy en día debemos de hacer un esfuerzo para que estos juegos no estén obligatoriamente ligados al sexo de los niños, democratizando así la práctica lúdica tradicional.

A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

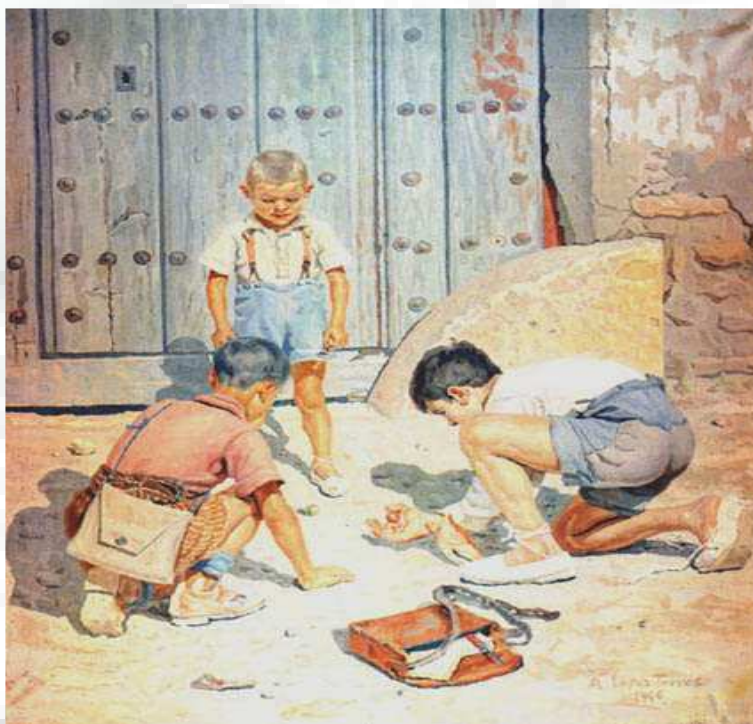
A su vez hay algunos juegos jugados por adultos como las corridas de pollos, de toros, etc. que aquí no citamos.

En relación al **juego tradicional** y su importancia según el autor Lavega "*Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.*"

Los **juegos tradicionales** se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Si queremos estudiar estos **juegos tradicionales** no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. De esto dan cuenta también los juguetes: "*La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre*".

Al investigar los orígenes de estos juegos vemos pues también cómo cada uno de estos juegos surge en combinación con elementos culturales de la época, encontrando en general contenidos mágicos, religiosos, ligados a los dioses que referencian que estos juegos no eran (ni son) un mero pasatiempo. "*El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños,*

constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. (...) Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños."



Yo en mi infancia disfrutaba con estos juegos. Los comparo con los momentos en que, años más tarde, comencé a experimentar con los videojuegos y la emoción por unos y por otros era bien distinta. La emoción de jugar las tardes a la taba urdiendo divertidas y fastidiosas pruebas para los demás con objeto de reirnos lo máximo posible, La emoción de adivinar la posición del palito en chorro-media manga-manga entera para saltar sobre los demás. La emoción de jugar al frontón rebullón (al cual nos pegábamos horas y horas jugando), que nos hacía tener unas ganas infinitas de llegar al colegio mucho antes de que sonará el timbre por las mañana y por las tardes. La emoción de disputar las canicas y el afán por ganar pitos a los demás mostrando nuestra habilidad...

JUEGOS DE PERSEGUIR Y ESCAPAR

1. REMOLACHA, ¿DE QUÉ COLOR?

Este es un de los numerosos juegos de pillar que existen y consiste, por medio de sorteo, establecer quien la "para". Todos los jugadores se colocan formando un círculo uniendo sus manos y el que la "para" se sitúa en el centro del círculo. Los jugadores comienzan a dar vueltas cantando lo siguiente:

Remolacha, ¿de qué color? Blanco, amarillo o ninguno de los dos.

El jugador que la "para" dice un color y todos los demás salen corriendo a tocar el color indicado. Al jugador o jugadores que pillen en la carrera al color pasarán a pararla. El juego terminará cuando todos los jugadores sean pillados.



Alex Puyal. 2º Primaria.

2. ZORROS, GALLINAS Y SERPIENTES

Distribuimos a los alumnos en tres grupos. A cada grupo le damos una función:

- Los zorros: atrapar a las gallinas
- Las gallinas: picar a las serpientes.
- Las serpientes: Coget a los zorros.

Si pilló a alguno lo llevo a mi casa. Si viene uno de su propio grupo y le toca la mano, está salvado. En mi casa me refugio y no me pueden pillar. Ganan dos equipos cuando no queda ningún animal del otro.



David Ortylewski. 2º Primaria.

3. COMECOCOS

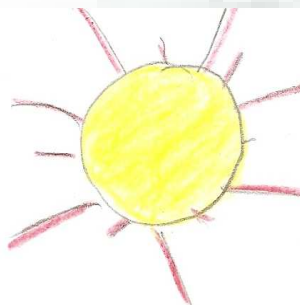
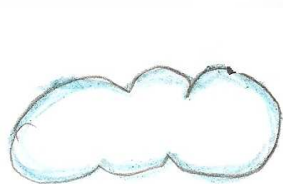
La mangan varios. Si pillan a alguien se convertirá en otro comecocos. Todos deben de correr por encima de las líneas pintadas o marcadas en el campo. El que no lo haga pasará a pagarla. Gana el último en ser pillado.



Abraham Castellón. 2º Primaria

4. TULA SARGANTANA

Todos con cuerda en el pantalón como si fuera una cola de lagartija menos varios que la mangan. Deben de pisar la cola y arrancarla para ponérsela ellos y hacer que manquen los que se quedaron sin cola.

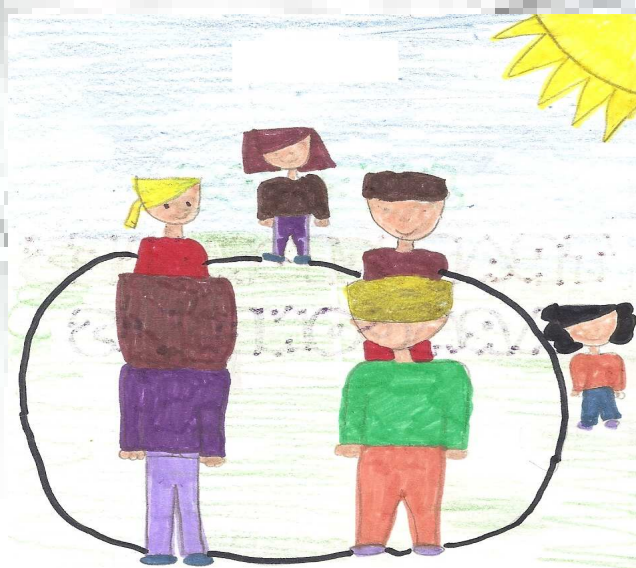


Isabel Escanilla Royo. 4º Primaria.

María Cristina Gora. 6º Primaria

5. A GALLOVA

Se hacen 2 equipos. El equipo que la paga excepto uno (perseguidor), hará un círculo soltándose de las manos y quedando libres. El otro equipo se colocará alrededor e intentarán subirse a caballo de algún rival antes de que el perseguidor les toque. Los capturados se quedan dentro del círculo. Si alguien al escaparse entra al círculo y no hay nadie queda pillado. Si hay prisioneros y cruza el círculo uno de mi equipo, salva a todos. Durante la partida el perseguidor puede cruzar por medio o dar vueltas mientras que los que escapan dan vueltas y cruzan por el medio sólo para salvar.



María Montull. 6º Primaria.

6. ZAPATILLA POR DETRÁS

Al son de esta canción:

A la zapatilla por detrás, tris, tras;
ni la ves ni la verás, tris, tras:
mirad p' arriba que caen judías,
mirad p' abajo que caen garbanzos,
a dormir, a dormir, que los Reyes van a venir.

Los jugadores sentados en corro en el suelo preguntan:

- Papá (o mamá si es niña), ¿A qué hora vienen los Reyes?

El/la niño/a dice un hora y los demás cuentan con los ojos cerrados. El jugador que la "paga" dice una hora y los mientras los demás cuentan hasta el número que ha dicho, este deja la zapatilla detrás de algún niño/a. Cuando abren los ojos el que la tiene detrás persigue al otro.

Este juego tiene variantes y distintas formas de juego, una de ellas es "La rata":

Los jugadores, forman un corro, lo más junto posible unos con otros. El que la "paga", se coloca en el centro de corro de pie. Con los ojos cerrados, tiene que contar hasta diez. Mientras está contando, los jugadores esconden la zapatilla entre las piernas. Cuando termina de contar, abre los ojos y comienza el juego. Los jugadores, sin ser vistos, tienen que pasar la zapatilla por debajo de sus piernas, haciéndolo lo más discreto posible para despistar al jugador que la "paga". Si la localiza, el jugador que la posea pasará "a pagarla" en la próxima jugada.



Ana Escanilla Royo. 2º Primaria

7. POLIS Y CACOS

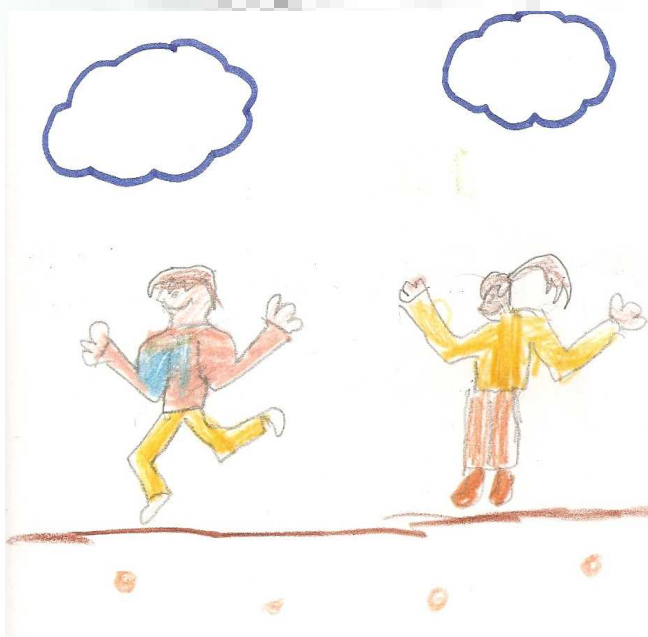
La panda de amigos se dividía en dos grupos y se sorteaba quién representaba al guardia y quién al ladrón. El equipo de ladrones se diseminaba para buscar su escondite individual por las callejas, tapias y tenadas del pueblo. Para dar tiempo se cantaban por los guardias diversas coplillas como ésta:

"Una, dole, tele, catole, quile, quilete, estaba sentada la reina en su gabinete; vino Gil y apagó el candil, candil, candilón, cuéntalos bien que veinte son: Justicia y ladrón".

Los presuntos ladrones se escondían mientras tanto y cuando se creían seguros en sus respectivos escondites, uno gritaba: "¡Tres navios en un mar!", y los guardias respondían: "¡Otros tres en busca van!",... Y comenzaba una cautelosa búsqueda hasta dar el ¡Alto! a cada ladrón que se descubría. Éste era conducido al punto de partida y debía ser vigilado, pues si alguno de sus colegas conseguía tocarle quedaba otra vez libre. Se concluía el juego cuando todos los ladrones habían sido capturados. Entonces se cambiaban los papeles de guardias a ladrones y de ladrones a guardias y comenzaba otro lance si las voces de nuestras madres no nos urgían para ir a cenar.

Dos equipos. Los policías persiguen en parejas, Los ladrones escapan y pueden refugiarse en su guarida (un lugar acordado, aunque también puede jugarse sin que exista refugio). Los capturados quedan prisioneros en la cárcel (un árbol, la canasta...) formando una cadena con las manos. Si un compañero libre corta la cadena les libera a todos.

Cuando todos los ladrones están en prisión, cambiamos los papeles.



Soufiane Moharric. 3º Primaria



Alin Amicsulesei. 2º Primaria

8. LA URDA

Mediante sorteo, se establece el jugador que la paga en primer lugar. El que la paga se coloca en la urda que es un terreno delimitado, unas escaleras, un portal... Una vez dentro con las manos unidas grita "urda" y el resto de los jugadores responden:

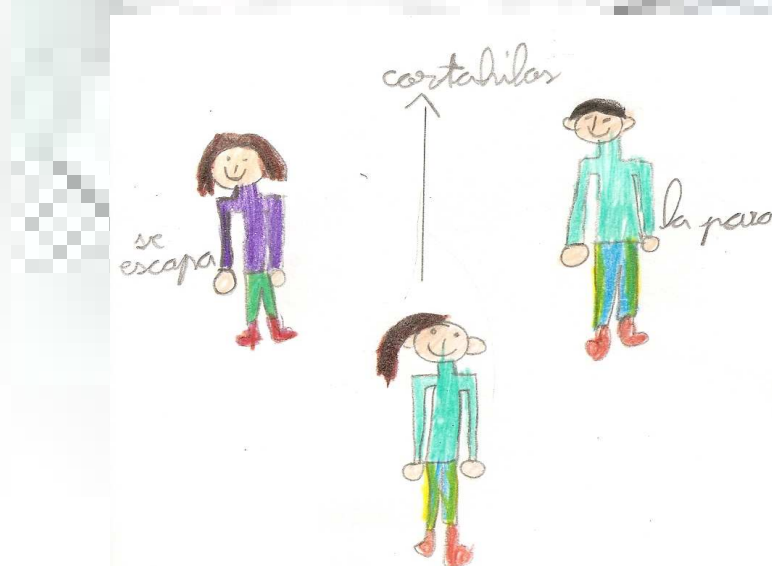
- La burra. El que la paga sale con las manos unidas a tocar a otro jugador y una vez que lo consigue vuelven los dos corriendo a la urda, evitando que los demás compañeros les golpeen en la espalda con la mano abierta.

Llegando a la urda se cogen de la mano y haciendo una cadena salen a coger a otro compañero; cuando salen gritan urda y el resto responde: la burra. Los perseguidores cuando van unidos tienen que estar atentos a que los demás jugadores no rompan la cadena mediante un golpe con la mano; pues si lo logran tendrán que volver corriendo como puedan a la urda evitando los golpes en la espalda. Ningún jugador puede golpear a los que huyen a la urda en ninguna parte del cuerpo que no sea la espalda, porque si lo hace, pasará a formar parte de la cadena. Los jugadores que componen la cadena pueden regresar a la urda siempre que quieran para recolocar a sus jugadores en el orden que deseen. Solo pueden tocar a los jugadores los que forman parte de los extremos de la cadena.

Agarrados de la mano, volverán en busca de otro jugador, y así sucesivamente hasta que sólo quede uno que habrá que cogeto para que así concluya el juego, siendo este el ganador.

9. CORTAHILOS

Varios amigos y a jugar. Uno persigue a otro, anunciando antes su nombre en alto. Si un tercero cruza corriendo entre ambos el perseguidor irá ahora a por él.

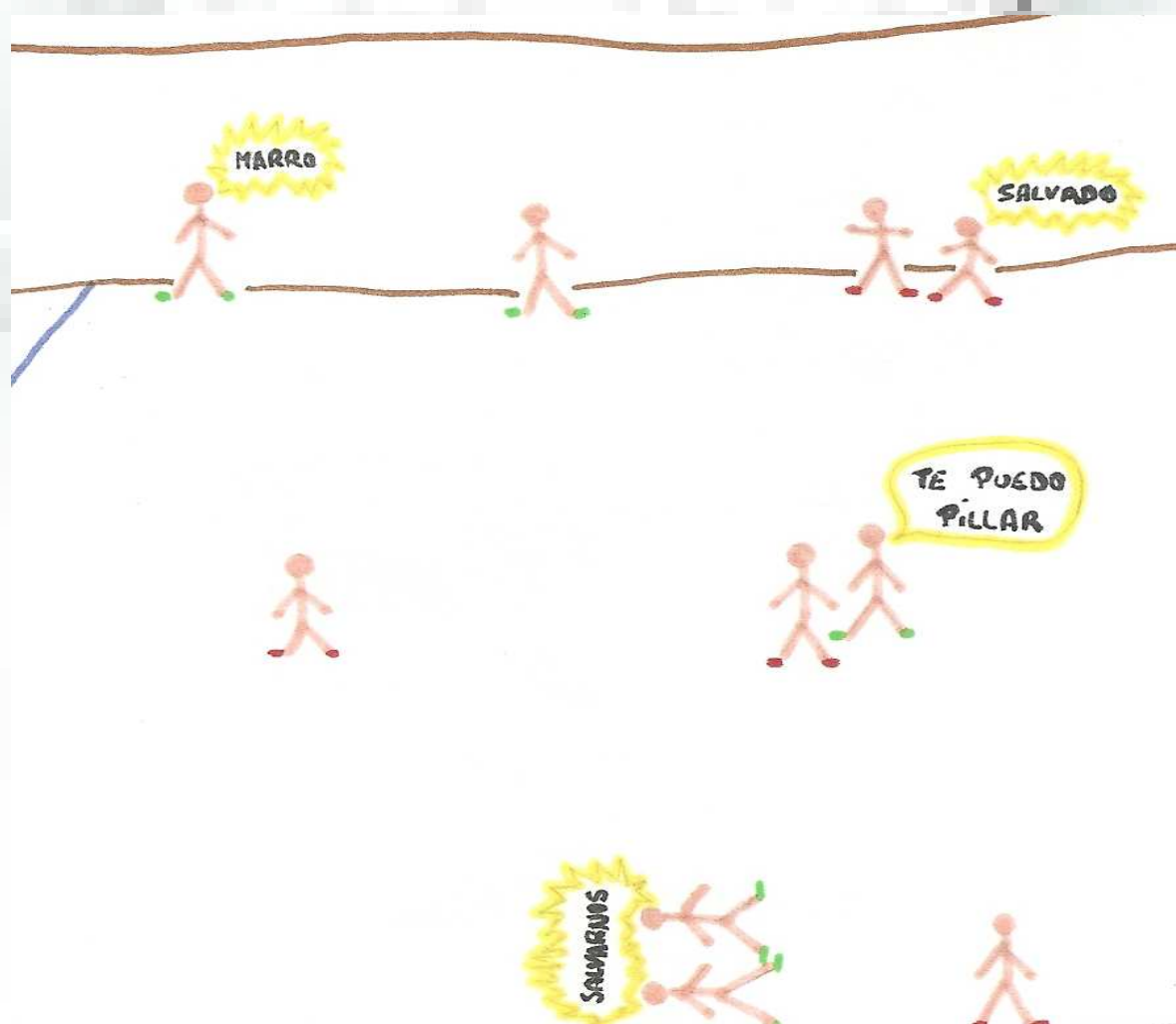


Nerea Carrera. 3º primaria.

10. MARRO

Era un juego practicado con bastante frecuencia ya que permitía intervenir a un gran número de participantes. Se jugaba en campo abierto y, previa la división en dos grandes equipos, cada uno se asignaba su "casa", esto es, un espacio, generalmente junto a una pared o varios árboles, en los que el jugador no podía ser apresado por sus contrarios, pues el lance consistía en perseguir a toda velocidad a un contrario hasta tocarle, lo que bastaba para que se entregase y se le condujese a la "casa". Para que la persecución y captura valieran el perseguidor debía tocar el "marro", la pared de la "casa". El preso, para ser liberado por los suyos, debía tener una mano en el "marro", y, si los presos eran varios, debían formar una cadena con sus brazos. Si la cadena se rompía la liberación se anulaba.

Era un juego muy animado y se solía regir por un árbitro, generalmente uno de los profesores. De la "casa" se salía al campo para perseguir y para liberar a los presos. Había que estar muy atento. Como capturar a todos los contrarios no era fácil, ganaba el equipo que más prisioneros había hecho.



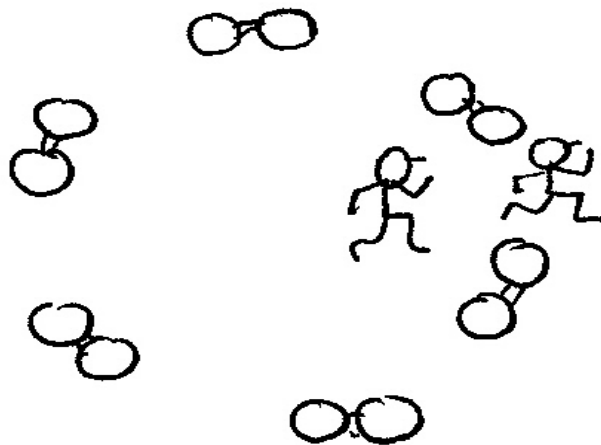
María Soldevilla. 1º ESO

11. LOS PAQUETES

En parejas formando un círculo separadas unas de otras para que se pueda correr entre ellas. Los miembros de cada pareja cogidos por el brazo, uno al lado del otro.

Hay alguien que persigue a otro por fuera y dentro del círculo. Si el perseguido se agarra a cualquier jugador por el brazo, su pareja, en el lado opuesto, pasa a ser el perseguido, por lo que hay que estar muy atentos a los cambios.

Si el perseguidor le toca antes de agarrarse, cambian los papeles.



12. EL GAVILÁN

El del medio es el gavilán. Todos parten de un lado del campo y deben pasar al otro sin que el gavilán les pille. Los pillados se juntan con el gavilán hasta que no quedé más que uno. Puede jugarse con el gavilán sólo moviéndose por la raya central o saliendo de la raya central



Diego Manero. 2º Primaria.

13. LA CADENETA

Uno comienza mangándola y cuando coge a alguien se juntan de las manos para seguir pillando en cadeneta. Puede ser corta o larga. Si es corta al estar 4 nos dividimos en 2 y 2 cada vez, haciéndose más ágil el juego. Si es larga todos van de la mano.



Ana María Pico. 6º Primaria.

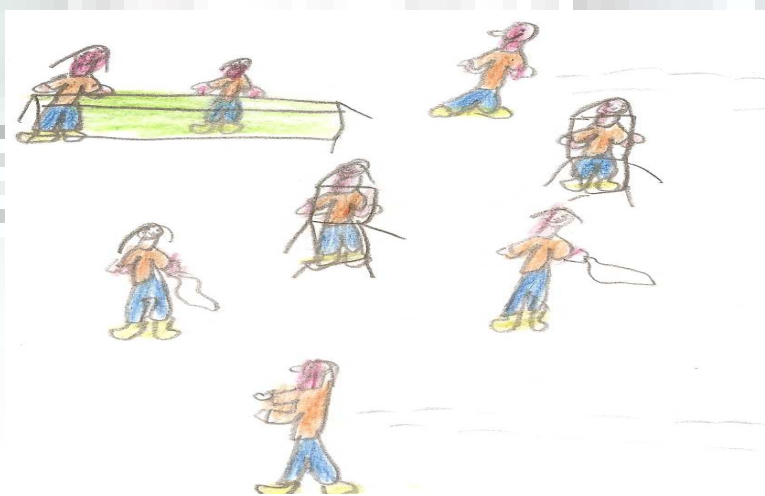


Javier Rico. 4º Primaria.

14. TULA EN ALTO

El que la paga persigue a otro jugador intentando tocarlo, si lo consigue, le dice "tú la llevas" y este se convierte en nuevo perseguidor. Normalmente el jugador que le toca pagarla no puede tocar al jugador que la pagaba, "no vale devolver la tula".

Los jugadores no perseguidos provocan al que la paga para que les persiga. Es un juego que no tiene ni ganador ni perdedor y termina cuando los jugadores deciden. El jugador que la paga solo podrá tocar a los jugadores que estén tocando el suelo. Podrán salvarse si están en alto, encima de una piedra, sobre un escalón...



Andrea Purcar. 2º Primaria.

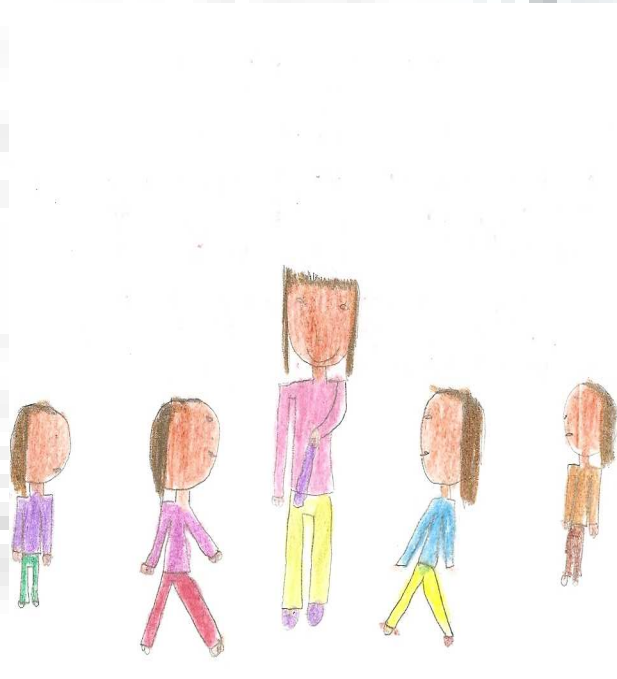
15. EL PAÑUELO

Formamos dos equipos y nos numeramos del 1 en adelante. Un jugador hace de madre y coge el pañuelo colocándose en la línea central del terreno de juego (se puede marcar con un palito en la tierra o con tiza). Los dos equipos se sitúan a la misma distancia del pañuelo.

Cuando el del centro grita un número, los dos que tienen ese número corren para coger el pañuelo y volver a su campo antes de que el contrario les toque. Si se pasa al campo opuesto antes de que alguien coja el pañuelo, se pierde, por lo que los amagos y "engaños" están a la orden del día. Cada vez que gana alguien, suma un punto a su equipo y sigue el juego sin eliminarse nadie.



Diego Manero. 2º Primaria.



Jana Bernad. 4º de Primaria.

16. GATO Y RATÓN

Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de "ratón" y el otro se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato. Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:

“Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pilla esta noche,
te pillaré al madrugar”

Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.



JUEGOS DE PUNTERÍA

17. HOYETES

Consiste en lanzar, desde unos 3 pasos, unas chapas sobre una tabla con agujeros. Cada agujero tiene una puntuación distinta.

Material. Tabla de madera, de pino, haya o chopo, en la que se hacen 9 ó 10 agujeros, según localidades, de 5 cm. de diámetro y 3 cm. de profundidad. La tabla mide 33x71 cm. Cada uno de estos hoyos tiene una determinada puntuación. Es curioso que los hoyos en la tabla están en forma de cruz. Cada jugador tiene que lanzar 4 chapas de hierro de 44 mm. de diámetro, 8 mm. de grosor y 90 g de peso. La tabla se coloca en el suelo, situándose el hoyo de 60 puntos el más lejano de la línea de tiro. Esta se marcará a unos 3 m de la tabla.

Puntuaciones.

1. La chapa se introduce en un hoyo, la puntuación es la que marque.

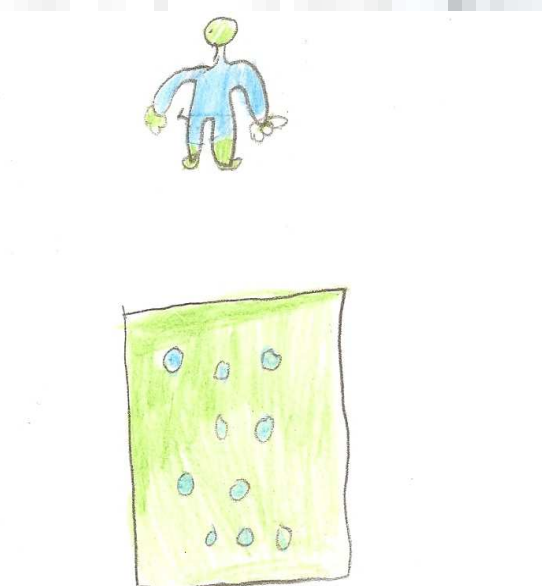
2. La chapa que queda sobre la tabla: 4 puntos.
3. Si hay una chapa sobre la madera y al lanzar otra la introduce en un hoyo, valdrá lo que marque dicho agujero.
4. Se pueden meter varias chapas en un mismo agujero, el resultado será la suma.
5. Chapas que caen fuera de la tabla: 0 puntos.
6. Cuando una chapa es desplazada fuera de la tabla por otra: 0 puntos.

El orden de tirada se establece por sorteo. Si se juega individualmente gana el que llegue a 300 puntos y si se juega por parejas, 600 puntos.

Hay otra modalidad que consiste en jugar "a tapar" todos los agujeros con chapas, es decir, completar todos los agujeros con una chapa, ganando el jugador o la pareja que lo consiga antes, sin tener en cuenta la suma de los puntos. Se dispone de un máximo de 50 tiradas.



Denisa Cojocarui. 4º Primaria.



Álvaro Charlez. 1º ESO.

18. CHAPAS

Tenéis que marcar un circuito de unos 15 cm de ancho, en la tierra o el cemento (con tiza). Puede tener muchas curvas, estrechamientos, obstáculos, zonas prohibidas... Se tira por turno empujando la chapa con el dedo corazón. Si se sale de la pista se vuelve a poner donde estaba y pasa turno.

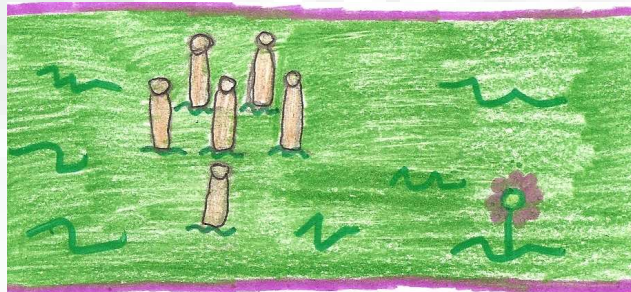
Para que la chapa sea más estable rellenadla con un poco de plastilina y pegadle la foto de vuestro personaje favorito.



María Vidal. 2º Primaria.

19. BIRLAS

Se ponen los 6 bolos en 3 filas, separados el largo de las mazas. El jugador lanza 3 mazas o cilindros de madera contra los bolos con el objetivo de que sólo quede 1 en pie. Tres intentos. Cada bolo 1 punto pero si tiras todos te quedas con 0 puntos.



Sheila Pisa. 3º Primaria.



Alfonso Charlez. 1º ESO

20. CANICAS

Solían ser de barro o de cristal. Antiguamente se consumía una gaseosa cuya botella se cerraba con una bola de cristal que los chicos guardaban como un tesoro. A veces,

aparecían unas canicas de piedra que eran temidas en el juego porque rompían las canicas de arcilla.

A las canicas se jugaba en cucullas a ras del suelo, y la bolita se arrojaba impulsada con los dedos de la mano, abierta o cerrada, con el pulgar y también con el índice o corazón. Había una manera muy sencilla de jugar: Se hacía una apuesta entre dos o más jugadores y uno salía con su canica; el siguiente lanzaba la suya a "matar", a tocarla y en este caso pasaba a ser suya. Con los disparos alternativos se recorría varias veces la plaza del pueblo y había quien volvía a su casa con un fardelico de canicas ganadas.

Otras dos maneras de jugar, más complicadas, eran al "huevo" y al "guá". Para la primera, se dibujaba un cuadrado en el suelo y cerca de uno de los lados se hacía un cerco en forma de huevo donde se colocaban las cosillas que se jugaban, por ejemplo, cartones de cerillas, canicas e, incluso, centimillos. El juego consistía en sacar a "canicazos", las dichas cosillas y en "matar", a los adversarios. La canica no podía salir del cuadro ni tampoco quedar en el círculo oval y para "matar", se requetía pasar por el "huevo", aunque no hubiera empujado nada.

El "guá", era un hoyo practicado en el suelo hacia el cual se empujaba a golpes de la canica propia la del adversario. Si caía en el "guá", el dueño perdía la propiedad de la canica. Si se lanzaba la canica y no tocaba a la del otro jugador se perdía el turno de lanzamiento.

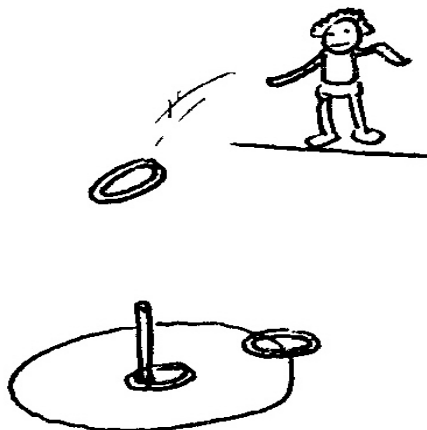


Óscar Vázquez. 4º Primaria

21. EL HERRÓN

Se clava en el suelo una pica de hierro o un palo de unos 70cm y se marca un círculo de 2 pies de radio a su alrededor. Desde una distancia entre 5 y 10m lanzamos las anillas o los aros (antes se jugaba con herraduras) para que se enganchen en el clavo (5 puntos) o, por lo menos, se queden dentro del círculo (3 p.). La partida es a 50 puntos.

Se puede jugar al herrón múltiple con un taburete boca abajo. A cada pata se le asigna una puntuación.



JUEGOS DE LANZAMIENTO

22. JADICO

Juego muy apropiado para combinar fuerza y habilidad. Se realiza con la misma “jada”, azada, o con el azadón que se emplea en las labores del campo.

Sobre la tierra. El jugador se coloca en la raya de tiro con las piernas abiertas, sujetando con una mano la “jada” por la mitad del palo. Se lanza por entre las piernas y de atrás hacia delante, siendo necesario un giro brusco final de muñeca bastante difícil de realizar.

En realidad no pasaba de ser un entretenimiento que los mozos improvisaban al hacer un alto en su faena, generalmente después del almuerzo. El instrumento de juego, azada o “jada” era de tipo “pala” de 20 cm. de longitud por 14 cm. de anchura, estrechando la boca por lo menos en 2 cm. De la pala al ojo, 8 cm. de cuello o garganta de hierro macizo, saliendo de éste el ojo que calza al mango con un pequeño cazo encima. El mango de madera de litonero, olmo o carrasca, bien afinado de raspa y lija y de largo 65 ó 70 cm. con lo que pesa del ojo. Para considerar un tiro válido el “jadico” ha de marcar con la punta del filo en la tierra. Se tira por debajo de las “garras” y no se puede levantar las plantas de los pies al soltar la “jada”. Al soltarla, el mango no debe tocar el suelo. Se considera ganador aquél que logre la mayor longitud en la tirada. Cada participante tiene 3 intentos en la fase de clasificación y 2 más para las finales. El empate se decide por número de nullos.

En la escuela lo hacemos con un palo como se puede ver representado por cuestiones de seguridad.



Ignacio Cantaré. 2º ESO.

23. ALPARGATA-BOINA

Consiste en lanzar la boina o la albarca (la zapatilla tradicional de los campesinos) lo más lejos posible desde la línea. El estilo es libre pero si el primer jugador hace un tiro especial (bajo garra, bajo culo, de espaldas...), los demás deberán imitarle. Tres intentos por participante.

Había una variante muy popular en la que se lanzaba entre las piernas, con efecto, para que saliera por encima de la cabeza. No se permitía levantar ningún pie del suelo.



María Calvo. 6º Primaria.

24. BARRA ARAGONESA

Este deporte lo podemos considerar como el **rey de los juegos aragoneses**. Es el más conocido y más practicado en nuestra tierra. El **origen** radica en una de las piezas del arado romano, que era la que hacía el surco para labrar y que una vez finalizada las duras faenas del campo utilizaban los labradores para retarse con el propósito de lanzarla lo más lejos posible. También se dice que servía de palanca para mover y romper piedras en las canteras. Se solía jugar los domingos y fiestas de guardar en las plazas de los pueblos, después de misa, para apostarse el vermouth (porrón de vino) en competiciones vecinales y entre los pueblos más cercanos.

El **terreno de juego** es una era de tierra llana, sin obstáculos, amplia y sin hierbas. El campo tiene forma de trapecio isósceles, con 2 m. en la base menor, que es la zona de lanzamiento, 8 m. de base mayor que es la zona fondo de caída, siendo la distancia entre las dos bases de 20 m. Varias líneas hechas con yeso en el suelo indican a modo de referencia las distancias existentes partiendo, generalmente de los 8 m. dependiendo de la categoría de la tirada. Hay dos líneas que se deben marcar obligatoriamente: la de 12,50 m. y la de 15 m. para indicar que aquellos lanzadores que tiren la barra entre estas dos distancias están considerados como tiradores de 2ª categoría y los que pasan de 15 m son de 1ª categoría.

La **zona de seguridad** es fundamental delimitarla para evitar accidentes. Es aconsejable que sea amplia a fin de garantizar la mayor seguridad y protección del espectador, colocando vallas, cintas de plásticos, cuerdas etc...

Material. La barra es de hierro, forma cónica, con la punta biselada y un peso y medida variables dependiendo de la edad del tirador:

<u>Peso en Kg.</u>	<u>Categoría</u>	<u>Edad en años</u>
3	Alevín	10-11
4	Infantil	12-13
5	Cadete	14-15
6	Juvenil	16-17
7,257	Senior	18 o más

Además puede utilizarse el contrapeso, elemento opcional, a gusto del lanzador, que puede ser una piedra, un cilindro de hierro, una bola de acero etc... de peso variable que ayuda a equilibrar el peso de la barra y girar mejor.

Desarrollo del juego. La barra se lanza con una mano, cogiéndose más o menos por el centro, equilibrándola sobre la palma de la mano, acercando los dos pies a la tabla tope de lanzamiento, separados y en la otra mano el contrapeso. Se flexionan ligeramente las piernas y tras una torsión de la cintura, se lanza deslizándose entre los dedos de la

mano, saliendo la barra rotando sobre su eje longitudinal y la punta biselada hacia delante. Gana el lanzador que consiga tirar bien la barra lo más lejos posible.

La competición consta de 2 fases:

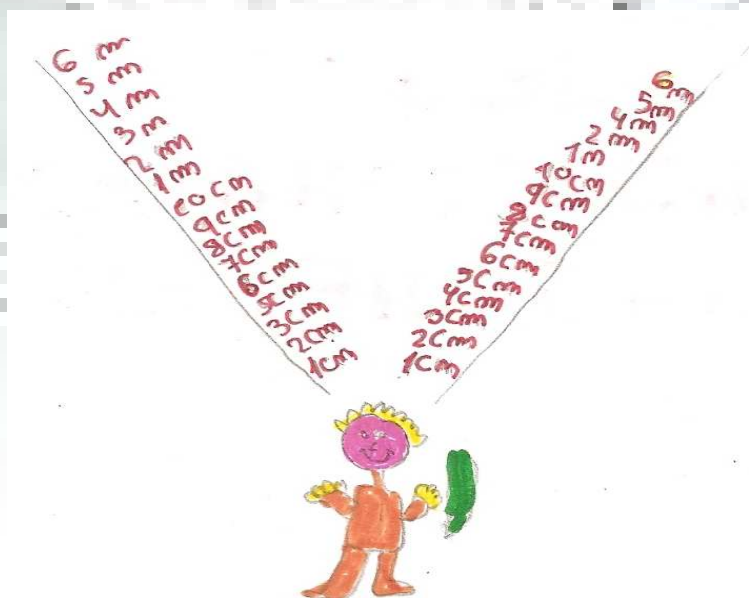
1. La fase previa en la que los lanzadores realizan 4 lanzamientos según el orden del sorteo, por parejas, excepto si el número de lanzadores es impar en cuyo caso los 3 últimos tiradores lanzarán en la misma ronda al final. Si hay empate en esta fase pasa a la siguiente fase el lanzador que menos tiros nulos haya cometido
2. La fase de mejora consiste en volver a lanzar 4 tiros, los 6 mejores clasificados en la fase previa. Es imprescindible superar la mínima establecida dentro de cada categoría (15 m para los de primera categoría y 12,50 m para los de segunda categoría). El orden de lanzamiento en esta fase será inverso a la marca obtenida, es decir, de menor a mayor clasificado y en rueda, uno tras otro. Si se produce empate en esta fase, se contabiliza la mejor marca obtenida en la fase anterior.

Lanzamiento válido: Cuando la barra marca en el suelo, dentro del campo de tiro, con la punta biselada.

Lanzamientos nulos:

- Cuando la barra caiga fuera del campo marcado.
- Cuando la barra en su caída no marca con la punta biselada.
- Cuando la barra da vueltas en el aire.
- Cuando el lanzador pisa la tabla tope o salta por encima de ella.
- Cuando el lanzador apoya cualquier parte del cuerpo o el contrapeso en zona de caída.
- Cuando la barra cae plana.

Cuando el tirador separa los pies de la tabla de salida durante el lanzamiento (no puede despegar los pies del suelo hasta que la barra tome contacto con la zona de caída).



Miguel Moreno. 1º ESO.

25. PEONZA

Lo más sencillo es lanzar para que gire el mayor tiempo posible. Luego podemos intentar cogerla con la palma de la mano sin que deje de girar (veréis que cosquillas).

Otro juego es dibujar un círculo de 1m de diámetro más o menos y lanzar las peonzas dentro por turno. Aunque se pare hay que dejarla dentro hasta que nos vuelva a tocar. A ver quien saca la del compañero de un golpe.



26. PALO ARRASTRAO

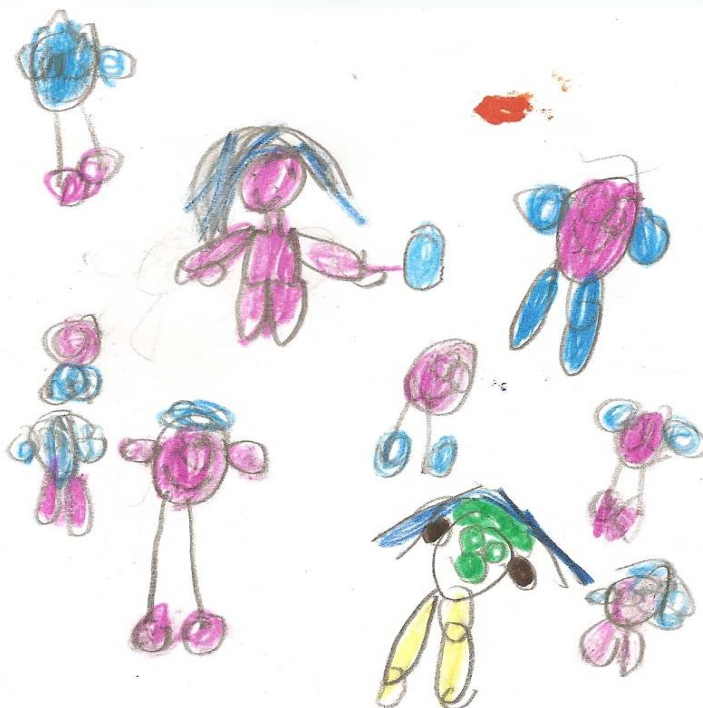
Juego de lanzamiento pastoril en el que hay que lanzar la gayata con un pie, lo más cerca posible de una raya situada a unos 12 pasos de distancia, sin pasarse. Para ello se apoya un extremo de la gayata sobre la punta del pie y se sujeta el otro con la mano. Se balancea la pierna y se lanza.



27. SOBRE

Alguien lanza la pelota al aire y dice: "Sobre..." más un nombre. El nombrado debe recogerla mientras todos escapan corriendo. Si la pilla al aire puede volver a lanzarla y decir "sobre" otro. Al coger la pelota grita: "Basta" y todos se paran. Da tres pasos seguidos para acercarse a algún niño y tira contra él. Éste no podrá mover los pies para esquivar la pelota pero si el resto del cuerpo.

Si le dan se anota la primera letra de la palabra "BURRO"; si la pilla al aire o no le da el tiro, se la anota el lanzador.



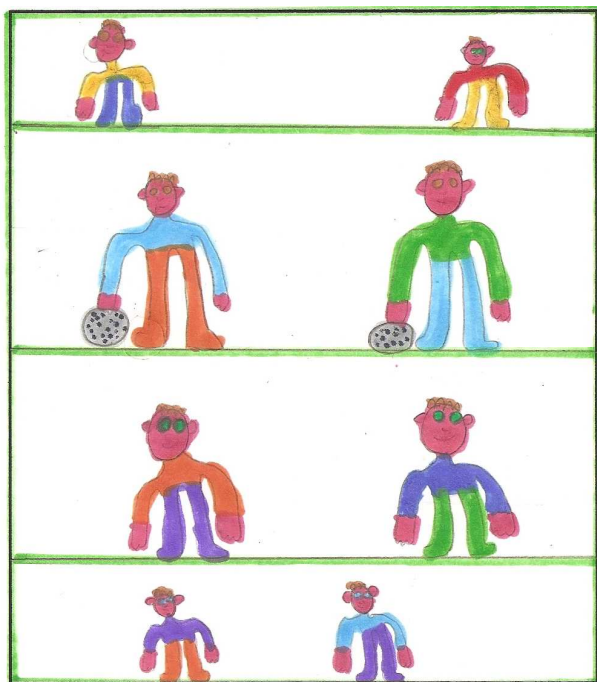
Souleymane Bah. 1º Primaria.

28. BALÓN PRISIONERO

No es de los más antiguos pero ya han jugado a él unas cuantas generaciones de niños y niñas.

Se forman dos equipos mixtos. El campo de juego puede ser similar al de voleibol, de forma que cada equipo juega en su mitad. Tras el propio campo se encuentra la prisión. Con una pelota blanda hay que intentar dar a los jugadores contrarios por impacto directo (sin bote) lanzando con la mano. Si te dan pasas a su prisión y desde allí pones la bola en juego. Un prisionero con la pelota tiene dos opciones: tirar a darle a un contrario (si lo consigue se libera), o pasar a sus compañeros. Las pelotas que van a prisión son recogidas por los que están allí.

Quien consigue atrapar al aire una pelota lanzada contra él, manda a prisión al lanzador. Ganará la partida el equipo que "encarcele" a todos los oponentes. Cuando sólo queda un contrario en su campo, el equipo atacante dispone de diez lanzamientos para darle. De no conseguirlo, se liberan todos sus compañeros y el juego continúa. Debes recordar que no está permitido lanzar de hombros para arriba.



Denis Paul Catana. 5º Primaria.



Andrea Dacia Purcat. 2º Primaria.



Yaiza Gómez. 1º ESO.

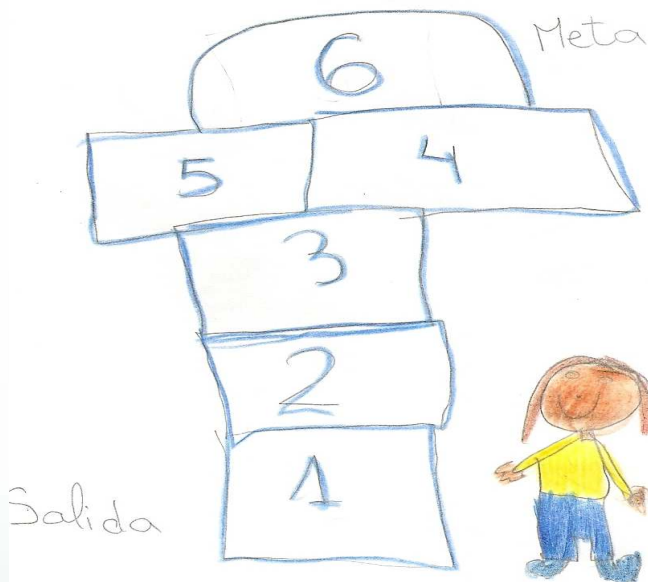
JUEGOS DE SALTO

29. PLAN O RAYUELA

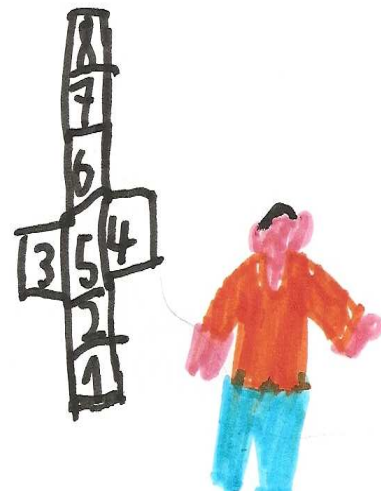
Se dibuja la figura en el suelo con un palito o tiza. Debe caber bien el pie dentro de cada cuadrado. Al que le toca, lanza una piedra pequeña hacia el primer cuadrado. A la pata coja irá saltando de casilla en casilla, salvando la que tiene la piedra, y apoyando cuando haya dos casillas juntas un pie en cada una de ellas (el descanso). En el último cuadrado da la vuelta y regresa del mismo modo, recogiendo la piedra, o sacándola de una patada con el pie de apoyo (según versión). Así sucesivamente hasta completar todas las casillas.

Si la piedra, al lanzarla, o el jugador cuando salta, se salen del cuadrado o pisan raya se pierde el turno. También si se toca el suelo con el otro pie cuando se está a la pata coja. Al recuperar el turno se sigue por donde nos habíamos quedado.

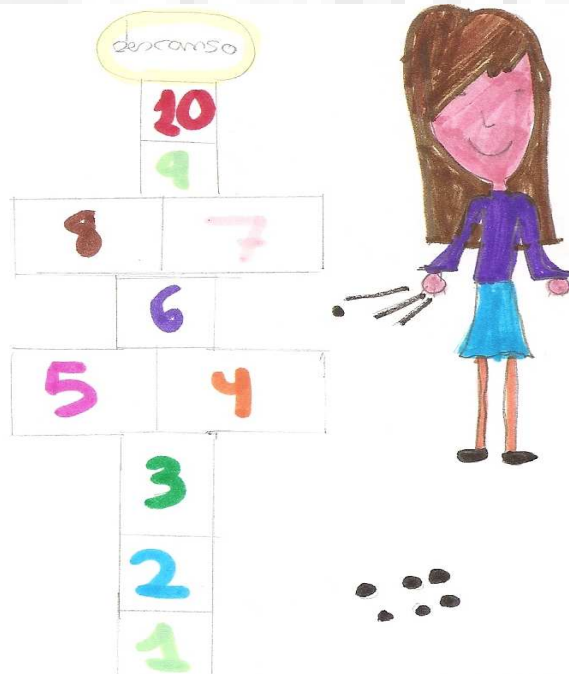
Hay muchas variantes de este juego. En general en las casillas dobles y en la última se puede descansar. Aquí tienes algunas:



Estela Rodellar. 3º Primaria.



Jorge Rotellar. 1º Primaria.



Margarita González. 5º Primaria

30. SALTO DE GARROCHA O TOCHO

Este salto es una especie de combinación del salto de longitud y del salto con pértiga. Se realiza con un palo denominado “tocho” que es el bastón que emplean muchos pastores para sortear obstáculos en el monte, para defenderse de las alimañas y saltar acequias. El nombre de “tocho” y las características de este palo vienen del valle de Benasque.

La forma de saltar es la siguiente: El jugador toma carrerilla sujetando el “tocho” en el aire., estando éste hacia delante y en posición más o menos horizontal. El último paso del saltador no puede traspasar el listón, debe saltar por encima de éste y apoyar el “tocho” lo más lejos posible. Se completa el salto tomando impulso con el “tocho” hasta llegar a la distancia más alejada del listón. Para que el salto sea válido es necesario que el saltador no traspase ni pise el listón o raya señalada en el suelo y no suelte el “tocho.”

Se considera ganador al que más distancia cubra en uno de los dos intentos que se le ofrece en la fase previa, para realizar dos o más a los 5 finalistas. El “tocho” de madera, preferentemente de avellano, por su dureza y flexibilidad, resiste para aguantar el impulso y el peso.



Olga Fouquet. 5º primaria

31. SALTOS DE PASTORES: SALTO A PIES JUNTOS (TRES SALTOS)

Se realizaba de la siguiente manera: Los participantes se colocaban tocando con la punta de los pies la línea de partida marcada en el suelo con yeso o con cal, haciendo tres saltos que deben realizarse sin interrupción, sucesivamente, como una rana. La caída de cada uno de los tres saltos debe ser en posición de pies juntos, teniéndolos a la misma altura, sin tener uno más adelantado que el otro, y sin que estén excesivamente separados, con el cuerpo equilibrado, pudiendo inclinarlo hacia delante.

Se considera nulo el salto cuando la posición de los pies no están juntos y si el saltador se desequilibra y cae al final del salto tocando el suelo con la mano. El ganador es el saltador que cubra la mayor distancia en los 3 saltos. Se realizan 3 intentos. Es costumbre coger dos piedras, una en cada mano, para hacer más efectivo el impulso de los brazos y mantener mejor el equilibrio.



Maria Puyol. 6º Primaria



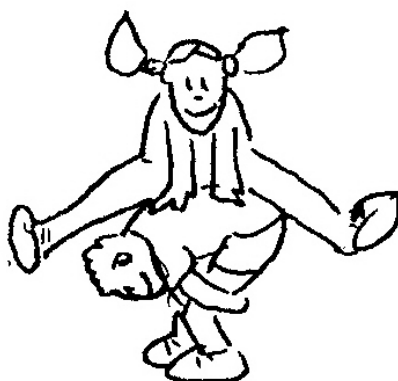
Jorge Montull. 2º Primaria.

32. PÍDOLA

Uno se la liga agachándose en posición de burro. Los otros, en fila, saltarán de uno en uno de estas formas y diciendo en cada ronda:

- 1-"A la una salta la mula": salto normal de pidola.
- 2-"A las dos pega la cox": salto a pidola con cox en el culo.
- 3-"A las tres Juan, Perico y Andrés": tres saltitos a pies juntos y salto de pidola.
- 4-"A las cuatro brinco y salto": salto a pies juntos y luego pidola.

- 5-"A las cinco salto y brinco": salto a pídola y luego a pies juntos.
- 6-"A las seis no me esperéis": salto rápido sin perder ritmo.
- 7-"A las siete cachete": salto y cachete en el culo con la mano.
- 8-"A las ocho cojo": salto de pídola a la pata coja.
- 9-"A las nueve pinga la bota y bebe": salto haciendo el gesto de beber.
- 10-"A las diez trapiés": it con pies cruzados hasta el salto.
- 11-"A las once llamo al conde": al saltar se da una palmada al aire.
- 12-"A las doce me responde": dos palmadas al aire en el salto.
- Quien falla se coloca de burro y se empieza de nuevo.



33. CARRERA DE SACOS

En este juego se puede realizar en equipos y también individualmente, los participantes se colocarán en la fila con los pies dentro de los sacos, tras una línea de salida.

Pueden jugar por vueltas en casos de equipos o bien contra reloj si es individual, a la señal de salida avanzarán a la meta, el participante que llega primero será el ganador. En caso de que se esté jugando en equipos, el primer participante deberá correr una distancia destinada y regresar a la línea de partida para que pueda salir su compañero de equipo.

Si se puede se recomienda jugar en una zona o área verde para la seguridad de los jugadores, si la persona se cae debe levantarse en el mismo lugar y continuar jugando. Ganará aquel equipo en que los integrantes hagan todo el recorrido primero y si fuese individual aquel que llegue en menor tiempo.



Ángel Casabón Estradera. 1º ESO.



Simona Szas. 1º Primaria.

34. SALTAR A LA COMBA

Hay muchas variantes. En algunas la comba se mueve de lado a lado balanceándose. Se salta mientras dura la canción.

La reina de los mares (se lleva un pañuelo en la mano):

*"Soy la reina de los mares y ustedes o van a ver,
tiro mi pañuelo al suelo y lo vuelvo a recoger.*

*Pañuelito, pañuelito, quien te pudiera tener,
guardadito en el bolsillo como un pliego de papel.*

Una, dola:

*"Una, dola, trela, catola, quina, quineta,
estaba la reina en su camateta,
vino el rey, le tiró el candil, candil, candilón,
cuéntalas bien que veinte son"*

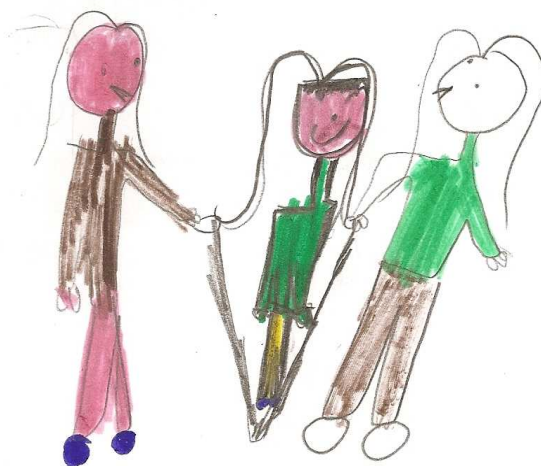
Van saltando de dos en dos saltos y al que le toca esta última frase salta hasta 20, o las que pueda.

Al cocherito leré:

Se salta con giro completo de cuerda, pero en las dos últimas sílabas de cada frase, se tensa por encima de la cabeza del que salta para que se agache. Si falla, la liga.



Mariama Bah. 4º Primaria



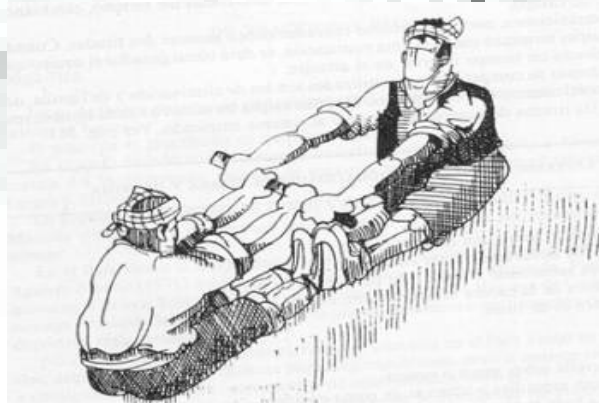
Sabrina Chetifi. 1º Primaria.

JUEGOS DE FUERZA

35. TIRO AL PALO

Había varias modalidades: sentados, de rodillas o tumbados. Un buen apretón de manos y a ver quien consigue llevar la del otro hasta el suelo o la mesa.

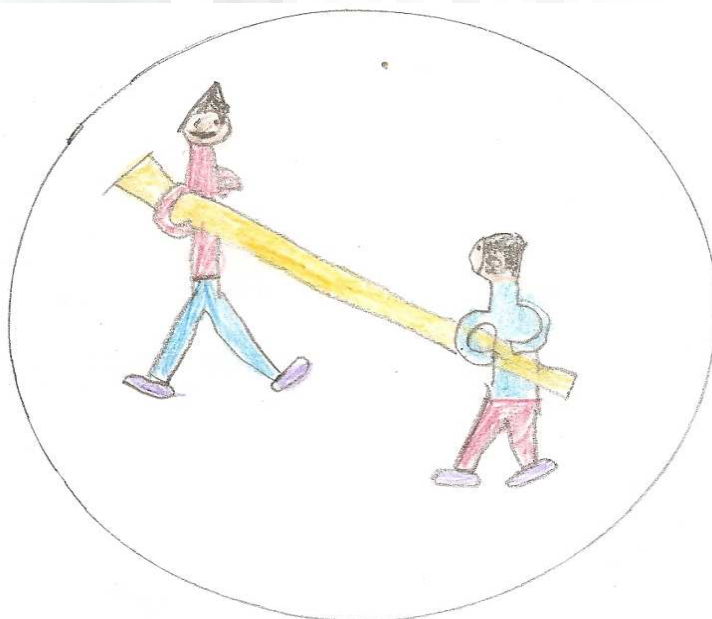
Cuando se juega con palo (tiro de palo), los dos jugadores se sientan en el suelo uno frente al otro, con las piernas estiradas y las plantas de los pies en contacto. Gana el que logra poner de pie al otro o le levanta.



36. PULSO DE PICA ARAGONESA

Marcamos un círculo en el suelo de unos 3-4m de diámetro. Una raya debe marcar el centro de la pica. El juego consiste en sacar al compañero del círculo agarrando la pica al estilo taurino, o sea, bajo la axila (normalmente la derecha). El otro brazo se pone a la espalda.

No se permite rebasar en el agarre la línea central de la pica, soltarla o separarla del cuerpo.



Félix Pueyo. 6º Primaria.

37. TIRO DE SOGA

El tiro de cuerda fue un juego de competición muy popular entre hombres que se enfrentaban por equipos, bien de distintas parroquias o bien entre familias del ámbito rural. Su finalidad es probar la fuerza, resistencia y coordinación de unos y otros tirando de una sogá. Las fiestas patronales de los pueblos o las celebraciones de verano al aire libre eran el marco habitual para este tipo de pasatiempos, que en la actualidad cayeron casi en desuso aunque se conservan como entrenamiento deportivo y en el marco de competiciones escolares o fiestas populares que recrean juegos tradicionales.

Antes de empezar el juego, hay que marcar o pintar en el suelo una línea recta, a cada lado de la cual se colocarán los equipos, en fila, y encabezados por su capitán. Otra persona hará de juez y dará la señal que pone en marcha el juego. A esa señal, las filas de participantes comienzan a tirar de la cuerda para su lado, tratando de obligar a los otros a pisar la línea. Ganará el equipo que dé arrastrado a los contrincantes hasta que pisen la línea del suelo. Para conseguirlo, hay que tirar de la sogá con coordinación, juntando las fuerzas y sumando el esfuerzo de todos.



Selma Cherifi. 6º Primaria



Eva Pons. 1º ESO.

38. PASE MISÍ

En parejas en dos filas enfrentadas. La última pareja, cogida de las manos, forma un puente en alto. Las demás van pasando por debajo mientras se canta:

"Pase misí, pase misá/ por la Puerta de Alcalá / los de "alante" corren mucho, / los de atrás se quedarán".

Con esta última palabra se cierra la "puerta", bajan los brazos y atapan a una pareja. Cada miembro de esa pareja debe responder a una pregunta. Por ejemplo: ¿Sol o luna?. Según respondan pasan detrás de uno u otro de los niños que forman el puente. Al final del juego, los equipos intentan arrastrarse el uno al otro para pasar una línea.



Judith Casabón Estradera. 5º Primaria.

39. LAS CUATRO ESQUINAS

Suelen jugar 5 personas. 4 ocupando las esquinas y 1 libre. A la señal, o cuando cada uno quiera, según acordéis, las de las esquinas deben cambiar de lugar. El de centro debe aprovechar para ocupar una. Quien se quede sin esquina se la liga.

Si sois más de 5, jugáis con más esquinas y listo. Las esquinas pueden ser árboles, una farola, una papelera, etc.



40. PI - A BOTE

Es un juego de escondite. Trazamos un círculo en el suelo y en el centro se coloca el bote o pelota. Alguien da una fuerte patada y todos echan a correr para esconderse lo más lejos posible. El que se la liga cuenta hasta a 20 (Pi 1, pi 2, pi 3...) y va a por el bote o pelota, vuelve de espaldas, lo pone de nuevo en su sitio y sale en busca de los demás. Cuando vea a alguien, dirá: "**Bote, botero por...**" o "**Pi por...2**". El nombrado estará pillado. Si alguien consigue llegar al círculo sin que se de cuenta el que se la liga, dará una patada al bote o pelota diciendo: "**Bote botero por mi y por todos mis compañeros**" o "**Pi**", quedando libre los que estuviesen pillados, con lo que el juego vuelve a empezar. Acaba cuando todos están cogidos o cuando lo decida el grupo. Si se equivoca al decir a alguien el lugar en qué estaba escondido, vuelve a manganarla y empieza la partida porque "ha roto la olla".



Jose lax. 3º Primaria.

41. CHOCOLATE INGLÉS

Consiste en alcanzar una pared sin que el que *la paga* vea moverse a los participantes. Uno de los jugadores se vuelve contra una pared y el resto se coloca detrás de él a varios metros de distancia. El primero canta la siguiente canción:

*¡Un, dos, tres,
chocolate inglés,
sin mover los pies!*

Mientras dura la canción, los participantes se acercan rápidamente y paran cuando ésta acaba. El que *la paga* se gira rápidamente y si pilla a alguien en movimiento, éste deberá retroceder hasta la línea de salida. Entonces, vuelve a cantar la canción y así sucesivamente. El juego continúa hasta que todos los jugadores han tocado la pared. El último que lo ha conseguido será el siguiente en *pagarla*. También puede ser el primero en llegar el que *la pague*.

La canción adopta diferentes formas según las zonas:

*Un, dos tres.
Zapatito inglés
Sin mover los pies*

*Un, dos tres.
¡Pica pared!*

Un, dos tres.
¡Toca la pared!

Un, dos tres,
palito inglés
¡A la pared!

Un, dos tres,
pollito inglés

¡Un, dos, tres!
¡la moda del corte inglés!



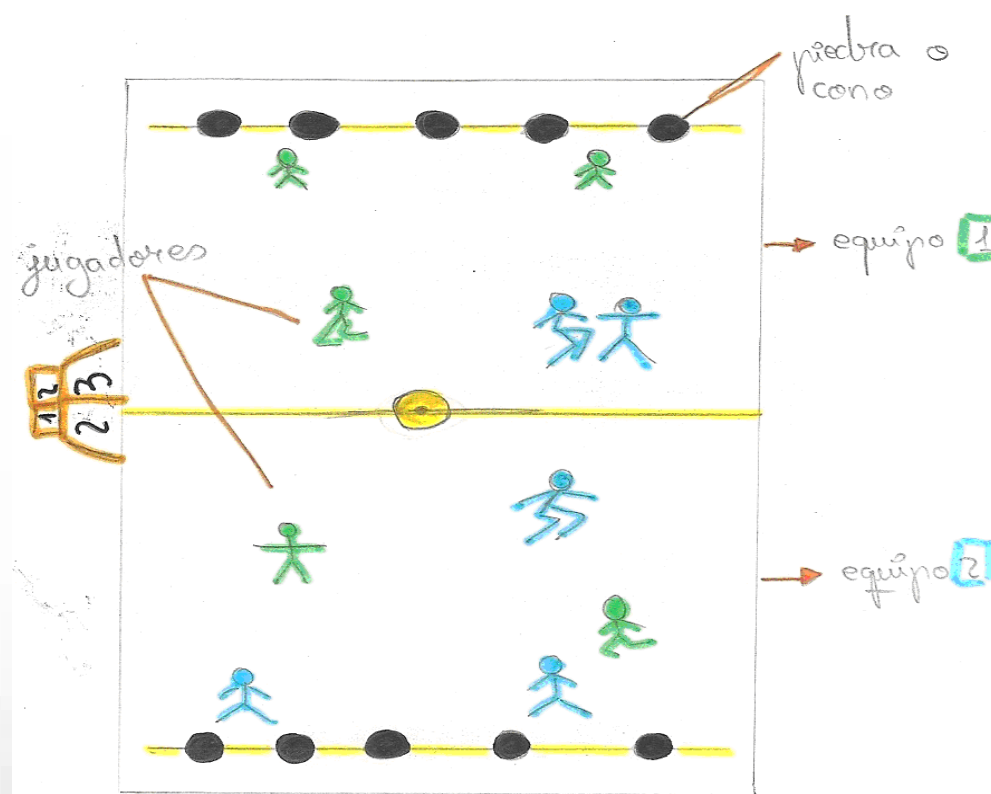
Laura. 1º Primaria

42. ROBAR PIEDRAS

En terreno rectangular dividido por la mitad. Al fondo de cada zona se colocan 8 piedras o conos. Jugadores divididos en dos equipos con petos.

Objetivo: robar las piedras del otro equipo y colocarlas en la caja fuerte (papelera, arca...) situada en el propio campo

Cada jugador en su propio campo es invulnerable. Un jugador tocado en el campo contrario es prisionero y permanecerá quieto en el lugar donde ha sido apresado hasta ser tocado por un compañero. Si un jugador roba una piedra debe regresar a su campo sin ser tocado y depositarla en la caja fuerte. Si un ladrón es tocado en el campo contrario y está en posesión de una piedra debe colocarla en el lugar del que la cogió y regresar a su campo. No puede ser capturado y regresará por fuera del terreno de juego incorporándose por la línea de fondo. Un ladrón sólo puede coger una piedra cada vez. El juego finaliza cuando un equipo consigue capturar el nº determinado de piedras: 5...



Victor Rotellar Fauquet

43. FRONTÓN REBULLÓN

Juego de pelota individual. Se trata de golpear la pilota bueno directamente o desprendido de haber dado uno bote al tierra, contra la pared. La pelota tiene que dar por encima de una línea marcada a la pared. Cuando uno jugador no consigue enviarla por sobre se situará a la pared intentando de interceptar la pelota de un compañero. Si lo consigue volverá a jugar y el compañero al cual le ha tomado la pelota ocupará su sitio.



FUENTES

- http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=c,371,m,1066&r=ReP-7576-DETALLE_REPORTAJESPADRE
- Fernando Maestro Guerrero: Del tajo a la replaceta: juegos y divertimentos en el Aragón rural. Zaragoza. Ediciones 94, 1996.
- <http://garcia-adell.blogspot.com/2008/11/deportes-y-juegos-tradicionales-ndice.html>
- <http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/juegos/default.htm>

