

JUEGOS PARA NIÑOS

Lo que sigue no es más que una muestra de lo que puede encontrarse en el libro "Juegos para niños" de Miguel Tirado Zarco, Ed. Pares, Biblioteca Popular, Ciudad Real 1987. Se trata de una recopilación de juegos infantiles, algunos de los cuales tienen un carácter local pero otros, aunque a veces con diferente nombre, son conocidos por todos.

Sirva esta breve reseña como estímulo y referencia a nuestros niños en sus juegos y a los que no somos tan niños como recordatorio de lo que alguna vez fue lo más importante de nuestra vida.

- Atejamos tu huida.

El número de jugadores es ilimitado. Diez de ellos formarán la malla de protección y el resto intentará pasar la maraña de piernas y brazos que tratarán de oponerse a la fuga de éstos.

El terreno donde ha de desarrollarse este juego medirá de ancho lo que ocupen los diez guardianes puestos en brazos en cruz y de largo unos treinta a cuarenta metros.

Una vez cogidos de las manos los encargados de repeler e impedir el paso del resto hasta un total de cinco intentarán que no se les cuelen por entre los brazos o piernas. Los que intentan pasar pueden sacar de uno en uno o todos a la vez, como prefieran o tengan estudiado hacerlo. Lo que no podrán hacer es intentarlo todos por el mismo lugar, han de separarse. Los diez primeros que logren atravesar este obstáculo formarán una nueva red de protección y se quedarán para jugar otra ronda. El grupo que logre impedir que atraviesen este muro diez jugadores será el ganador. Los componentes del equipo encargado de rechazar a los jugadores no podrán utilizar las manos para cumplir su misión de impedir el paso, deben llevarles cogidos siempre entre ellos. Aquellos que les suelten, por el hecho de hacerlo, darán derecho a que aquél que intentaba pasar lo pueda hacer libremente.

- A las esquinas.

El número de jugadores será siempre uno más de las esquinas que haya en el recinto donde se va a practicar este juego. Se sorteará para ver quién es el que se queda y el resto pasará a ocupar cada uno una de las esquinas.

El juego consiste en cambiar de esquinas a cada señal que haga aquél que se queda; generalmente cuenta: "Una, dos, tres". Todos tienen obligación de cambiar de esquina, por lo que el que se queda intentará robar una de ellas. Cuando todas las esquinas queden ocupadas, se quedará aquél que se haya quedado sin ninguna, a no ser que alguno no haya cambiado y entonces será él quien pase a quedarse, ocupando su esquina el que estaba sin ella. Este es un juego en donde es importante la rapidez, los reflejos y la astucia de los jugadores.

- El trompo.

El número de jugadores será de seis a ocho. El terreno para desarrollar este juego puede ser el patio de recreo, la calle, la plaza, etc. El material empleado es una peonza, "peonza", o trompo de madera con una punta de hierro y una cuerda para enrollarla en el mismo. La punta se llama "rejo".

Se dibujará un círculo y en él cada jugador pondrá una moneda. Después sortearán quién es el primero en jugar. A quien le corresponda lanzará el trompo, una vez enrollada la cuerda en el mismo, intentando golpear con el rejo a alguna de las monedas haciéndole salir del círculo. De no hacerlo lo recogerá en una de sus manos, cuando el trompo se encuentre girando, e irá empujando a las monedas para sacarlas del círculo. Todas las que consiga sacar serán para él y el que más consiga se apuntará un punto, ganando el que más puntos consiga al final.

En algunas regiones emplean "chapas" (tapas de botellas) en lugar de monedas. También es corriente ver este juego utilizando "solbitas" (huesos de albaricoque), "santos" (tapas de las cajas de cereales) o las "peones" de todos los jugadores excepto la del que realiza la jugada.

- La manga.

El número de jugadores puede ser ilimitado, aunque lo normal son nueve : dos equipos de cuatro y la "madre", que es aquél que no participa en el juego y sirve de juez y protector de un posible golpe. La "madre" se coloca de pie apoyando su espalda en una pared y sobre su vientre apoya la cabeza al primero del equipo que le toca agacharse formando un ángulo recto su cuerpo y piernas. El resto de los jugadores de su equipo se colocan detrás de él en la misma posición agarrándose a las piernas del anterior e introduciendo la cabeza entre las mismas. Los cuatro del otro equipo saltan sobre éstos evitando tocar el suelo con alguna parte de su cuerpo. Si lo hacen perderían y cambiarían las posiciones.

Si saltan bien dicen : "Manga, media manga, manga entera. ¿Cuál es lo primero?" Al tiempo de decir esto hace la señal en la parte mencionada. Si el que hace de capitán del otro equipo acierta cambian las posiciones y si no repiten el juego hasta que le acierten.

(-Esperemos que alguien recopile los juegos infantiles tal y como se hacían en Santibáñez antaño y nos regale a todos un recuerdo de nuestra infancia).

LA VEIGA

Equipo de redacción.