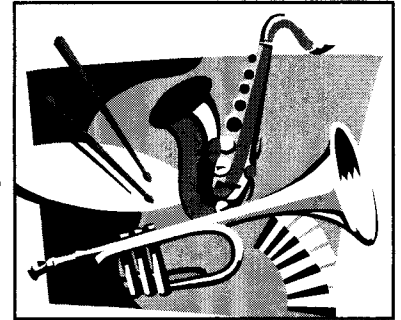


Juegos y Pasatiempos



Aprovechamos esta página que en años anteriores dedicamos a plantearos juegos más o menos ingeniosos, para proponeros, en esta ocasión, un ejercicio de memoria y el principio de una amena conversación con los pequeños que tengáis cerca. Se trata de recordar algunos de aquellos juegos que ocuparon nuestra infancia y que, por el paso del tiempo, se han ido perdiendo o han sufrido transformaciones. Esta es una selección mínima y quizá no la más representativa, pero os aseguro que dará mucho de sí, ya que una vez evocado uno afluyen a la memoria todos los demás.

JUEGOS DE ECHAR A SUERTES. Casi todos los juegos infantiles comienzan con un previo ritual en el que se establecen los diversos papeles que cada participante va a desarrollar: quién “queda”, quién es la “madre”, quién “pone”, etc. Además de los que te presentamos, ¿cuántos conoces tú?

UNA DOLE...

Una dole,
tele, catole
quili, quilete,
Estaba la reina
en su gabinete.
Vino Gil,
apagó el candil,
candil, candilón,
justicia y ladrón.

EN UN CAFÉ

En un café
se rifa un gato.
A quién le toca
el número cuatro.
Uno, dos,
tres y cuatro.

A LA PATA COJA: se organiza un corro de niñas que permanecen quietas, una de ellas, fuera del corro, lo va rodeando a la pata coja y al ritmo de esta canción:

Desde pequeñita me quedé
Algo resentida de este pie
Y aunque el andar es cosa muy bonita
Disimular que soy una cojita
Y si lo soy, lo disimulo bien.
Sal que te doy
Que te doy un puntapié
Que muera el pie.

PARA LOS MÁS PEQUEÑINES:

ASERRÍN...

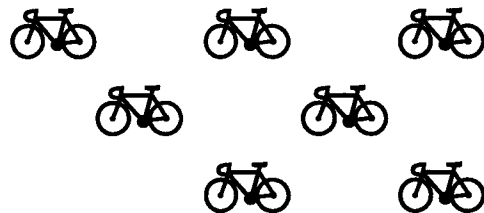
Aserrín, aserrán
Maderitas de San Juan,
Los del Rey sierran bien,
Los de la Reina también.

PICO, PICO

Pico, pico,
manzanico, ¿quién te dio
tan largo el pico?
Dios para mi trabajo.
Picar, piqué
un granito de trigo saquéi.
EL molín, moler, moler.
El ratón, comer, comer.
Lo agarré por el rabo
lo llevé a vender.

¿Cuánto me dan
por este ratón?
Cinco duros y un doblón
y una muta corredera
y un caballo salpición
y una perra perdiguera
que pesque las perdices
por la punta las narices.
Tris, tras, afuera estás.

Al pronunciar la última palabra se señala a una de las niñas del corro que queda eliminada, y continua el juego hasta que se eliminan todas.



LAS CUATRO ESQUINITAS: Es este un juego de reflejos en el que se valora la astucia y la rapidez de los jugadores. El número de jugadores será siempre uno más que el de esquinas existentes en el lugar donde se desarrolle el juego. Cada participante escoge una “casa” (esquina); el que pone (que queda en el centro sin casa) se acerca a otro y le dice: “¿me das lumbre?”; a lo que éste responde: “vete a aquella casa que relumbre”; y señala una. Mientras el que pone se dirige a la casa que le han indicado, los demás se cambian de puesto y, si el que pone es avisgado, ocupa la casa de otro, siendo el desplazado el que ocupa su lugar en el centro.