

MEMORIA DEL CURSO:

**INTEGRACIÓ DE L'ALUMNAT NOUINGUT DES DE L'E.F :  
ELS JOCS COOPERATIUS I ELS JOCS I ESPORTS D'ARREU DEL MÓN**



Dirigido por:

Joan Ortí i Ferreres

Memoria elaborada por  
Rafael Mingo Solís  
Lluís Adell Plá

E.S "Leopoldo Querol"  
Vinaròs.

**Rafael Mingo Solís**  
**Luis Adell Pla**

Licenciados en Ciencias de la Educación Física y el Deporte  
Miembros del Departamento de EF del IES "Leopoldo Querol"

**Resumen:** Este trabajo tiene como finalidad abarcar la temática actual de la interculturalidad desde la perspectiva docente y más concretamente en el campo de la Educación Física para con ello poder conseguir así la integración que todos deseamos.

**Palabras clave:** Integración. Desestructuración social. Educación Física. Interculturalidad. Sociabilidad a través del juego. Juegos cooperativos. "Jocs i esports d'arreu del món". Diversidad. Juego multicultural. Juegos de tablero.

---

## **INTRODUCCIÓN**

---

El IES "Leopoldo Querol" es un centro de la provincia de Castellón ubicado en Vinaròs, con una población de 25.000 habitantes, eminentemente turística. Nuestro instituto alberga toda clase de familias y en su seno muchas de ellas tienen hijos con una importante desestructuración social. También en los últimos años se nos están incorporando alumnos de otros países y culturas muy diferentes a la nuestra.

El departamento de Educación Física consciente de toda esta problemática trata de incorporar a su currículo la interculturalidad y la sociabilidad a través del juego.

Joan Ortí i Ferreres, licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, profesor del CFGS d'Animació d'Activitats Físiques Esportives y profesor del IF de la Fundació Pere Tarrés (URL), nos ha permitido con el curso: "Integració de l'alumnat nouvingut des de l'EF: els Jocs cooperatius i els Jocs i Esports d'arreu del món", impartido a través del departamento de EF de la UJI y el CEFIRE de Castellón, en nuestro propio centro, conocer más de cerca los medios de los cuales dispone el departamento de EF para hacer frente a la problemática de la diversidad en las aulas.

Con el compromiso adquirido de la elaboración de esta memoria nuestro deseo es que este documento sirva como enlace entre todas las culturas del mundo ya que aquí desarrollamos una serie de juegos y deportes que se practican en todos los continentes. Este documento ha de servir también como fuente en la consecución de los diferentes objetivos didácticos.

Los juegos y deportes aquí desarrollados son todos aquellos que hemos practicado a lo largo de los cinco días que ha durado el curso. Se

describen de forma sencilla, amplia y fácil de entender, acompañados de imágenes y dibujos para su correcta interpretación.

## SIPA

Es un juego que se realiza por equipos (2) de cuatro jugadores cada equipo.



**¿Cómo se juega?** Se juega en un terreno cuya cancha está dividida en dos mitades y cada mitad en dos. En cada una de las cuatro partes de un campo se pone un jugador, dichos jugadores no pueden salir de su cuadrado. Han de mantener una pelota en el aire durante el mayor tiempo posible sin que caiga al suelo. Se puede

golpear con cualquier parte del cuerpo exceptuando la mano, antebrazo y brazo. Cuando uno de los equipos ha fallado (la pelota ha tocado el suelo o un jugador se ha salido de su cuadrado) se le da un punto al otro equipo. La pelota puede ser de goma espuma, voleibol, fútbol, etc. Un jugador puede dar varios toques antes de pasarla al compañero.

## HONG LIN TEN (Semáforo)



### ¿Cómo se juega?

Toda la clase o grupo en un terreno de juego cualquiera. Un alumno realiza la misión de semáforo (perseguidor). El resto del grupo (perseguidos) dispersado por todo el terreno de juego.

El perseguidor deberá tocar a cualquiera de los perseguidos. Utilizará tres consignas: *verde* todos deben correr; *naranja* todos deben andar y *rojo* todos deben detenerse. El tocado pasa a ser semáforo y el semáforo se incorpora al grupo.



## YAN KEN PO (Piedra-papel y tijera)



**¿cómo se juega?** Por parejas. Se colocan uno frente a otro. Van diciendo piedra, papel y tijera por este orden. A la voz de *piedra* las parejas han de tener las piernas juntas, a la voz de *papel* han de tener las piernas separadas y cuando se dice *tijera* las piernas

están cruzadas.

**Variante:** Los dos componentes de la pareja dicen al mismo tiempo las consignas: piedra – papel – tijera, debiendo adoptar cada uno de ellos una de las tres posiciones anteriores. Suma un punto el que adopte una posición ganadora sobre la otra: "piedra" gana a la "tijera", la "tijera" gana al "papel" y éste gana a la "piedra" porque la envuelve.

## XINÉS (Drac – Dragón)



**¿Cómo se juega?** Se forman grupos de 6 o 7 jugadores (esto es lo ideal). Menos no tendría

dificultad y más resultaría muy difícil. Los jugadores de cada equipo agarrados por la cintura corren para intentar a través de la "cabeza" (el primero) tocar al de la "cola" (el último) de su propio equipo. El grupo no se puede deshacer. Los tres primeros ayudan a la "cabeza" y los tres últimos ayudan a la "cola". Cuando la "cola" es atrapada por la "cabeza" ésta pasa a ser "cola" y el primero del grupo pasa a ser la "cabeza".



**Variantes:**

- a) Agarrados de las manos en lugar de la cintura
- b) Por equipos. La "cabeza" de cada equipo ha de llegar a la "cola" de su contrario.
- c) Uno del grupo suelto, que deberá tocar a la "cola" mientras el resto del grupo defiende a ésta.

**PAÑUELO DE SEDA** (Se juega en China)

**¿Cómo se juega?** Se forman grupos de cuatro componentes. Se



dividen en dos parejas, separadas tres o cuatro metros (aunque la competición sea individual). Uno de cada pareja (estático) tiene un pañuelo atado al brazo derecho. Los jugadores que no tienen pañuelo han de correr a desatar el pañuelo del brazo derecho y atarlo al brazo izquierdo, a continuación se dirigen hacia el otro lado para realizar la misma acción (recorrido de ida y vuelta). Se anota un punto el jugador que consigue tocar al contrario si éste no ha conseguido aún atar el pañuelo.

**Variantes:**

- Los componentes de la pareja deberán intercambiar sus posiciones cada vez que desaten el pañuelo; es decir, el que desata se coloca estático para que se lo aten y el que estaba estático pasa a correr, cuando llegue al otro lado se realiza la misma acción. Se anota un punto igual que en el juego original.
- Como si se jugará al pañuelo tradicional, pero con dos pañuelos. Dos equipos, se enumeran. A la voz de un número, los componentes de

ambos equipos que tengan dicho número han de correr para coger uno de los pañuelos que sostiene el jugador estático del centro y dirigirse hacia el otro equipo para: 1º, atar el pañuelo en uno de los brazos, 2º, volver hacia su equipo y cambiar el pañuelo de brazo, 3º, volver hacia el equipo contrario y quitar el pañuelo del brazo y ponerlo en una pierna, 4º, volver hacia su equipo, cambiar el pañuelo de pierna y 5º, volver hacia el equipo contrario, desatar el pañuelo de la pierna y correr para atarlo a uno de los brazos del jugador del centro. El jugador que primero termina todas estas acciones, anota un punto.

–Igual que el juego original pero debiendo girar alrededor del jugador estático.

### **MUSH – MUSH\_(Blando – blando)** (Lo juegan los Indios Inuit)



**¿Cómo se juega?** Se forman círculos de 6 o 7 jugadores. En el centro del círculo un jugador. Este debe de adivinar quien tiene el pañuelo, puede ser tocado con el mismo en la espalda o cabeza. El pañuelo circula por detrás de los jugadores que forman el círculo, los cuales, se lo van pasando de unos a otros por detrás para engañar al del centro. Si el del centro adivina quien tiene el pañuelo se intercambian los "papeles".

### **GATA PARIDA** (Se juega en Argentina)



**¿Cómo se juega?** Se forman equipos de 8-10 jugadores apoyados en una pared u otro elemento como colchonetas, etc. Han de estar colocados lateralmente tocándose. Partiendo de esta posición, han de tratar de desplazarse los unos a los

otros con la intención de eliminarse. No vale jugar con las manos ni piernas. Solo se permiten pequeños movimientos con los hombros, cintura. Quedará eliminado el jugador desplazado del grupo.



## GORA



**¿Cómo se juega?** Se forman equipos de 6 u 8 jugadores. El terreno de juego se divide en dos mitades, una para cada equipo. Uno de los equipos está colocado en círculo decidiendo la estrategia a realizar, es el equipo

“atacante”. El otro equipo está frente a ellos, también deciden su estrategia, es el equipo “defensor”. El equipo atacante diciendo la palabra “**gooooo...ra**” ha de tratar de pasar al fondo del campo contrario sin ser tocados. La misión de los defensores es impedirlo. Solo pueden defender en su propio campo. Por cada jugador que alcance el fondo se concede un punto. El equipo atacante se transforma en equipo defensor y el equipo defensor descansa.

### Variantes:

- Si un jugador atacante alcanza la línea de fondo se le concede un punto al equipo y siguen atacando.

## PATINTERO



**¿Cómo se juega?** En un campo de juego dividido en zonas (dibujo 1), se forman dos equipos de un número de jugadores que va a depender del tamaño del terreno de juego. Uno de los equipos será el defensor. Cada componente de este equipo, ocupará una línea y solo se podrá mover de un lado para otro de la misma. El equipo atacante, ha de ir pasando todas las zonas sin ser tocado por los

defensores, incluido el defensor de la línea central que divide el campo en derecha-izquierda. Un jugador puede volver a zonas anteriores. Por



defensores, incluido el defensor de la línea central que divide el campo en derecha-izquierda. Un jugador puede volver a zonas anteriores. Por



cada jugador atacante que llegue a la línea de fondo se anotará un punto. Si son eliminados todos los miembros del equipo atacante, se termina el juego y se invierten los papeles.

## **KABADDI**



### **¿Cómo se juega?**

Se forman equipos de 4 a 6 jugadores. Los jugadores están unidos por las manos. El terreno de juego está dividido en dos partes mediante una línea central. Cada equipo ocupa una mitad. El juego comienza cuando un

jugador de uno de los dos equipos ataca. El ataque consiste en ir al campo contrario y tocar a uno de los jugadores defensores. El jugador que ha sido tocado debe defender y tratar de tocar al atacante antes de que atraviese la zona central, todo esto en un espacio de tiempo de 10". Si el atacante ha sido tocado por el defensor dentro del campo de éste, o bien, se le acaba el tiempo antes de cruzar la línea central, punto para el otro equipo. Si el atacante vuelve porque ve que se le acaba el tiempo y no ha tocado a nadie, no hay punto para ninguno. Cada vez ataca un equipo, mientras el otro defiende.

### **Variantes:**

- La misma estructura que el anterior pero los defensores deberán impedir que el atacante regrese a su campo en el espacio de tiempo preestablecido. Para ello el defensor podrá utilizar placajes (lucha). Solo puede defender el jugador tocado.
- Igual que la 1ª variante pero puede defender cualquier jugador soltándose de su equipo.
- Igual que el juego original pero los jugadores no estarán cogidos de la mano. El defensor tocado por el atacante no podrá defender y deben ser sus compañeros los que intenten tocar al atacante antes de que cruce a su campo.
- El atacante durante su tiempo de ataque está diciendo Kabadiiiiiii y los defensores pueden estar moviéndose alrededor del atacante.

### **SEPAK – TAKRAW** (Se juega en Malasia, Tailandia, etc)



**¿Cómo se juega?** Se puede jugar en un terreno de Bádminton. Equipos de tres jugadores. El juego consiste en tratar de pasar una pelota de mimbre, voleibol, goma espuma, etc. al campo contrario con cualquier parte del cuerpo menos con la mano. Se pueden dar tres toques.

Un jugador podría incluso dar los tres toques. El balón, pelota, etc, no puede tocar el suelo.

El saque se efectúa desde uno de los postes echando la pelota a los pies de un compañero que está situado en el centro, éste con el pie, comienza el juego. La altura de la red es de 1,50 m.

### **U' ARHUKUA** (Se juega en México)



**¿Cómo se juega?** Dos equipos de 5 a 10 jugadores. Terreno de 200 m de largo dividido en dos partes. Se juega con un stick de madera (rama de árbol). El juego comienza en el centro del campo entre dos jugadores contrarios que golpeando con el stick al suelo cuentan 1-2-3

golpes sobre sus sticks y cada uno de ellos trata de jugar la pelota. El juego consiste en tratar de llegar con la pelota al fondo del campo contrario. No se puede conducir la pelota hay que llevarla a pequeños impulsos (elevándola) y pasarla continuamente al compañero.

Cuando la pelota sale por la banda o línea lateral sacará el equipo contrario colocando la pelota en la perpendicular de donde salió hacia el centro del campo. Cuando se produce una falta se realiza exactamente igual que el saque de banda a excepción de que el infractor se coloca a

un metro de distancia con una rodilla en el suelo, el que recibió la falta puede golpear directamente sobre el infractor o bien jugarla a un compañero cualquiera.

**Variante:** Lo mismo pero con pelota de fuego.

### **BANDERINNA** (Se juega en Brasil)

**¿Cómo se juega?** Dos equipos de 4 a 10 jugadores, en función del



terreno de juego. Éste se divide en dos mitades iguales, una para cada equipo. En cada una de ellas se coloca una zona delimitada por un círculo o un cuadrado (ejemplo: zona de basket), en el interior de éste se coloca una bandera (cono, pica y pañuelo atado a la pica).

**Objetivo:** Coger la bandera del equipo contrario.

Cada equipo se sitúa en su propio campo y deberá defender su bandera. Para atacar deberemos pasar al campo contrario con la intención de conseguir la bandera del equipo adversario. Si te tocan en el campo del equipo contrario no podrás continuar, deberás mantenerte agachado hasta que un jugador de tu equipo te toque y te salve. Podrás entrar y salir de tu campo cuantas veces quieras. Al adversario solamente lo podrás tocar en tu propio campo y viceversa. Los componentes del equipo no podrán entrar dentro de la zona delimitada donde se encuentra situada su bandera. Se consigue anotar un punto cuando un jugador del equipo llega hasta la bandera contraria sin ser tocado. Cada vez que un jugador consiga coger la bandera contraria se anota un punto y se vuelve a empezar.

**Variantes.**

– Sin banderas. Un equipo ataca y el otro defiende. Los atacantes deberán conseguir sobrepasar la línea de fondo sin ser tocados. Solamente con que consiga penetrar un miembro del equipo atacante sumará un punto y seguirán atacando.

### **PANALITO** (Se juega en El Salvador)



**¿Cómo se juega?** Se organizan grupos de 7 u 8 jugadores cogidos de la mano formando una cadena en espiral, los cuales están girando. Otro jugador situado a 6 o 7 metros, ha de intentar, lanzando una pelota, golpear a algún jugador

del grupo de la cadena. Si lo consigue, la cadena se rompe y se dispersa por el terreno de juego, el jugador golpeado cogerá rápidamente la pelota e intentará lanzarla contra algún jugador dispersado.

#### **Reglas:**

1. Si el primer lanzador falla, sigue lanzando.
2. Si el primer lanzador golpea a un jugador de la cadena, en la siguiente jugada el primero pasa a formar parte de la cadena.
3. Si el segundo lanzador falla, pasa a ser primer lanzador en la siguiente jugada.
4. Si el segundo lanzador golpea a un jugador dispersado, en la siguiente jugada el segundo lanzador seguirá formando parte de la cadena y el jugador golpeado pasará a ser primer lanzador.

### **TE GUSTAN TUS VECINOS ?** (Se juega en Brasil)



**Como se juega?** Se forman grupos de 10 ó 12 jugadores, en círculo. En el centro del mismo se coloca un jugador



que será el encargado de dirigirse a algún jugador del círculo y preguntarle si le gustan sus vecinos.

Si la respuesta es afirmativa (sí) no pasa absolutamente nada, se pregunta a otro.

Si la respuesta es negativa (no me gustan), se le pregunta por quien los cambiaría. Al responder, los vecinos de su derecha e izquierda deberán cambiar su posición con los vecinos elegidos por el preguntado.

Durante el intercambio de posiciones el jugador que ocupaba el centro deberá intentar ocupar una de las plazas libres que han dejado los vecinos del preguntado y/o los nuevos inquilinos. Los vecinos del preguntado no podrán intercambiar sus posiciones, estando obligados a ocupar las plazas de los nuevos vecinos del preguntado.

Si la respuesta es muy negativa (no me gusta ningún vecino), todos deberán cambiar de posición.

El jugador que se quede sin plaza pasará al centro.

### **Variantes:**

– **TUTI-FRUTI:** Misma estructura que el anterior pero utilizamos el nombre de tres frutas (Piña, pera, kiwi). El del centro hace la función de verdulera. A cada miembro del círculo se le atribuye el nombre de una de estas tres frutas. La verdulera grita el nombre de una de estas frutas. Los jugadores aludidos deberán intercambiar sus posiciones, mientras la verdulera intentará ocupar un lugar vacío.

Si la verdulera dijera: "Tuti-Fruti", todos cambiarán de posición.

El que se quede sin sitio pasará a ser verdulero/a.

– **LA CAZA:** Misma estructura que el anterior pero utilizamos tres números (1, 2 y 3) y "una casa refugio". El del centro hace la función de cazador y a su lado, un jugador que hace la función de perro. A cada miembro del círculo se le atribuye un número (1, 2 ó 3). El cazador dice un número y todos los aludidos deberán ir hacia la "casa refugio" y volver a ocupar alguna de las plazas que dejaron libres. El "perro" deberá intentar tocar a alguno de ellos durante el recorrido de ida y vuelta; no lo podrá hacer dentro de la "casa refugio".

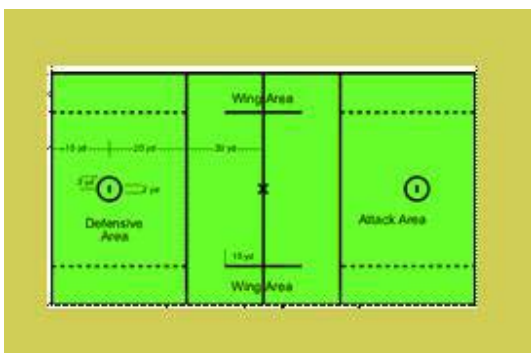
Cuando uno se queda sin sitio y es perseguido por el "perro" puede recibir ayuda de los compañeros que tengan el mismo número.

El jugador tocado por el "perro" pasa a ser cazador y el que hacía la función de cazador pasa a ser "perro".

### **EL LACROSSE** (Se juega en Canadá)

**El juego:** es un juego colectivo de pelota y bastones acabados con cesta metálica (crosse) que según las posiciones en el terreno de juego éste será diferente; portero, la cesta es más grande, defensa, el bastón

más largo y atacante, bastón más corto. Dos equipos se disputan la pelota, que es dura y pesa bastante, recogiénola, pasándosela, llevándola y tratando de meterla en la portería contraria, ganando el partido el equipo que consiga marcar el mayor número de goles en el tiempo que dura el partido, serán tres periodos de quince minutos cada uno, y tres minutos de descanso entre cada periodo.



**El terreno de juego:** el campo de juego es un rectángulo como en fútbol (110 m. de largo x 90 m. de ancho aprox.) con tres zonas delimitadas y dos porterías cuadradas de 1,80 m. x 1,80 m., colocadas a una distancia de 13,63 m. de la línea de fondo. El área de portería que será circular tendrá un diámetro de 2,72 m.

**Equipo:** estará formado por 10 jugadores; un portero, tres defensas, tres centrocampistas y tres atacantes. Los jugadores van equipados de casco y protecciones.



**Técnicas o movimientos básicos:**

- El agarre del bastón.
- La recepción de la bola.
- La conducción de la bola en la cesta.
- El pase y lanzamientos a portería.

**Reglas básicas del juego:**

- El reglamento obliga a jugar como mínimo con cuatro jugadores en la zona de defensa y tres jugadores en la zona de ataque.
- Siempre se coge el bastón con las dos manos, excepto cuando se intercepte un pase por el aire, o para cubrir con la cesta una bola libre en el suelo.
- No está permitido tocar la bola con la mano, si se puede jugar con el pie.
- Cuando la bola queda libre en el suelo, el primer jugador que la cubra con su cesta, tomará posesión de la misma.
- Después de cada gol el portero pondrá la bola en juego.
- El portero no podrá recibir pases de los jugadores cuando se encuentre dentro del área de gol. En ésta solamente podrán entrar los

defensores. Los atacantes si que pueden recoger la bola con el bastón. El portero tiene 4 segundos para jugar la bola.

- Se pueden realizar cargas.
- Se puede golpear al stick del adversario para que caiga la bola exceptuando la parte situada entre las manos.
- No se puede caminar con la bola en la cesta, cuando se tiene la posesión de la misma se tendrá que conducir corriendo, pasar o tirar a puerta.

### **Versión escolar: INTERCROSSE**

**El juego:** Igual que el juego original pero los bastones y cestas y bolas de plástico.



**El terreno de juego:** el campo de juego es un rectángulo como en balonmano (40 m. de largo x 20 m. de ancho) con las porterías de balonmano, o bien, con porterías de 1,40 m. x 1,05 m., o bien sin portero con porterías de 90 cm. x 75 cm.. Colocadas a una distancia de 28 m la

una de la otra. El área de portería será un círculo de 5,5 m. de diámetro.

**Equipo:** estará formado por 5 ó 6 jugadores (5x5 – 6x6); un portero, dos defensas y dos atacantes. Los jugadores no van equipados de casco y protecciones.

**Técnicas o movimientos básicos:** Igual que en el juego original.

#### **Reglas básicas del juego:**

- El reglamento obliga a jugar como mínimo con dos jugadores en la zona de defensa y dos jugadores en la zona de ataque.
- Siempre se coge el bastón con las dos manos, excepto cuando se intercepte un pase por el aire, o para cubrir con la cesta una bola libre en el suelo.
- No esta permitido tocar la bola con la mano, si se puede jugar con el pie.
- Cuando la bola queda libre en el suelo, el primer jugador que la cubra con su cesta, tomará posesión de la misma, los jugadores adversarios tendrán que dejarle un espacio de dos metros para que pueda jugar la bola.
- Después de cada gol el portero pondrá la bola en juego.

- El portero no podrá recibir pases de los jugadores cuando se encuentre dentro del área de gol. Ningún jugador puede entrar en el área de gol, aunque si puede recoger la bola con el bastón. El portero tiene 4 segundos para jugar la bola.
- No se pueden realizar cargas, no hay contactos.
- No se puede caminar con la bola en la cesta, cuando se tiene la posesión de la misma se tendrá que conducir corriendo, pasar o tirar a puerta.
- El tiempo máximo de posesión de la bola por un jugador será de 5 segundos.
- Si un atacante recupera una bola del defensor tendrá que pasarla a su campo para poder reiniciar una jugada de ataque.

**AGUIR (Burro)** (se juega en Marruecos)



### ¿Cómo se juega?

Organización por parejas y dos piedras, una para cada uno. Se marca una línea en el suelo y desde ésta un jugador de la pareja lanza una piedra hacia adelante (3, 4 ó 5 m. máximo). El otro jugador lanza su piedra para tratar de tocar la piedra lanzada por su compañero y que está en

el suelo. Si consigue tocarla, su compañero estará obligado a llevarle hasta la piedra y regresar hasta la línea de lanzamiento a caballito. Si no la toca se vuelve a empezar. Comienza de nuevo la jugada lanzando primero el otro jugador.

El implemento de juego puede ser una pelota de tenis, una piedra, etc...

### CUBAIT



### ¿Cómo se juega?

Organización en grupos de cuatro, dos parejas y una piedra por pareja. Se marca



una línea en el suelo y desde ésta un jugador de cada pareja que está montado a caballo, lanza la piedra hacia un círculo situado a 4 o 5 metros. La pareja que consiga introducir la piedra en el círculo se anotará un punto. En cada lanzamiento se intercambian las posiciones.

**JABA** (Se juega en Marruecos) = Pilla - Pilla



**¿Cómo se juega?** En un terreno de juego sin medidas establecidas (ni muy grande, ni muy pequeño). Los participantes se dispersan por el terreno de juego y uno de ellos ha de perseguir al resto con la intención de tocar a uno en la cabeza, si lo consigue, se intercambian los papeles.

**LABIRINTO** (Se juega en Cabo Verde)



**¿Cómo se juega?** Por parejas. Cada miembro de la pareja tiene una piedra. Se traza en el suelo un laberinto. Un miembro de la pareja deberá esconder la piedra en una de sus manos y mostrarlas delante de su compañero. Éste, a

la pregunta: ¿En qué mano tengo la piedra?, deberá tocar la mano derecha o izquierda de su compañero; éste mostrará la mano elegida. En caso de acierto el jugador preguntado avanzará una escuadra. En caso de no acertar, avanzará una escuadra su compañero. Comienza la

siguiente jugada alternando los papeles. El avance se realiza a través de escuadras.

En un mismo terreno de juego podrán jugar varias parejas, siempre y cuando se identifiquen las piedras con colores diferentes.

**Variantes:**

- Con diferente puntuación: si se acierta, se avanza; si no se acierta no hay avance por parte de ningún jugador.

**JAMSSA HOJAIRAT**\_(Cinco piedras)



**¿Cómo se juega?** Se forman dos equipos de 4 jugadores. Se traza en el centro del terreno de juego un cuadrado con cuatro esquinas y un círculo central (ver dibujo). A una distancia aproximada de 6 m. del círculo se traza una línea a cada lado, donde se colocarán los equipos. En el centro del círculo se colocarán montadas 5 piedras o 5 botes (bebida, conservas, etc...). El objetivo del juego es derribar las piedras con un lanzamiento de pelota de goma espuma o similar, para luego colocar en cada una de las esquinas y en el centro las cinco piedras derribadas.

**Desarrollo:** Comienza el juego con un lanzamiento por parte de un jugador de un equipo (los lanzamientos se sucederán alternativamente por equipos y cada vez lanzará un jugador diferente). Si este no consigue derribar las piedras, el otro equipo queda en posesión de la pelota y es el que realiza el lanzamiento. Cuando algún miembro del equipo consiga derribar las piedras, todos los componentes de este mismo equipo deberán conseguir colocar las 5 piedras en cada una de las esquinas y el centro sin ser



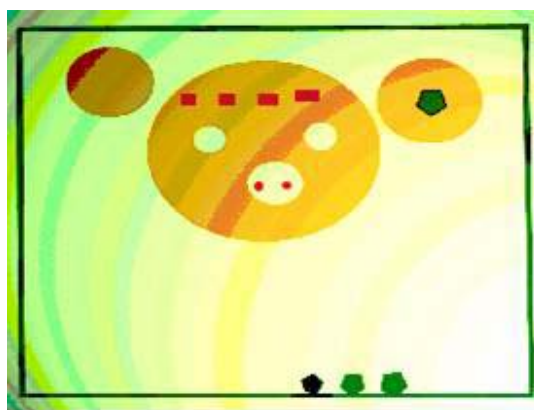
eliminados por el equipo contrario, el cual, podrá eliminarlos mediante el toque de la pelota a través de lanzamientos sobre ellos; no se podrá correr con la pelota en las manos, si que podremos realizar pases a nuestros compañeros de equipo.

Anotará un punto el equipo que consiga derribar y colocar las 5 piedras.

**Variantes:**

- Igual que el anterior, pero el equipo que consiga derribar las piedras deberá intentar que el equipo contrario no logre colocarlas sobre las esquinas y el centro.

- **EL CERDO** (Se juega en Rumania, **POARKA**): misma estructura que el juego original pero, el terreno de juego tiene la forma de la cara de un cerdo, con dos orejas, ojos y boca. Las piedras se colocarán en la boca del cerdo; un equipo se colocará en la frente del cerdo, el otro a una distancia de 6 m. aprox. pero, uno de sus miembros se colocará en una de las orejas del cerdo. Si el equipo lanzador (situado a 6 m. del objetivo) consigue derribar las piedras, el miembro del equipo situado en la oreja deberá golpear todas las piedras con el pie con el objetivo de mandarlas lo más lejos posible. El equipo contrario (situado sobre la frente del cerdo) deberá intentar colocar las piedras sobre cada una de las orejas, de los ojos y la boca del cerdo, sin ser eliminados por los adversarios (igual procedimiento que el juego original).



**CHEIA** = Hiena (Se juega en Mozambique)



**¿Cómo se juega?** Se forman dos equipos de 6 a 8 jugadores. El equipo defensor, con pelota, se coloca formando un círculo, delante de ellos, a una distancia de 1,50 m., se coloca un bote, lata, pelota pequeña, etc.... El equipo atacante, que estará situado por fuera del círculo

que forma el equipo defensor y que actúa individualmente, deberá a través de un componente del equipo recoger el bote o similar y tratar de llevarlo al centro sin ser golpeado por el balón que circular entre el equipo defensor. Deberá intentar recoger y colocar todos los botes, de uno en uno, al centro, para luego volverlos a depositar, de uno en uno, a su lugar de origen. Si el jugador es golpeado por el balón será eliminado y entrará un nuevo componente de su equipo; así hasta que no quede ningún jugador del equipo atacante. En este momento el equipo defensor pasará a atacar y viceversa.

El jugador que está en posesión del balón no podrá retenerlo más de 3 segundos.

Se anotará un punto por cada bote, lata, etc, que se coloque.

### **CHAMMA EN ARASH\_(Balón venenoso)**



#### **¿Cómo se juega?**

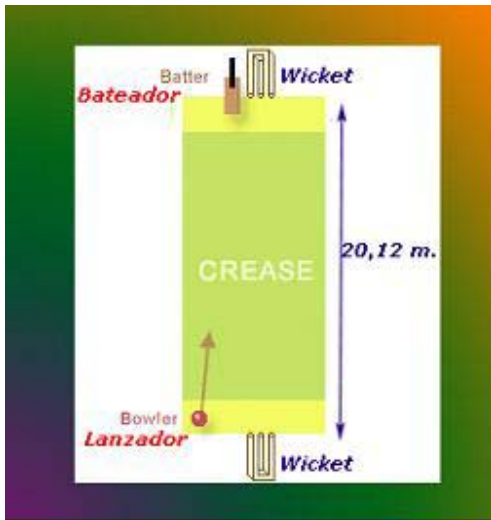
Se forman equipos de 6 a 8 jugadores. Uno de los equipos, el atacante, formará un círculo; el otro equipo, el defensor, estará en el interior del círculo que forma el equipo atacante. El equipo

atacante con una pelota de goma espuma, Voleibol, etc., tratará de tocar a cualquier jugador defensor mediante lanzamientos hacia ellos. Si un jugador defensor es tocado pasa a ser jugador atacante, uniéndose al círculo y pudiendo lanzar la pelota contra sus propios compañeros. Si un jugador defensor consigue coger la pelota que le manda el atacante sin que ésta caiga al suelo, automáticamente los equipos invertirán sus posiciones, el equipo atacante pasa a ser defensor y éste atacante.

Cuando queda un solo jugador defensor y éste consigue recoger la pelota que le envía un atacante, todos los atacantes pasan a ser defensores y el defensor atacante. Si todos los defensores son eliminados, los equipos intercambian sus "papeles". El equipo atacante pasa a ser defensor y viceversa.



## **CRIKET** (Se juega en los Países de la Commonwealth)



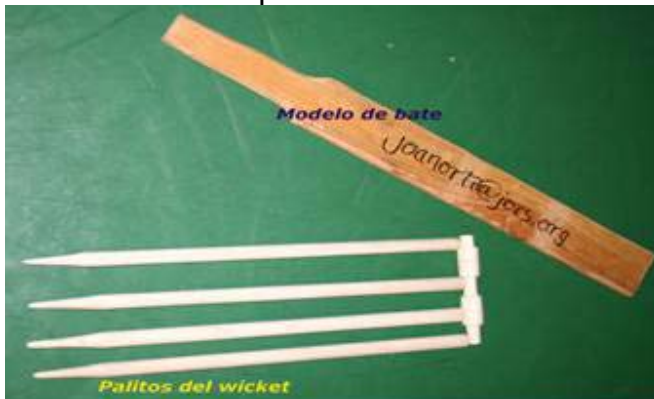
Juego parecido al béisbol. El terreno de juego tiene unas dimensiones de 140 m x 150 m aproximadamente. La zona donde se colocarán los bateadores (baters) y los lanzadores (bowlers) se denomina "Crease" y la distancia entre los dos "wickets" será de 20,12 m.

Los equipos estarán formados por 11 jugadores (11 x 11).

**¿Cómo se juega?** Cuando uno de los equipos ocupa el terreno, el otro coloca a un hombre en cada "wicket", formando los dos lo que se llama el

equipo de bateadores.

El objeto del tirador o lanzador (bowler) es lanzar la bola fuera del alcance del bateador y dar en el "wicket" para que caigan los palitos, en cuyo caso el jugador contrario (bateador) queda eliminado. Por su parte dicho bateador procurará enviar la bola lo más lejos posible con un golpe del palo, a fin de poder marcar puntos o carreras. En el críquet intervienen dos lanzadores. Cuando el primer tirador ha lanzado seis bolas buenas otro jugador designado por el capitán del equipo actúa de lanzador desde el "wicket" opuesto. Después que el segundo lanzador ha lanzado otras seis bolas buenas, hay un nuevo cambio de posiciones y actúa nuevamente el primer lanzador. Y así sucesivamente hasta la terminación del partido.



Cuando el bateador ha golpeado la bola, correrá hacia el otro "wicket", mientras que su compañero de bate correrá también hacia el "wicket" que aquel dejó vacante. Si ambos jugadores alcanzan los "wickets", mejor dicho, si tocan con el bate la raya blanca delante de ellos, y no

son eliminados, se anota una carrera para el bateador. Si la bola ha ido muy lejos, el bateador puede seguir corriendo y apuntarse una carrera cada vez que llega al siguiente "wicket". Si la pelota cae dentro del campo y luego sale fuera de éste se anotarán 4 carreras para el

bateador; si cae directamente fuera del campo se anotarán 6 carreras para el bateador.

Cuando los once jugadores de un equipo han sido eliminados, se cambian los "papeles"; el otro equipo se coloca en el campo para defender mientras el otro intenta hacer sus carreras.

El jugador que batea puede quedar eliminado por alguna de estas acciones:

- Cuando un lanzador tira su "wicket" .
- Cuando un defensor recoja la bola bateada sin que ésta haya tocado el suelo.
- Cuando un defensor derriba con la bola el "wicket" del contrario.

### Importante:

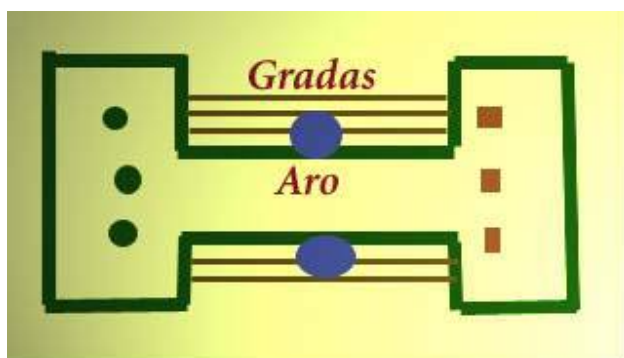
- El lanzamiento siempre se realiza con el codo recto.
- No se puede defender el "wicket" con el pie (eliminado).
- Los bateadores están obligados a correr con el bate en la mano.

### Variantes del Cricket:

- **BETÉ** (Se juega en Brasil): Se juega igual que el Cricket pero el "wicket" se forma con latas. Juegan 2x2 (dos bateadores y dos lanzadores). El objetivo de los bateadores es golpear la bola y correr para chocar los bates gritando la palabra "victoria".

### ULAMA

(Juego precolombino de pelota practicado fundamentalmente por los Incas, se observa en el dibujo el terreno de juego original, muy similar al "RASPALL" (juego de pelota valenciana) ; actualmente se juega en América Central)



**¿Cómo se juega?** Se juega entre dos equipos de 5 a 10 jugadores con una pelota de hule, la cual tiene distintos pesos según la modalidad que se juegue:

- Si se juega con el codo (500 gr.)
- Si se juega con la cadera

(4 Kg.)

En el juego tradicional el objetivo era golpear la pelota con el codo o la cadera para lanzarla contra el aro situado perpendicularmente en el centro de la pared sobre las gradas y/o llevarla a la línea de fondo del adversario.

El terreno de juego sufre una modificación (25 m x 10 m) dividiéndose en dos mitades iguales separadas por una línea central; el objetivo del juego es tratar de llevar la pelota a la línea de fondo del adversario, realizando golpes con el codo o cadera, según la modalidad que se está practicando. La pelota, antes de ser golpeada, solo podrá dar un bote o bien, golpearse directamente.



### **BOLIT**

**¿Cómo se juega?** Equipos de 4 x 4 jugadores. Sobre un banco sueco se coloca el "bolit", se le golpea con el palo (rama de árbol) sobre una de sus puntas con la intención de elevarlo para posteriormente golpearlo en el aire y mandarlo lo más lejos posible. El equipo que golpea tendrá tres intentos por jugador para desplazar el "bolit". Si un jugador fallará en sus tres intentos quedaría eliminado y



continuaría otro compañero de equipo y así sucesivamente hasta que pasen por el golpeo los cuatro componentes del equipo. Ahora bien, un jugador puede no fallar y completar sus tres intentos, después continuará golpeando otro miembro del mismo equipo hasta completar los cuatro jugadores. Si el equipo atacante consigue desplazar el "bolit" a 10 m., el defensor tendrá dos opciones: una, podrá aceptarlo. Dos, podrá hacerlo medir. La medición se realiza con la medida del palo de golpeo.

Si uno dice 20 palos y el defensor no se lo cree, hay que medir:

- Si la distancia es correcta o inferior, el atacante puntúa doble.
- Si es superior no puntúa.

El equipo defensor se colocará dispersado por el terreno de juego. Pueden defender el "bolit" con el pie o con la mano. Si un defensor atrapa el "bolit" con la mano antes de caer éste al suelo el equipo atacante queda eliminado y se intercambian los papeles.

Gana el equipo que consiga sumar la distancia más larga.

### **BIRLAS**

**¿Cómo se juega?** Seis birlas colocadas a una distancia de 8 metros de la línea de tirada. La separación de las birlas será la cabida del "mocho" o "birlocho" entre ellas. Se tiene tres intentos. Hay que dejar una de pie. Las tiradas se realizan con un taco o "mocho" o "birlocho".



**Puntuación:**

- Una birla de pie = 10 puntos
- Dos birlas al suelo = 2 puntos
- Tres birlas al suelo = 3 puntos
- Cuatro birlas al suelo = 4 puntos
- Seis birlas al suelo = 6 puntos

**Variantes:**

- La birla que debemos intentar dejar de pie es más gruesa o más alta.
- Diferentes tipos de puntuación (ejemplo: tirar las seis birlas al suelo = 0 puntos).

**ORO – VEN** (Se juega en Rusia)



**¿Cómo se juega?** Se forman grupos de 6 o 7 jugadores colocados en fila con las manos juntas y dejando entre ellas un hueco o espacio para que el jugador que lleva la piedra (oro), la pueda introducir o depositar en algún jugador.

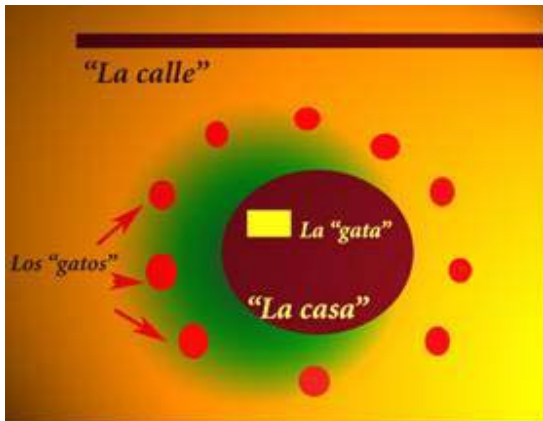
Una vez el jugador ha depositado la piedra en alguno de los jugadores, se coloca a una distancia de 10/15 m. y dice la palabra "oro – ven". Todos los jugadores han de intentar que el que lleva el "oro" no llegue al objetivo (jugador situado a 10/15 m.). Nadie sabe quien lleva el "oro". Quien lo lleva debe intentar llegar sin que lo descubran. Si antes de llegar al objetivo le descubren y le tocan éste pasará a ser el portador de la piedra (oro). Cada vez será un jugador diferente el portador de la piedra.

**LA GATA Y LOS GATITOS** (se juega en Bielorrusia)

**¿Cómo se juega?** Los jugadores dibujan una línea en el suelo. Esta línea representa "la calle". Se dibuja a 15/20 m. de la "calle" un círculo el cual representa "la casa". A uno de los jugadores se le nombra "gata", el resto serán los gatos.

La gata entra en la casa, los gatos están a 2/3 pasos de la casa. La gata comienza a realizar preguntas y los gatos han de responder rápidamente.





La conversación puede ser ésta:

- Estimados gatos, dónde habéis estado?
- En el jardín
- Y ¿Qué hacíais?
- Recogiendo flores
- Y ¿dónde están las flores?
- Se las ha comido una vaca
- Y ¿dónde está la vaca?
- Se ha ido al bosque
- Y ¿dónde está el bosque?
- Más allá, detrás de la montaña,

etc.

El número de preguntas y respuestas depende de la fantasía y el ingenio de los jugadores. Tan pronto como los gatos se equivoquen y no contesten antes de que la gata cuente diez, la gata grita: "sois unos mentirosos" y corre a cogerlos. Los gatos corren por la "calle", es decir, se colocan en la línea y se agarran de las manos.

El gato que es atrapado por la gata o que llega en último lugar queda eliminado. La gata lo lleva a "casa". El juego vuelve a comenzar. Se termina cuando la gata ha llevado a "casa" a todos los gatos.

**TRIS - TRAS** (se juega en España) **PASSE - MISSI** (se juega en Turquía)



**¿Cómo se juega?** Los jugadores se colocan en fila. Dos compañeros con las manos cogidas y brazos extendidos se colocan delante de la fila. Los jugadores de la fila, han de pasar por debajo de los brazos de los dos jugadores que están colocados delante de la misma, mientras se canta la canción: *"tris - tras, los de delante corren mucho los de atrás se quedaran, tris - tras"*.

Al finalizar la canción, el jugador atrapado entre los brazos de la pareja que está delante de la fila queda exento del juego momentáneamente. La pareja se atribuye el nombre de una fruta (piña y pera



respectivamente) y a continuación se le pregunta al jugador atrapado que fruta prefiere. Según la fruta que escoja se colocarán en un grupo u otro. El juego continua hasta que son atrapados todos los miembros de la fila. Cada uno de ellos se habrá colocado en función de la fruta elegida detrás del grupo

correspondiente. Para finalizar el juego se realizará un "Tira-Soga" para ver quien es el grupo ganador.

### **EL GATO Y EL RATÓN**

**¿Cómo se juega?** Grupos de 8 a 10 jugadores, cogidos de las manos formando un círculo. Fuera del círculo se encuentra el gato y dentro del círculo está situado el ratón. El gato ha de perseguir al ratón para atraparlo. Tanto el gato como el ratón pueden salir y entrar del círculo cuantas veces quieran. Los componentes del círculo impedirán mediante movimientos de acordeón que el ratón sea atrapado por el gato.

No se podrán utilizar las piernas para obstaculizar al gato. Si que se podrán realizar movimientos de cadera y de brazos.

Cuando el ratón es atrapado se cambian los dos (ratón y gato) por otros dos componentes del círculo. Si durante un tiempo determinado el gato no es capaz de atrapar al ratón, también se les cambia.

### **RINGLE – RINGLE ROSES** ( Se juega en Irlanda)



Se trata de un juego de persecución.

**¿Cómo se juega?** Grupos de 8 a 10 jugadores forman un círculo agarrados de las manos. Un jugador del círculo tiene un pañuelo en las manos. Éste saliendo del círculo ha de dejar el pañuelo a otro jugador del mismo, el cual deberá

correr lo más rápido posible, en sentido contrario al que le dejó el pañuelo, para ocupar su puesto. De no conseguirlo éste pasará a ser el que lleve el pañuelo.

### **FÚTBOL GAÉLICO** (Se juega en Irlanda)

Se juega en un campo de dimensiones similares al rugby pero con porterías más pequeñas. Los equipos son de 15 jugadores (15 x 15).

**¿Cómo se juega?** Se juega con las manos, solo se permite un bote. Podemos pasar la pelota a un compañero de equipo mediante un pase realizado con la mano o bien con el pie; también podemos utilizar el auto pase. Para poder avanzar uno mismo, el reglamento nos permite realizar 4 pasos con el balón en la mano y después realizar un auto pase, así sucesivamente. Los pases pueden realizarse hacia delante o hacia atrás indistintamente, tanto con el pie como con la mano.

#### **Puntuación:**

- Pasar la pelota por debajo del palo horizontal = gol = 3 puntos.
- Pasar la pelota por encima del palo horizontal = gol = 1 punto.

Al final del encuentro la lectura del marcador es la siguiente: el cuadro de la izquierda marca los goles obtenidos y el cuadro de la derecha marca los puntos obtenidos; la suma de ambos es el resultado final de un equipo.

### **HURLING** (Se juega en Irlanda)

**¿Cómo se juega?** Igual que el fútbol gaélico pero se juega con un stick y una bola parecida al béisbol.

---

## **JUEGOS COOPERATIVOS**

---

Ferry Orlick es el "padre" de los juegos Cooperativos; no nacen en la escuela sino en situaciones de actividades de animación socioculturales.

#### **Características:**

- Juegos libres de competición (todos ganan-todos pierden)
- Libres de exclusión (no hay eliminados)
- Libres de agresión (saltarse las Normas)
- Libres de elección (los alumnos eligen como quieren jugar)

- Libres para la creación (que los alumnos sean capaces de variar las normas o crear juegos).

### ¿Cuándo introducirlos?

Entre los 8 o 9 años.

Importante: Cuidar el vocabulario.

### SUBIR AL BARCO



**¿Cómo se juega?** El objetivo de este juego es que todos los jugadores sean capaces de subir a los bancos suecos (el barco), sin que nadie se caiga al mar (el suelo). Se pueden realizar muchas combinaciones, en todas ellas los compañeros se han de ayudar para conseguir el

objetivo (no caer al mar).

- Objetivo: pasar primero las mujeres y niños.
- Objetivo: pasar por edades (de mayor a menor y viceversa), etc.



### LA LOCOMOTORA HUMANA

**¿Cómo se juega?** Grupos de 8 – 10 jugadores cogidos por los hombros y con los ojos tapados (el último de ellos no) mediante un pañuelo o similar. El objetivo es salir de un punto y llegar a otro que el grupo habrá establecido. Todo se realiza mediante un código, el cual se van pasando de uno a otro jugador. El jugador

que va en la cola del grupo es quien decide los movimientos (conduce al grupo).

### LOS ANIMALES



### ¿Cómo se juega?

Todos sentados en el





suelo con los ojos vendados con un pañuelo o similar, disgregados por todo el gimnasio o terreno de juego. El profesor asignará a cada uno de ellos el nombre de un animal o personaje relacionado con el mundo del cine, de ciencia ficción, cómic, dibujos animados, etc... (ejemplo: Tarzán busca a Chita o viceversa). El objetivo es, reunirse/encontrarse a través del sonido correspondiente al personaje o animal que se le ha asignado.

## **LAS PEGATINAS**



**¿Cómo se juega?** Cada jugador lleva una pegatina pegada en la frente de distinto color cada una (amarillo, rojo, verde, etc.). A través de gestos, sin hablar, los jugadores que tienen el mismo color, han de reunirse en el sitio preestablecido

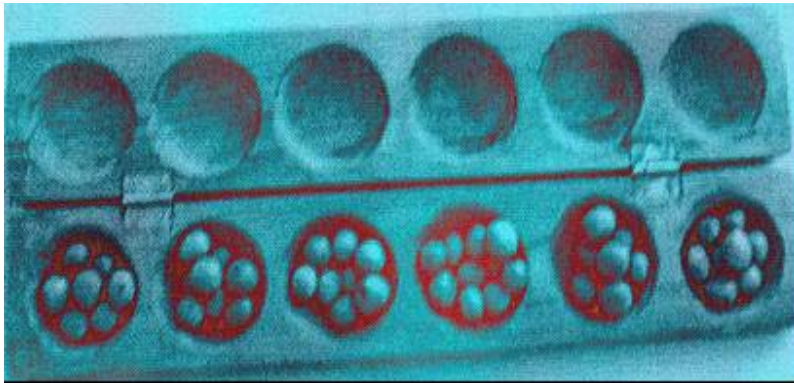
anteriormente por el profesor.

## **JUEGOS DE TABLERO**

El juego de tablero, como su nombre indica, es aquel que se practica sobre un tablero de juego en el cual encontramos una serie de casillas en las que se desarrolla el juego en sí. La mayoría de estos juegos se pueden jugar en el suelo como por ejemplo el "tres en raya", o como es el caso del "aualé" que a continuación desarrollamos.



**AUALÉ** (se juega en la Costa Occidental de África)



### ¿Cómo se juega?

El tablero se divide en dos filas de seis agujeros en los cuales se colocan cuatro semillas (piedrecillas). Una fila será de un jugador y la otra del otro. Se juega de forma alternativa;

solo se podrá coger y mover las semillas de su propia fila. El movimiento de éstas será siempre siguiendo la dirección contraria a las agujas del reloj. Comienza el juego cogiendo un jugador todas las semillas de un agujero de su fila, las deberá depositar de una en una en cada agujero del tablero, incluso en los agujeros de la fila del adversario, hasta que se quede sin semillas. Si tiene más de doce semillas y le toca depositar en la casilla que comenzó, saltará ésta y seguirá depositando.

El objetivo del juego es depositar la última semilla en un agujero de la fila del adversario donde en total queden dos o tres semillas porque en este caso, el jugador que ha depositado pasará a recogerlas y apartarlas del tablero. Si el agujero anterior del adversario también respeta esta norma, también se recogerán estas semillas. Así sucesivamente hasta que llegue a algún agujero que haya una o más de cuatro semillas o bien, se llegue a los agujeros del propio campo. Al final gana aquel jugador que más semillas tenga en su poder. Si con la última semilla que depositemos suman más de cuatro, cuatro o una, no habrá recogida y tendrá que jugar el otro jugador.

Cuando uno de los jugadores no pueda jugar porque no tenga semillas, el otro jugador ha de jugar para que al adversario le llegue una semilla y así poder seguir el juego. Si en esta jugada no le llega ninguna semilla o ya no quedan semillas en juego, la partida finaliza, siendo ganador aquel jugador que haya recogido más semillas a lo largo de la partida.

**"EL GO" O WEI-CH'I** (se juega en Oriente: China, Corea y Japón)

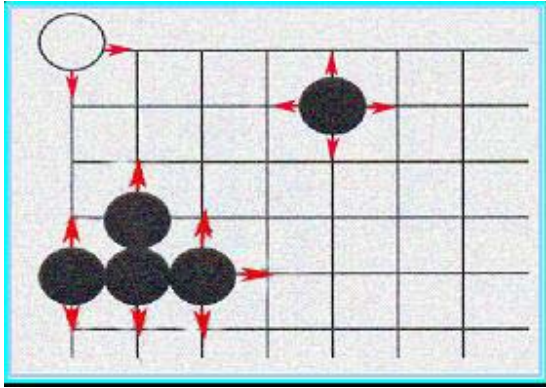


**¿Cómo se juega?** Dos jugadores con fichas (blancas y negras). Hacen tiradas de forma alternativa aunque un jugador puede decidir no tirar y pasarle el turno a su adversario. Si éste también pasa la partida finaliza.

A diferencia del ajedrez o el juego de las damas, las fichas han de ponerse encima de las intersecciones de las líneas y nunca

dentro de éstas. Una vez la ficha se introduce en el tablero no se podrá mover pero si que se podrá "comer" por el adversario. El juego siempre consiste en poner fichas.

Cuando una ficha se pone en una intersección de dos líneas tendrá lo



que se denomina "libertades". Éstas no son más que las intersecciones vecinas y que no están ocupadas por ninguna ficha. Por ejemplo: la ficha negra solitaria tiene 4 libertades; la ficha blanca tiene 2 libertades. Si unas fichas del mismo color están unidas forman un grupo y éstas tendrán la suma de las libertades de cada una de las fichas del grupo. Por ejemplo, el grupo

formado por las cuatro fichas negras tiene 7 libertades.

Cuando hacemos un movimiento y podemos comerle una o más fichas al adversario se ha de avisar diciendo la siguiente expresión: "Atari".

Así el juego consiste en tratar de rodear la ficha o grupos de fichas contrarias para que no le quede ninguna libertad porque si esto ocurriera, la ficha será apartada del tablero.

La regla de "Ko" imposibilita que después de matar un ficha para quitarle la última libertad, el jugador adversario tire donde se ha producido este echo de forma que entren en un proceso repetitivo y pueda reproducirse la jugada efectuada anteriormente.

La regla del "suicidio" no permite a un jugador poner la ficha donde no tiene libertad o poniéndola se saca la única libertad que tiene. Pero hay una excepción: si que te puedes suicidar si de esta manera consigues, en esta misma tirada, "comer" o eliminar alguna ficha del adversario.

El juego finaliza cuando ya no es posible realizar más movimientos, es decir, llegará un momento en el que el territorio estará delimitado y habrá unas zonas claramente blancas y otras de negras. Si las jugadas posteriores son inútiles, no permiten comer ni conquistar más territorios, y los dos jugadores deciden que la partida ha finalizado, se pasa a hacer el recuento. Antes de comenzar éste se quitan del tablero todas aquellas fichas que no tienen ninguna función. Hay diferentes formas de contar pero la más común es aquella donde se cuenta el número de fichas y de intersecciones dominantes más el número de fichas contrarias eliminadas o hechas prisioneras.

## **SENET** (Juego de azar)



El Senet es, posiblemente, el juego de sociedad más popular del antiguo Egipto. Aunque no han quedado escritos con las reglas del juego, existen diferentes versiones de las mismas. Es un juego de estrategia en el que participan 2 jugadores. Su objetivo es avanzar por un tablero,

pasando y bloqueando al adversario, hasta lograr sacar todas las fichas propias del tablero.

### ¿Cómo se juega?

Dos jugadores con cinco palitos cada uno de ellos (amarillos y azules) que se colocan sobre la primera hilera de agujeros del tablero, como se observa en la imagen. Hay tres hileras de diez agujeros cada una de ellas. Se juega con 4 bastoncillos que harán la función de dado. Estos bastoncillos de forma plana rectangular tienen dos caras, en una de ellas tienen pintada una raya gruesa, la otra lisa. Hacen tiradas de forma alternativa. En la tirada se contabiliza el número de bastoncillos que quedan visibles con la cara que tiene raya, a excepción de que los 4 bastoncillos queden visibles por la cara lisa.



Ejemplo de puntuación:

- 4 bastoncillos con raya = 4 puntos
- 3 bastoncillos con raya = 3 puntos
- 2 bastoncillos con raya = 2 puntos
- 1 bastoncillo con raya = 1 punto
- 4 bastoncillos cara lisa = 6 puntos

Comienza el juego tirando los 4 bastoncillos, el jugador que alcance la puntuación más alta es el que sale con los palitos amarillos. La dirección del desplazamiento de los palitos se realizará en forma de "Z". El objetivo es llegar al último agujero de la tercera hilera, siempre y cuando, tres bastones más del mismo color se encuentren en esta hilera.

### Normas:

- Cuando un palito ( por ejemplo azul) está ocupando un agujero y en la siguiente tirada el palito de distinto color (amarillo) puede ocupar este mismo agujero, desplazará hacia atrás el palito (azul) que



- ocupaba primeramente el agujero. El palito desplazado (azul) se colocará en el primer agujero libre hacia atrás.
- Cuando nos encontramos dos agujeros simultáneamente ocupados por palitos del mismo color (azul) no podremos seguir avanzando. Si son de diferente color si se podrá avanzar. (como en el juego del parchís).
  - En la tercera hilera (zona final) se observan unas marcas, que nos indican el procedimiento a seguir en el caso de caer sobre ellas:
    - ✓ *Flecha negra*: principio de la tercera hilera, dirección a seguir y a partir de este agujero es necesario tener 4 palitos para poder ganar la partida.
    - ✓ *Sol de color negro*: a partir de este agujero no se podrá desplazar ningún palito.
    - ✓ *Cruz de color rojo*: el palito que cae sobre este agujero es desplazado al primer agujero debiendo comenzar de nuevo.
    - ✓ *Flecha negra de doble dirección*: indica el final del recorrido.

**Ya que no han quedado escritos con las reglas de este juego, existen diferentes versiones de las mismas.**

## BIBLIOGRAFÍA

---

- Mingo, R. Adell, L. Apuntes tomados en el curso desarrollado: "Integració de l'alumnat nouvingut des de l'EF: els jocs cooperatius i els jocs i esports d'arreu del món.
- Ortí, J. Apuntes fotocopiados del curso: "Integració de l'alumnat nouvingut des de l'EF: els jocs cooperatius i els jocs i esports d'arreu del món.
- **A continuación exponemos la bibliografía facilitada por el profesor que impartió el curso, Ortí, J.:** "Integració de l'alumnat nouvingut des de l'EF: els jocs cooperatius i els jocs i esports d'arreu del món.
- Agudo, D. Et al. (2002): Juegos de todas las culturas. Inde. Barcelona.
- Allué, J. M., Cervera, P. I Nueno, M.C.(1996): "La interculturalitat a través del joc". En Balma. Didáctica de les ciències socials, geografia i història. N° 4. Pags. 125-132.
- Bantulá, J. I Mora, J.M. (2002): Juegos multiculturales. Paidotribo. Barcelona.
- Brown, G. (1990): ¿Qué tal si jugamos?... Publicaciones populares. Venezuela.
- Chanan, G. i Francis, H. (1984): Juegos y Juguetes de los niños del mundo. Serbal-UNESCO. Barcelona.
- Granda, J., Domínguez, R. I El Quariachi, S. (1995): Juegos populares de la cultura Bereber. Fundación Municipal Sociocultural. Ayuntamiento de Melilla.
- Granda, J., Domínguez, R. I El Quariachi, S. (1999): El juego tradicional y popular como mediador intercultural. CIMS. Barcelona.
- Grunfeld, F.V. (1978): Juegos de todo el mundo. Edilant-UNICEF España. Madrid.
- Mora, J.M.; Llamas, J.; Diez, R. (2003): Un mundo en juego. Propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la EF. Inde. Barcelona.
- Olaso, S. Y Lavega, P. (1999): Mil juegos y deportes populares y tradicionales. Paidotribo. Barcelona.
- Orlick, T. (1997): Libres para cooperar. Libres para crear. Paidotribo. Barcelona.
- Ortí, J. (pendent de publicació): Jocs i recursos per a la integració de l'alumnat immigrant.
- Ripio, O. (2003): Joga amb nosaltres. Ed. Molino. Barcelona.
- <http://perso.wanadoo.es/jocsinfantils/>
- <http://www.kconnect.com/kc-ATW.html>
- <http://www.rice.edu/projects/topics/edition11/games-section.htm>

- <http://digilander.iol.it/fgames2000/>