



ITAKA
ESCOLAPIOS

actividades

Campaña de Solidaridad > CURSO 2019/20

Juega

Nos proponen desde los cinco Centros Calasanz una serie de juegos a los que los niños y niñas de Venezuela, Brasil, Bolivia, México o República Dominicana juegan en las calles y en los patios de sus escuelas.

La actividad plantea dedicar espacios en los centros educativos a poner en práctica dichos juegos tradicionales, a los que podemos unir juegos tradicionales de cada uno de los lugares en los que se desarrolla la Campaña de Solidaridad.

Proponemos dedicar alguno de los recreos de primaria a divertirnos desterrando de los mismos los deportes tradicionales (futbol, baloncesto, ...) dedicándolos a la práctica de estos y otros juegos.

Para ello los y las más mayores de primaria buscarán juegos tradicionales de su país así como de los países que presenta la campaña, para planificar junto con su profesor o profesora un día de juegos tradicionales para el resto de compañeros y compañeras de ciclo.



La Plaquita

REPÚBLICA DOMINICANA



Video: ¿Cómo se juega a la plaquita?

“**La Placa**” juego callejero dominicano derivado de la pasión por el béisbol (deporte rey en la República Dominicana)

Para jugar “La plaquita”, antiguamente se utilizaban dos “chapas o placas” de vehículos, pero ahora como son escasas; se utilizan dos latas aplastadas o incluso, botes de plástico.

La plaquita es un deporte callejero que necesita de cuatro jugadores, dos por equipo. Se utilizan dos bates de baseball o un par de palos, una pelota, un par de guantes (no indispensable).

Se colocan las latas a una distancia prudente entre 10 a 12 metros (30 a 40 pies),

en la parte delantera de la lata se dibuja un semi-círculo, normalmente con una tiza o cualquier piedra que pueda marcar el suelo.

Si no te toca batear, el bate se debe siempre tener la punta dentro del home (el semi-círculo) sino el contrario puede tumbar la plaquita y es un out.

Cada ronda tiene un límite de tres tiros. Para anotar las carreras hay que correr de un extremo al otro, de una a otra lata. Para que la carrera sea correcta tienes que ir y volver a tu base contando cada vez que hagas el recorrido dos puntos. Ganará el equipo que llega antes a el número de carreras marcadas como límite al inicio del juego (por lo general entre 100 y 200) .

Las metras

VENEZUELA



En algunos países no se les llama metras sino “canicas”

El más tradicional es la “**hueca**” que consistía en intentar que la metra entrara en la hueca, un hueco que se hace en la tierra no muy grande para que sea más difícil lograrlo. Una vez que has entrado a la hueca podrás a eliminar a todos tus compañeros o compañeras de juego chocando tu metra contra la suya y así sacándolo del juego.

Otro juego que puedes practicar con las metras es el “**Rayo**” que consiste en que cada jugador o jugadora coloque cierto número de metras 5,10,15,20 (aquellas que se acuerde) dentro de un triángulo dibujado en el suelo. Después cada participante tirará su metra, desde una distancia acordada, contra todas las incluidas en el triángulo. Las metras que logras sacar del triángulo son aquellas que vas ganando.

T'oqoyt'oqola

BOLIVIA

La t'oqoyt'oqola se juega con chuwis (frijoles, alubias, ...) Se necesita un suelo liso, en el que se realiza un hueco (el "t'oqo") de un tamaño que permita el ingreso de varios chuwis. Puede jugarse entre varias personas.

Para jugar, se reparten un número determinado de chuwis y se delimita una línea imaginaria, a cierta distancia del hueco. Los jugadores lanzan sus chuwis hacia el hueco, tratando de embocar. Una vez que han terminado de lanzarlos, se comienza -por turnos- a impulsar a los chuwis que no se han embocado, con golpes de dedo ("t'ijchando"), hacia el hoyo, comenzando con el jugador que más chuwis ha logrado embocar al momento de lanzarlos desde detrás de la línea imaginaria.

Gana el jugador que primero termina de embocar sus chuwis.

El premio para el ganador es apropiarse de todos los chuwis que se jugaron en esa ronda. También puede jugarse t'oqoyt'oqola con achiras o canicas.



La chácara

MÉXICO



La chácara es un juego tradicional infantil, muy extendido por América Latina y la península ibérica. En distintos países y regiones se le conoce con otros nombres: la rayuela, el lueche, el sambori, el truquemé, ...

Hay diferentes formas de pintarla en el suelo, pero la más común es esta:

Se pinta, normalmente con una tiza, un cuadrado en el suelo, con el número 1 dentro, luego otro cuadrado con el dos, otro con el tres, intentando que sean más o menos iguales. En el cuarto piso de la rayuela se pintan dos casillas, una con el número cuatro y a su lado otra con el cinco. La casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números siete y ocho. Luego otro piso con una sola casilla con el número 9. A continuación se dibujará una casilla con el número diez.

El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadrado número 1, in-

tentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies (uno en el 4 y otro en el 5). Seguimos al número 6 a pata coja y nuevamente, apoyamos los dos pies, uno en el 7 y el otro en el 8. Ahora hay que volver al número 1, dando la media vuelta de un salto, (siempre sin pisar las rayas) y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie.

Si no hemos pisado raya continuamos el juego, ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera dentro de la casilla número 2 o tocara raya, pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en todas las casillas sucesivamente. Quien acabe antes, gana.

Cinco Marías

BRASIL



Las 'Cinco Marías' es un pasatiempo infantil muy sencillo de jugar. Tan sólo se necesitan **seis piedras planas** y las reglas guardan un gran parecido con el juego de las tabas. En el caso de las tabas, el elemento son pequeños huesecillos, aunque con el tiempo se sustituyeron por unos elementos parecidos, pero de plástico. En este caso jugaremos con cinco pequeñas piedras (que podremos sustituir por otros elementos)

Uno de los participantes debe colocar cinco piedras en un área pequeña dibujada en el suelo. El jugador coge una piedra y la lanzará hacia arriba, **con**

precaución para no lastimar a nadie.

Antes de que la piedra caiga al suelo, el jugador deberá recoger una de las cuatro piedras restantes que quedan en el suelo.

En la próxima ronda, el jugador tendrá que recoger dos piedras antes que la lanzada al aire toque el suelo y así sucesivamente hasta que el jugador tenga que **recoger las cinco piedras restantes** antes de que la primera toque el suelo.