

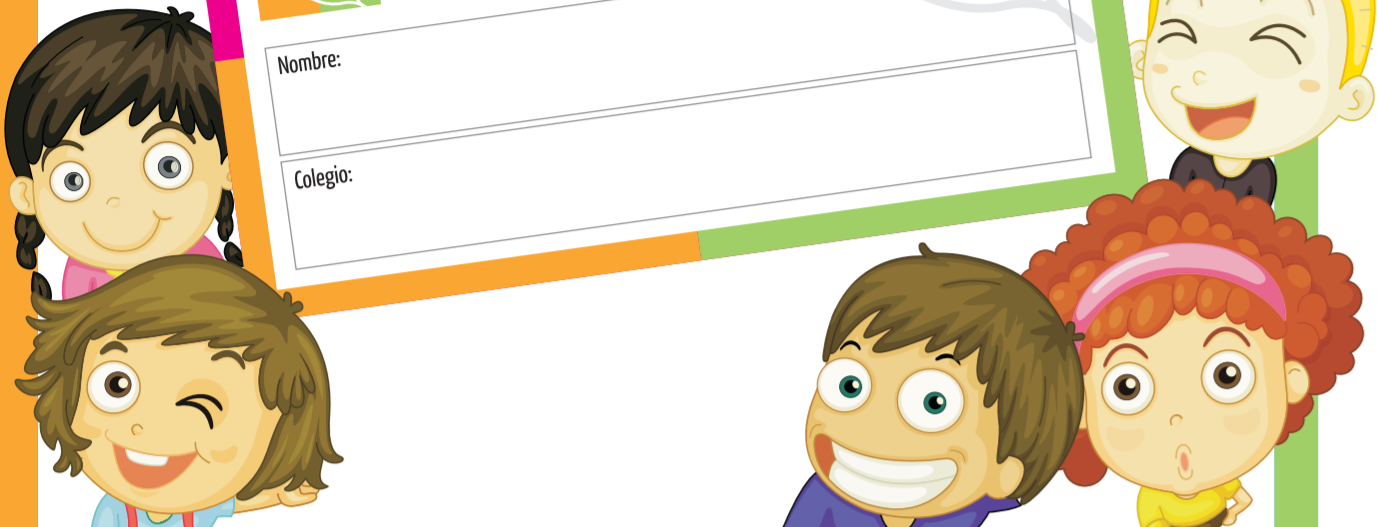
# Yo participé



CASAMEDITERRANEO  
juegos tradicionales infantiles  
DEL MEDITERRANEO

Nombre:

Colegio:



Juego 9

Libia

## "Taia-ya-taia"

Un jugador comienza el juego gritando "taia-ya-taia". A partir de ahí, debe ir a la pata coja a pillar a los compañeros. Estos para salvarse deben tocar en la espalda (o en la parte del cuerpo que se decida) al jugador que va saltando. Si por el contrario, un jugador es tocado por el que va a pata coja, se intercambian los papeles.



Juego 10

Bosnia

## "Skola"

Los ocho cuadrados, representan los grados en una escuela. Cada jugador utiliza una piedra llamada plover, como marcador. El juego son ocho rondas. En la primera, el jugador lanza su plover al cuadrado uno, Salta a pata coja, toma la plover, y continúa por el resto de los cuadrados en orden, acabando en el cuadrado ocho y saltando hacia fuera. En la ronda siguiente, el jugador tira su plover al segundo grado, salta por todos los cuadrados como en la ronda anterior y así hasta completar los ocho cuadros. Se considera fallo cuando lanza fuera la plover, cuando pisa la línea o cuando pone ambos pies en el suelo. Cuando alguien comete una falta, pierde su vuelta, pero puede comenzar en el mismo nivel del grado donde se quedó.

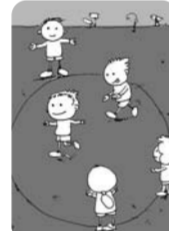


Juego 11

Egipto

## "El mordisco de la serpiente"

Se forma un círculo de jugadores, alrededor de otro que debe ir a la pata coja. Por turnos, irá saliendo un jugador del corro para intentar tocar la pierna libre del jugador que salta. Este último deberá evitarlo por todos los medios pero sin salir del círculo. En ese momento, el resto de jugadores contará hasta 10 en voz alta, tiempo que se dispone para intentar tocarle.



Juego 12

Marruecos

## "Melakef"

1ª fase: Se lanza una piedra al aire y se intenta recoger otra del suelo. Así con todas las restantes. 2ª fase: Si se consigue, se lanza una al aire y se recogen dos del suelo. Así con el resto. 3ª fase: Si se consigue, el compañero elige una al azar (entre las cuatro depositadas en el suelo) para que la recoja. Se lanza una al aire y se recoge la elegida. Seguidamente, vuelve a lanzarla y recupera las tres que quedaban. 4ª fase: Se lanza una al aire y se recogen las cuatro restantes. 5ª fase: Se lanza una al aire y se introducen, una a una, las cuatro restantes en una especie de puente formado por los dedos pulgar e índice. 6ª fase: Se lanzan las cinco piedras al aire y se intentan recoger con el dorso de ambas manos. Si un jugador falla, cede el turno. Cada jugador debe completar todas las fases.



Autor del proyecto: Eliseo Andreu Cabrera

Organización: Casa Mediterráneo

Coordinación: Juan José Chinchilla Mira

Ilustraciones juegos: César Francés Giménez

Diseño y maquetación: Puntual comunicación y marketing

Coreografía: Ilusión Carrasco Moratalla y Gemma Fornés Satorres

Organiza:



Casa Mediterráneo es un consorcio formado por:



Colaboran:



Agradecimiento especial a EMI Music Publishing y El Murrullo por la cesión de derechos de la canción "Mensajes del agua" de Macaco.

www.casa-mediterraneo.es

Juego 5

España

## "Carreras de sacos"

Consiste en realizar una carrera de saltos, metidos en sacos de harina o similares. El ganador es el que llegue a la meta en primera posición. Se penalizará a quienes invadan en carril de otro jugador. El jugador-a que caiga al suelo, podrá levantarse y seguir saltando.



Juego 6

Palestina

## ¿Tienes fuego?

Se colocan 4 jugadores en las cuatro esquinas de un espacio cuadrado delimitado por cuatro conos. El quinto jugador se acerca a una de las esquinas y pregunta: "¿tienes fuego?". El otro jugador contesta: "No, pero mi vecino sí". En ese momento, los que están en las esquinas intentan cambiar su posición con los demás. Si durante el cambio, alguno de ellos es tocado por el jugador del centro, se intercambian los papeles.



Juego 7

Italia

## "Alla fruta"

Se forma un corro cogidos por las manos y sus componentes se reparten nombres diferentes de frutas. Uno de los jugadores se queda fuera del corro y dice el nombre de una fruta. Si uno de los integrantes del grupo tiene asignada dicha fruta, debe decir "soy yo" o "sono io". En ese momento el corro gira para evitar que el jugador que está fuera le toque.



Juego 8

Israel

## "Carrera de sombreros" Hat race

Se trata de una carrera para dos o más equipos con un número igual de jugadores. Se dibuja en el suelo dos líneas paralelas largas, separadas 7 metros. Los jugadores colocan sus sombreros en pilas separadas, una para cada equipo, en la línea opuesta a la de salida. Los jugadores deben sujetarse a una cuerda con una mano, durante toda la carrera. A la señal, corren hacia la pila y comienzan a coger sombreros. El trabajo en equipo es necesario, porque los jugadores no pueden utilizar su mano libre (pueden utilizar el resto del cuerpo). El equipo ganador es el que regresa con todos los sombreros puestos.



Juego 13

Argelia

## "La Txila"

Se hacen dos grupos de igual número de jugadores (P. Ej. 12+12). El equipo A se agrupa en parejas y tienen que lanzar una pelota a los jugadores del equipo B, sin soltarse de las manos. Los que van siendo alcanzados por la pelota, se eliminan. En el momento que todos los jugadores han sido tocados, se intercambian los roles.



Juego 14

Turquía

## "Zorro y gallina"

Eligen a un jugador que hace de zorro y marcan un cuadrado que servirá de guarida. Otro jugador será la gallina, y el resto del grupo, los polluelos que se cogerán a la gallina por los hombros. El zorro se acerca a la gallina y pregunta el nombre del último de la fila, y la gallina lo rechaza. Esta intenta evitar que el zorro coja al último polluelo. Cuando esto ocurre, lo lleva a su guarida y vuelve para capturar al polluelo siguiente. Mientras tanto, la gallina puede salvar a los polluelos capturados, pasando por la guarida y tocándolos. Estos deben permanecer dentro de la madriguera pero pueden estirar los brazos para facilitar el trabajo a la gallina. Una vez que son salvados, corren a unirse a la fila de los polluelos. El juego termina cuando el zorro ha capturado a todos los polluelos, o cuando la gallina tiene un solo polluelo y los recupera a todos de una vez.



Juego 15

Albania

## "Tres" Tri

Se delimita un espacio a modo de isla y se elige a tres "vigilantes". El gran grupo corre libremente por el espacio acotado, intentando no ser cogidos. Si los perseguidores les atrapan, irán a la isla. Solamente podrán ser salvados por el último jugador que quede sin coger. De ser así, comienza el juego con los mismos perseguidores. Si los tres vigilantes consiguen atrapar a todo el grupo, en la próxima partida los tres primeros que fueron capturados harán el papel de perseguidores.



Juego 16

Siria

## "No te rías"

Todos los participantes se colocan en círculo y se nombra a un director de la actividad. Este debe realizar un movimiento del rostro, de las manos o de otras partes del cuerpo, expresando diversos afectos del ánimo o una contorsión burlesca del rostro. Por orden, todos los miembros del grupo deben repetirlo. Nadie se puede reír durante la reproducción de la mueca o movimiento. Mientras tanto, el resto de participantes, intentan hacerle reír. El que aguante más sin reírse, pasa a ser el director del juego en la siguiente partida.



Juego 1

Francia

## "Los cascabeles" Les grelots

Todo el grupo menos uno deben llevar los ojos tapados con un pañuelo. Entre todos deberán atrapar al que lleva la campana, guiándose por el sonido del oído. Quien consiga coger al que toca la campanilla, intercambia su papel con él.



Juego 2

Túnez

## "Juego de piedras"

Se coloca 1 pequeña piedra encima de otra piedra plana grande. A tres metros de distancia se colocan los 6 lanzadores (3 por equipo). Disponen de tres intentos cada uno y se contabiliza el número de piedras que consiguen derribar. Gana el equipo que más puntería tenga y derribe más piedras.



Juego 3

Grecia

## "Aros"

Se forman dos equipos de 12 jugadores. Un jugador-a de cada equipo, debe conducir un aro en una distancia de 10 metros. El resto de jugadores deben lanzar balones (cada equipo a su aro) para intentar pasarlos por el aro mientras su compañero avanza rodándolo. Gana el equipo que haya tenido más aciertos en el lanzamiento, sin tocar el aro. Se harán series de ida y vuelta por equipo.



Juego 4

Serbia Montenegro

## "Ledeni Chica"

Un jugador persigue al resto para tocarlos. Si lo consigue, los jugadores se congelan, de pie con las piernas abiertas. Para ser salvados, un compañero debe pasar por debajo de las piernas. De esta manera se descongela. Cuando todos han sido congelados, el último jugador intercambia el rol con el perseguidor.



I edición  
de los Juegos Tradicionales  
Infantiles del Mediterráneo

Fecha: 4 de junio de 2010.  
Hora: de 9 a 14 h.  
Lugar: Estadio Municipal de  
Atletismo de Alicante  
C/Foguerer José Romeu  
Zarandíeta s/n, Alicante.  
Telf.: 965 25 42 61.

CASAMEDITERRANEO

juegos tradicionales  
infantiles  
DEL MEDITERRANEO

## Casa Mediterráneo

Organiza la I edición de juegos tradicionales infantiles del Mediterráneo. Esta jornada pretende promover los juegos tradicionales infantiles como lenguaje universal entre culturas, resaltando las analogías lúdicas existentes entre los diversos países de esta región y potenciando la perspectiva lúdica de la educación física infantil y el ocio positivo.

Si bien la participación efectiva a la jornada de juegos queda limitada a los colegios inscritos, el público podrá acudir al estadio para animar a los niños.

## Programa de la jornada

9.00 h - 9.30 h: Llegada de los colegios, acreditación y reparto de camisetas  
9.40 h: Desfile inaugural (vuelta al estadio llevando pancartas)

### Fase inicial

9.50 h: Ubicación de los colegios en el circuito de juegos. Calentamiento.

### Fase intensiva

10.00 h - 10.40 h: Primera estación  
Descanso  
10.50 h - 11.30 h: Segunda estación  
Descanso  
11.40 h - 12.10 h: Tercera estación  
Descanso  
12.30 h - 13.10 h: Cuarta estación  
Descanso

### Vuelta a la calma

13.20 h: Formación para la coreografía  
13.30 h: Coreografía final basada en la canción de Macaco "Mensajes del agua"  
13.40 h: Entrega de recuerdo de participación a los alumnos





CASAMEDITERRANEO



**juegos tradicionales**  
**infantiles**  
DEL MEDITERRÁNEO