

EL JUEGO POPULAR

Un juego es popular cuando lo juega la mayoría de la población. Los juegos populares se han incorporado a la cultura de los pueblos y, por el modo como se han conservado, se llaman también juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales o populares han pasado de padres a hijos: se han ido practicando a lo largo del tiempo.

Definición

Definimos juego como acción de jugar y jugar como pasar el tiempo en algo con el único objeto de entretenerse o divertirse.

Características y elementos de los juegos populares

— El terreno de juego no necesita instalaciones ni espacios deportivos. Se puede jugar en la escuela, en casa, en los parques y plazas... Si se necesita algún objeto, es fácil conseguirlo: una pelota, un pañuelo, una cuerda, etc.

— Las reglas se transmiten entre las personas que juegan, de una generación a la siguiente, y se pueden adaptar.

— Se desarrollan las habilidades y destrezas, al igual que otras cualidades, como, por ejemplo, la precisión, la coordinación, el ritmo o las cualidades físicas básicas.

— Los juegos crean cohesión entre las personas que juegan y pueden encontrarse ligados a las fiestas y celebraciones populares. Son un elemento característico de la cultura popular.

— En muchos juegos populares una canción o danza acompaña el juego. Algunas letras de las canciones explican historias y otras sirven de guía para el propio juego (para eliminar jugadores, para invocar los movimientos, etc.).

Clasificación

Los juegos se pueden clasificar de muchas maneras: según los objetos que se utilicen en cada uno, según la época del año, según el terreno de juego o los participantes, por ejemplo. En nuestro caso, dado que nos interesamos sobre todo por el movimiento, veremos los siguientes tipos de juego:

— **Juegos de habilidad:** también llamados juegos de gran motricidad o locomoción, se basan en el movimiento de la mayor parte del cuerpo. Son los juegos de marcha, de carrera, de salto, de lanzamiento, de lucha, de equilibrio y de coordinación, entre otros.

— **Juegos de destreza:** se basan en todo tipo de destreza manual, que también llamamos motricidad fina.

— **Juegos sensoriales:** Son los que requieren la actuación de alguna cualidad física relacionada con los sentidos corporales, como el tacto, la vista, etc.

— **Juegos de canción o danzados:** Son aquellos juegos que se rigen por el ritmo o la letra de canciones que cantan los mismos jugadores o jugadoras. Los movimientos se parecen a los de las danzas populares.

Los elementos del juego

Para asegurarnos de no olvidar las reglas de un juego, elaboraremos una ficha en la que describiremos sus elementos principales, que son los siguientes:

- **Nombre del juego:**

- **Objetivo:**

- Terreno:
 - Material:
 - Núm. de participantes:
 - Organización:
 - Explicación del juego:
 - Variantes:
- Representación gráfica:

— **Nombre del juego:** Puede cambiar según el lugar.

— **Objetivo:** Se especifica cuál es la habilidad o destreza principal en que se basa el juego.

— **Terreno de juego:** Dónde se puede jugar, con qué límites y características (con sitios en los que esconderse, en casa, con una pared, etc.).

— **Material:** Tipo de material que se utiliza en el juego, como por ejemplo una pelota, una cuerda, sillas, etc.

— **Número de participantes:** Debe especificarse si hay límite de jugadores, si su número es par o impar y si se juega en dos equipos.

— **Organización:** Hay que explicar todo lo necesario para poder jugar. Cómo se organizan los participantes y cómo se colocan para empezar a jugar (en filas, por parejas, libremente, etc).

— **Explicación del juego:** Comentar en pocas palabras cómo funciona el juego y qué normas básicas lo rigen.

— **Variantes:** Mencionar, si las hay, otras formas de practicar el mismo juego introduciendo algunas modificaciones.

— **Representación gráfica:** Incluir un dibujo sencillo con la información básica (terreno de juego, movimientos principales, desplazamientos, etc.).

- **Nombre del juego:** Las cuatro esquinas

- **Objetivo:** Carrera, agilidad y velocidad de reacción

- **Terreno:** Un cuadrado de lados delimitados.

- **Material:** Para marcar las cuatro esquinas (árboles, columnas, palos...).

- **Núm. de participantes:** 5.

- **Organización:** Cada participante en una esquina y uno en el centro.

- **Explicación del juego:** El que está en el centro cuenta hasta tres y los demás tienen que cambiar de esquina. El del centro intenta llegar a una de las esquinas antes que los demás. El que se queda sin esquina pasa al centro.

- Representación gráfica:

