

TÍTULO DEL JUEGO: El pollito inglés

REGLAS DEL JUEGO: A este juego puede jugar dos personas pero es más divertido si hay más niños así que cuantos más seáis mejor.

Uno se pone en la pared y los demás en frente, así mientras el chico o la chica cuenta hasta diez los demás intentan llegar a la pared.

En el momento en el que termina de contar se gira rápidamente y canta "¡un, dos, tres, pollito inglés!" y los demás deben quedarse totalmente quietos.

Así sucesivamente hasta que alguno llegue a tocar la pared siendo el ganador o ganadora.

TÍTULO DEL JUEGO: Juego del trompo

REGLAS DEL JUEGO: Es uno de los juegos más populares del siglo XX, también uno de los más antiguos.

Una de las formas colectivas de jugar era formando un círculo en el suelo, en cuyo centro se colocaba un trompo dando vueltas para que los demás jugadores chocaran su trompo con éste. El que fallaba, dejaba su trompo con éste. El que fallaba, dejaba su trompo ocupando la posición del anterior.

El juego del trompo tiene muchas variantes o modalidades

1. Sacar a otros trompos.
2. Sacar objetos.
3. Cogerlo con la mano.
4. Rompe trompos.

TÍTULO DE JUEGO: El aro

REGLAS DEL JUEGO: El juego consiste en rodar el aro a mucha velocidad pudiendo establecerse una competición con otros niños de velocidad o de habilidad

TÍTULO DE JUEGO: El chinchón

REGLAS DEL JUEGO: Este último es el que baraja las cartas, pide al jugador que esté a su derecha que haga un corte en el mazo y después se dispone a repartir.

A cada jugador le entregan siete cartas y tras ello deja descubierta una carta al lado del resto de la baraja, que está boca abajo.

Este movimiento se realiza para que los apostadores verifiquen que el crupier no ha hecho trampas, como colocar las cartas para beneficiarse a sí mismo o a algún jugador.

Después de que todos los jugadores miren sus cartas, el primero que juegue debe robar un naipe.

Puede hacerlo del mazo central o puede quedarse con la carta descubierta que dejó el crupier en primer lugar.

Con este movimiento el jugador tendrá ocho cartas en su poder y por tanto debe descartarse de una de ellas y depositarla en el tapete.

En principio la dejará encima de la otra carta descubierta que había en la mesa, al menos que la haya cogido en cuyo caso la depositará donde estaba la primera.

Todos los jugadores deben ir repitiendo este proceso hasta que finalice la partida.

Si las cartas del mazo se agotasen, el crupier recogería las que se han ido dejando en el montón de descartes, las barajaría y volvería a ponerlas boca abajo con una carta descubierta al lado.

La partida sigue hasta que uno de los jugadores de por cerrada la mano.

Pero para eso debe haber ido ligando antes sus cartas. Ligar las cartas significa hacer grupos de naipes que guarden relación.

Las relaciones de cartas válidas en el chinchón son las cartas que tengan el mismo índice (por ejemplo, los sietes) y cartas correlativas con las que se pueda formar una escalera (por ejemplo, un dos, un tres y un cuatro).

Es importante saber que los grupos deben ser de al menos tres cartas y a partir de ahí pueden llegar a ligarse hasta las siete seguidas.

También sería válido por ejemplo un grupo de tres y otro grupo de cuatro.

TÍTULO DE JUEGO: Juego de la sogá

REGLAS DEL JUEGO: El tira y afloja, sogatira, juego de la sogá o cinchada es un deporte que pone a dos equipos uno contra el otro en una prueba de fuerza.

Dos equipos se alinean al final de una sogá, la sogá es marcada con una línea central y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea.

El equipo comienza con la línea central directamente sobre una línea marcada en la tierra, y una vez comenzado el concurso (el jalamiento), intentan jalar al otro equipo hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central, o cuando cometan una falta (cuando un miembro del equipo cae o se sienta).

TÍTULO DE JUEGO: Pelota bota (brilé)

REGLAS DEL JUEGO: El objetivo es lanzar la pelota a los adversarios, ya que cuando un participante es tocado por la misma se va a la zona de los eliminados de su equipo. Gana el equipo que logre sacar del campo a todos sus adversarios. Los movimientos de los jugadores se limitan a su propio campo, no pudiendo traspasar la línea que los separa del campo rival.

Este juego sirve para desarrollar movimientos rápidos, destreza, dominio del cuerpo y cooperación entre los miembros del equipo.

TÍTULO DE JUEGO: Las canicas

REGLAS DE JUEGO: Se trata de un juego de puntería y precisión en el cual deberemos tocar a la canica objetivo con nuestra bola que será lanzada con nuestro dedo pulgar. Por supuesto, no está permitido ayudarnos arrastrando la mano o acompañar el lanzamiento con un movimiento. Existen varias modalidades para... ver más

TÍTULO DE JUEGO: Los barquitos

REGLAS DE JUEGO: Sugerido por cirigezgelez el 05.06.2016 a las 22:14h.

Es una batalla naval en un trozo de papel. Solo es necesario papel y lápiz y un poco de ingenio...
. Anda que no he jugado yo veces a este juego de chaval!!!

TÍTULO DE JUEGO: Encantados

REGLAS DEL JUEGO: Encantados o Los Encantados, es un juego de persecución popular infantil que consiste en que la persona que "se la queda" tenía que tocar a alguien, mientras los jugadores corren, y éste debía permanecer parado o "encantado" hasta que otro jugador lo toque y le quitara lo encantado.

El jugador que se la queda tiene dos deberes, perseguir a los jugadores para encantarlos y cuidar a los ya encantados para que no los desencanten, en algunas partes se juega con una "base", donde nadie puede ir a encantarlos.

Si quieren desencantar a alguien deben meterse debajo de sus piernas uno que esta desencantado.

El término del juego ocurría cuando todos los jugadores estaban encantados, y nuevamente se volvía a empezar, pueden elegir otra persona que encante.

Ha recibido 17947 puntos

TÍTULO DE JUEGO: La goma

REGLAS DE JUEGO: Una goma elástica y dos jugadores colocados en cada extremo con las piernas abiertas. Así era el comienzo de este juego enfocado para las niñas al que todos hemos jugado alguna vez. Las distintas canciones marcarían el objetivo del mismo, lo más común era pisar, saltar o enredar la goma entre tus piernas, si lo hacías mal entonces te tocaba 'sujetar' la goma como castigo.

TÍTULO DE JUEGO: PAYANA

REGLAS DE JUEGO: La sencillez hizo de este juego uno de los preferidos de nuestros abuelos y todavía hoy son muchos los que se divierten con él. Solo bastan cinco piedritas chicas y habilidad con las manos. Hay varias combinaciones para jugar, con amigos en el recreo o solos en casa: hay que tirar una piedra hacia arriba y juntar las restantes con la misma mano antes de que la primera caiga al piso.

TÍTULO DE JUEGO: Las chapas

REGLAS DEL JUEGO: Cada jugador escoge una chapa y las colocan en la línea de salida. Consiste en que a través del circuito que se dibujaba en el suelo con tiza llegaran a la línea de meta sin salirse del recorrido.

NORMAS:

- Se sale de uno en uno, alternativamente.
- Las chapas se empujaban con el dedo.
- Cuando una chapa se salía del recorrido tenía que volver a empezar.
- La chapa que llegaba a la meta primero ganaba las chapas de los demás

TÍTULO DE JUEGO: El escondite.

REGLAS DEL JUEGO: Hay una persona que paga 50 y sus años y los demás se escondían y luego el que paga encuentra a los demás.