

Juegos tradicionales. ALCUBLAS

Vivir jugando, jugar para aprender, el juego educa ¿recuerdas?, estas afirmaciones siempre nos trasladan un poco en el tiempo y nos invitan al deseo de compartir momentos con los seres más cercanos.

“Jugar”, y con ello vivir la Cultura de los pueblos, es un instrumento indispensable para ser libres; significa esfuerzo y aprendizaje, pero también el uso y conocimiento de formas de comunicación, de ingenio, de creación personal y colectiva. Vivimos y convivimos entre piedras, olores y múltiples sensaciones, entre voces que vamos conociendo conforme aprendemos a salir a la calle y vamos descubriendo cada esquina, que limitan nuestro universo infantil. Vamos así caminando, creciendo, aprendiendo, compartiendo ... jugando, dialogando.

Manuel Civera Salvador
Alcalde de Alcublas

Los juegos de calle, los que los mayores dicen “de toda la vida”, hasta hace poco tiempo, siempre han formado parte del paisaje de los pueblos, pues calles, plazas, eras y caminos, eran lugares de encuentro lúdico de los vecinos.

Hoy, en la moderna sociedad, con sus prisas y las nuevas tecnologías, los juegos de calle han sido arrinconados y por eso son necesarios lugares para que ese encuentro lúdico sea posible y que se produzca sin peligros para los jugadores.

Para jugar sólo es necesario un pacto entre las personas que van a compartir el juego. Un pacto que hará posible que mayores y pequeños, según su edad y complejión física, marcarán el lugar desde donde cada cual realizará el lanzamiento o la acción para conseguir el objetivo final del juego.

Desde la *Escola Autònomic Jocs Tradicionals*, estamos seguros que este parque de juegos tradicionales servirá para que las relaciones lúdicas intergeneracionales recuperen, en la medida que los vecinos de Alcublas quieran, su sabor de antaño pero con el aire fresco que las nuevas generaciones aportan.

Àngel Gómez i Navarro
Director Escola Autònomic
Jocs Tradicionals



1

BIRLAS / BIRLES / 1

Las seis birlas plantadas en su lugar. Hay que lanzar hasta 3 *motxos* para intentar dejar una birla en pie. Si se consigue, se obtiene 1 punto. A continuación se vuelve a plantar y lanza la siguiente persona. Gana el que más puntos consigue con el mismo número de tiradas.



2

CANUTO / CANUT / 2

Encima del canuto se colocan 5 chapas o monedas. Cada jugador hace su jugada con 2 tejos; con ellos intenta derribar el canuto y que sus tejos ganen el máximo de chapas, esto se consigue si los tejos quedan más próximos de las chapas que estas están del canuto. Las chapas que están más cerca del canuto se vuelven a colocar encima de este para seguir jugando. Gana quien más chapas consigue en la partida.

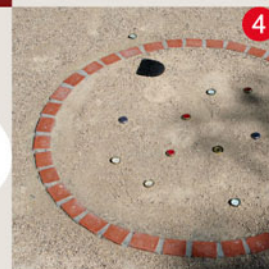


3

LANZAMIENTO AL SIETE Y MEDIO / LLANÇAMENT AL SET I MIG / 3

Cada jugador lanza hasta 3 tejos para intentar sumar 7 y $\frac{1}{2}$, sin pasarse. Se puede conseguir con un lanzamiento directo al rombo del 7 y $\frac{1}{2}$ o sumando 3, 4 y $\frac{1}{2}$.

Cada cuadro suma su valor, siempre que el tejo toque cualquier línea vale medio punto. Si ninguna persona suma 7 y $\frac{1}{2}$ gana la persona que sume más puntos pero sin pasarse de 7 y $\frac{1}{2}$.



4

SACAR CHAPAS DEL CÍRCULO / TRAURE XAPES DEL ROGLES / 4

Dentro del círculo cada jugador pone el número de chapas acordadas. Para saber quien realiza la primera tirada hay que lanzar el tejo desde dentro del círculo a la línea de lanzamiento, el que más cerca quede sin pasarse, será el primero. Sin pisar la línea y con los pies juntos, lanzará para intentar sacar las chapas del círculo. Si lo consigue recogerá las chapas y volverá a lanzar desde donde se quedó el tejo, caso contrario lanza el siguiente y vuelve a la línea a esperar su turno.



5

EL TEJO / SAMBORI / 5

Antes de comenzar, se acuerda si al regresar se coge el tejo con la mano o se impulsa con el pie hasta sacarla fuera del cuadro.

Se empieza lanzando el tejo a la casilla 1, a continuación se realiza el recorrido a pie cojo hasta la última casilla, al regresar se actúa como se acordó. Si completamos el recorrido sin fallar, repetiremos la acción en la casilla 2, así hasta que se falle (el tejo o el pie pisan la ralla, el tejo se va fuera por el lateral o se pierde el equilibrio y se pisa el suelo con los dos pies).



6

TIRADOR / 6

Desde la línea marcada se intenta hacer puntería, golpeando el bote situado sobre el palo. Por cada golpe se consigue 1 punto. Gana quien más puntos consigue con el mismo número de lanzamientos.



7

**TROMPA / PEONZA /
TROMPES / 7**

Todas las personas lanzan sus trompas al mismo tiempo. La trompa que más baila gana. Quien primero llegue a ganar los puntos acordados, gana la partida.



8

**ARRIMAR A LA PARED /
ARRIMAR A LA PARET / 8**

Desde la ralla marcada, y por orden, se lanza a la pared intentando que la chapa o moneda propia quede más cerca de la pared que el resto. Quien lo consigue gana 1 punto. Gana la partida quien primero llegue a los puntos acordados antes de comenzar.



9

**LANZAMIENTO DE BARRA /
LLANÇAMENT DE BARRA / 9**

Con los pies en las marcas, cada persona intentará lanzar la barra lo más lejos posible. Para ser válido el lanzamiento, la barra deberá impactar en tierra sin haber dado vueltas por el aire y golpear el suelo con la punta inferior como se tenía cogida antes de lanzarla. La persona que más lejos envíe la barra, gana. Se pueden realizar 2 o 3 lanzamientos de mejora.



10

ARO / CÉRCOL / RULACHA / 10

El aro se puede llevar con la mano, impulsar con un palo o dirigir con una guía. Se puede hacer carreras o competiciones de habilidad.



11

CAJÓN / CAIXÓ / 11

Desde la línea marcada y con la boca del cajón mirando al tirador, hay que lanzar las chapas o monedas al cajón intentando que queden encima de las maderas. Gana el que más chapas o monedas deje encima. Cada jugador lanza 3 chapas o monedas. Gana la partida quien antes llegue a ganar las manos acordadas antes de empezar.

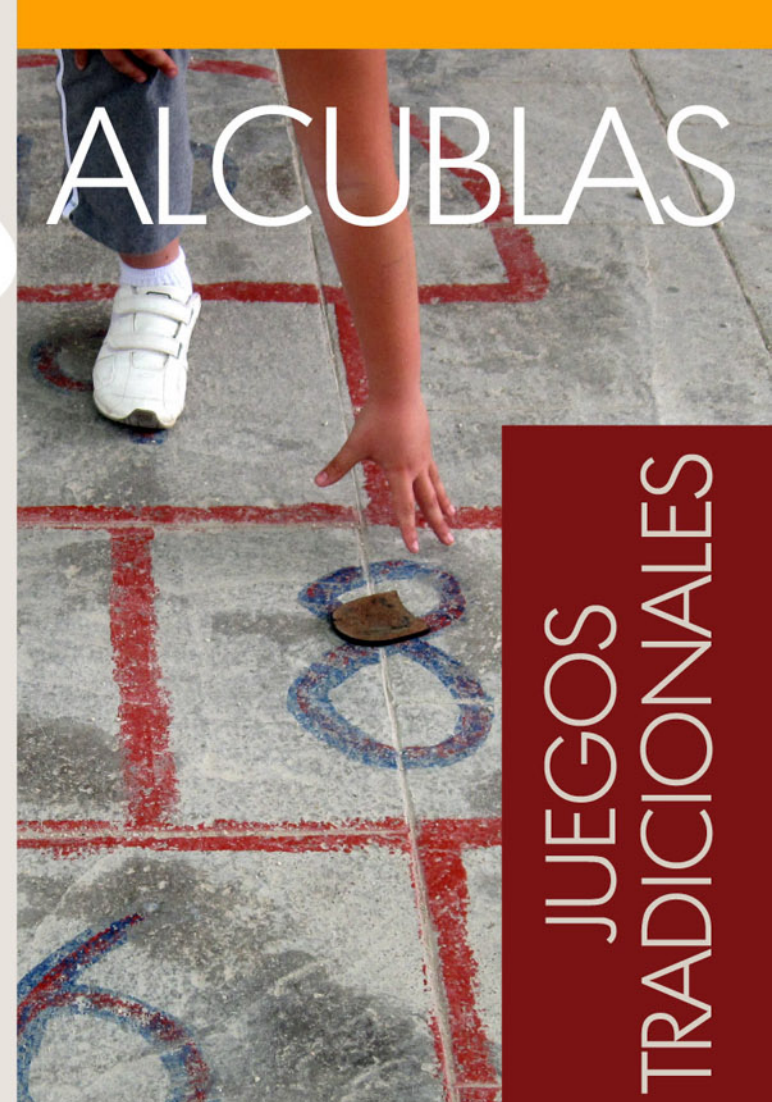


12

**ESCAMILLA / PIC I PALA /
ESTORNIJA / 12**

Se pacta el número de golpes (levantar y golpear), que cada jugador deberá realizar, entre 3 y 5. Se coloca la estornija en el lugar de salida y cada jugador realizará los golpes acordados con el objetivo de llevar la estornija lo más lejos posible. En el primer golpe, la estornija estará orientada en el sentido de avance, en los siguientes hay que golpearla sin cambiar su orientación.

POLIDEPORTIVO "LA CAVA"



ALCUBLAS

JUEGOS TRADICIONALES

ALCUBLAS



www.alcublas.es