

Antiguos juegos playeros

Alumno/a:

Apellidos:

Tercer ciclo de Primaria



CONOCIMIENTO DEL MEDIO



Juntos hacemos Las Canteras

www.LPAmar.com

COMPETENCIAS BÁSICAS

Las actividades se señalarán con la siguiente leyenda según se trabajen o favorezcan el desarrollo de determinada o determinadas competencias:

- Competencia lingüística
- Competencia matemática
- Competencia aprender a aprender
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia digital y tratamiento de la información
- Competencia social y ciudadana
- Competencia cultural y artística
- Competencia en autonomía e iniciativa personal

Páginas de Internet utilizadas para la elaboración del cuadernillo:

<http://www.miplayadelascanteras.com/>



Junio de 2014

Las Palmas de Gran Canaria

Autores:

Inmaculada Soraya Cruz Ortega/ CEIP IBERIA

Juan Eduardo Ros Cruz / CEIP IBERIA

Alejandro Ros Cruz / CEIP IBERIA

Vicente García Rodríguez

Tino Armas / www.miplaradelascanteras.com

Diseño:

oceanografica.com



JUEGO DEL BURRO MANSO

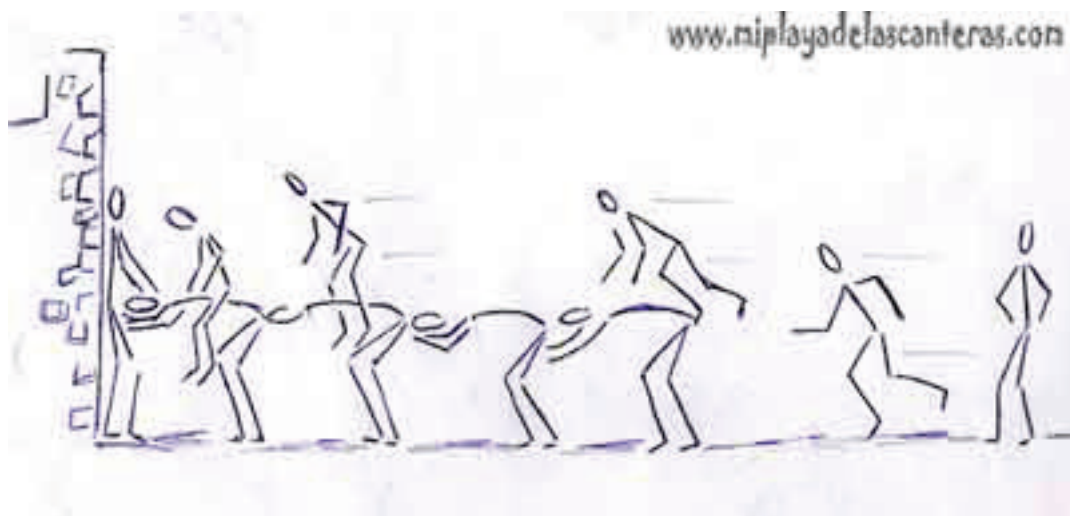


Se llevaba a cabo este juego con dos equipos de 5 o 6 jugadores cada uno.

Para saber la posición en que quedaría cada equipo lo echábamos a suerte de la siguiente manera: nos colocábamos todos en semicírculo delante de uno de nosotros elegido arbitrariamente, y éste, uno por uno y de izquierda a derecha nos iba señalando con el dedo índice tieso incluyéndose él mismo y diciendo cada palabra a un participante; palillo, palillo, palazo, palazo, carabina, escopetazo, agua, fuente, corre, bebe, monta, tú, sobre, éste. Los señalados con “ Tú “ y “ Éste “ se salían del semicírculo sabiendo cada uno la posición que le tocaría en el juego, y así hasta formar los dos grupos. El equipo desfavorecido colocaba, a uno de pie con la espalda pegada a la pared, el siguiente con el hombro pegado a la cintura del de la pared, el tercero detrás del segundo con el hombro apoyado donde la espalda pierde su nombre y así sucesivamente. Principiaba el juego.

Uno a uno los del equipo favorecido tomaban carrerilla gritando:

“Monta la uva monta garbanzo monta en este borriquillo manso”, pegaba un brinco y quedaba, si podía, escarranchado sobre la espalda del primer agachado. Los demás saltadores hacían lo mismo y cuando todos estaban montados, los de arriba gritaban” Arriba o Abajo”. Los “burros” si podían aguantaban respondiendo ¡Arriba! Esperando a que alguno de los de arriba se escurriera y tocara la arena con la mano o con el pie. Entonces el equipo montado pasaba debajo y vuelta a empezar. Los macanazos que nos llevábamos no eran ni normales. No nos rompíamos la espalda de puro milagro y porque Dios es grande.



1.- Redacta las distintas reglas del Juego del Burro Manso.

REGLA 1	
REGLA 2	
REGLA 3	
REGLA 4	
REGLA 5	

2.- Investiga lo que son los juegos reglados. Organiza la información y redacta lo que consideres importante.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.- Recuerda en qué tres caso se usan las comillas y escríbelos. Busca en el texto las expresiones que están escritas entre comillas y explica a qué caso pertenecen.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4.- Explica la expresión “echar a suertes”. Escribe otras fórmulas de este tipo que utilices en tus juegos.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Actividad 2

CALIMBRE



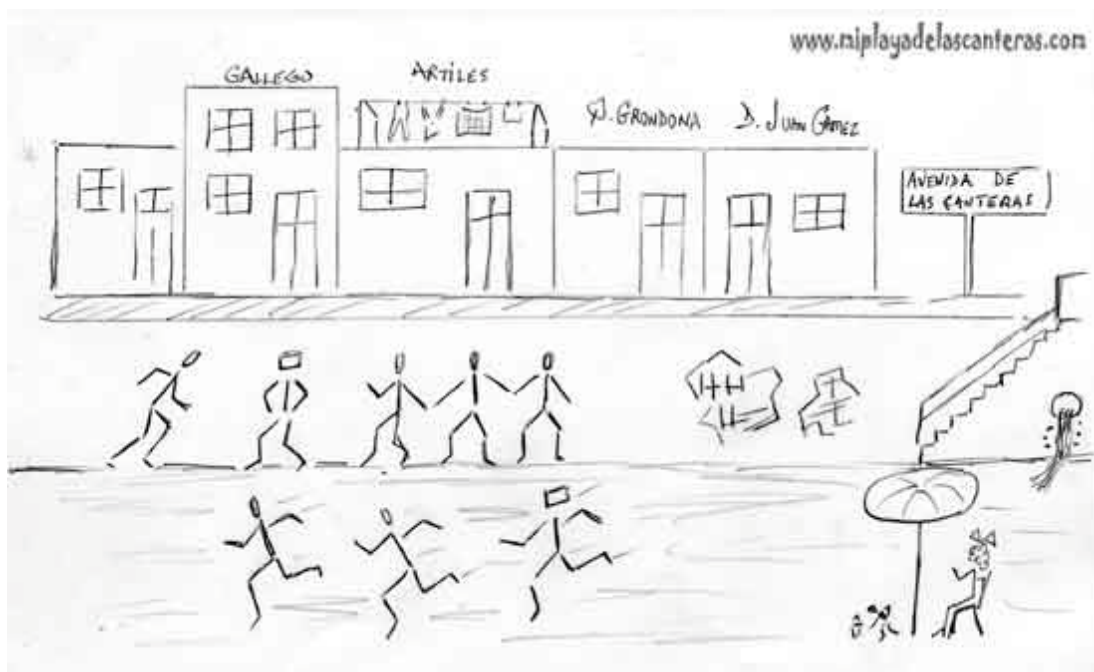
Había un juego que llamábamos “CALIMBRE”, supongo que derivado de calambre, corriente eléctrica de 125 ó 220.

Si me equivoco, que me corrijan. Hace por lo menos 57 años que no lo practico ¡Ay mi madre! Pero bien, aquí estamos y podemos contarlo y que ustedes lo lean.

Bien, vamos a ver si me acuerdo. Los participantes, un suponer, podían ser ocho. Se hacía un sorteo y dos quedaban en el cometido de correr detrás de los otros seis y tocarlos sin tener que sujetarlos.

Para comenzar, se ponían los seis que habían “librado” a un par de metros de los dos restantes y, a la voz de “a la una, a las dos y a las tres”, a correr se ha dicho. Si alguno de los dos alcanzaba y tocaba a alguno de los seis, lo llevaba a la pared de la Avenida, pongo por ejemplo, y quedaba custodiándolo mientras su compañero corría de un lado para otro, detrás de los cinco restantes. La labor de los que quedaban libres era provocar la salida del “guardián” y tocar al de la pared para liberarlo. Llegado el caso de estar tres o cuatro tocados en la pared y que se pudiera tocar a alguno de ellos, sin que nos tocara el guardián, gritábamos ¡calimbre! Y, como el tocado estaba cogido de la mano, con los otros, la corriente pasaba a todos y salían embalados, libres de nuevo.

¿Está claro? Creo que esto lo va a entender quien lo haya jugado alguna vez. Con voluntad ha sido.



1.- Después de pasar parte de la tarde jugando en la playa a estos juegos, los 8 amigos deciden merendar mientras descansan. Elabora una merienda para todos ellos que se pueda llevar a la playa y el coste de la misma.

DATOS	PREGUNTA
OPERACIONES	SOLUCIÓN

2.- Escribe la definición de alimentación sana y saludable.

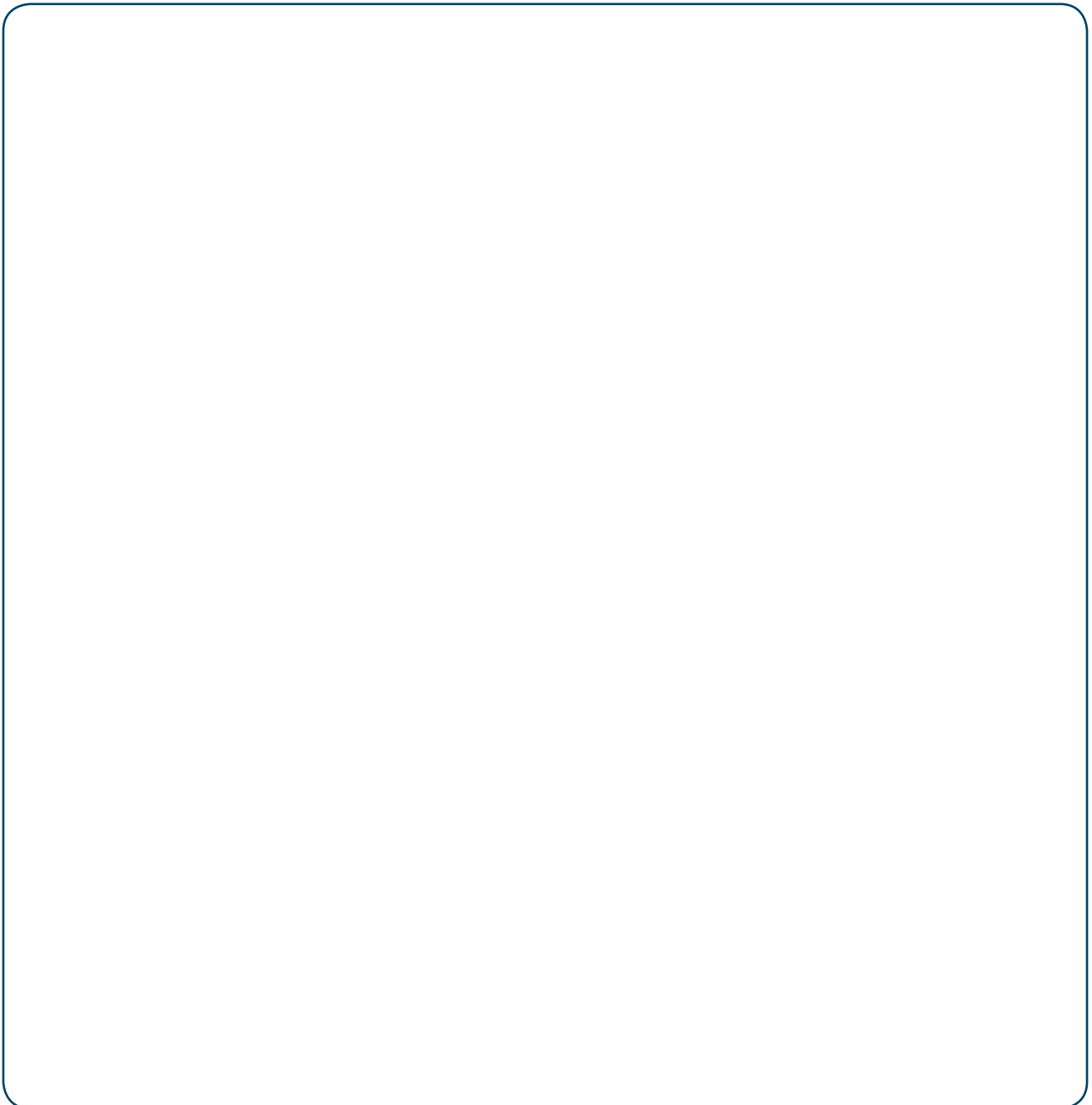
.....

.....

.....

.....

3.- Inventa una frase animando a tus compañeros del colegio a realizar este tipo de juegos. Dibújala en forma de grafiti, mural o collage.



Actividad 3

EL TAPONAZO



En este juego, a veces se llevaba uno un buen taponazo. Vamos a ver. Se jugaba con dos participantes. Primero, hacíamos unas bolas de arena. Cogíamos arena mojada que estuviera ralita y hacíamos bolas del tamaño de una naranja mediana y las íbamos embadurnando con arena seca hasta que se quedaban como croquetas, pero más duras.

Nos colocábamos frente a frente, separados por dos o tres metros más o menos, con una tonga de proyectiles al lado de cada uno y empezaba la batalla.

Las reglas del juego consistían en que no estaba permitido mover las piernas de sitio una vez comenzado el juego. De cintura para arriba, podías moverte y cambarte todo lo que quisieras para evitar los proyectiles. Cada jugador lanzaba una bola y, seguidamente, lo hacía el otro. Ganaba quien más acertara. Como en todos los juegos, la picardía tenía un papel muy importante.

Al lanzar la bola, hacíamos un geitillo hacia un lado y el proyectil iba al lado contrario. Adivina por dónde. No estaba permitido tirar la bola apuntando de cintura para abajo, por si acaso. Dios nos libre.



1.- Inventa una poesía que tenga como tema principal este juego tradicional de playa. Procura que algunos versos rimen entre sí.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.- Vuelve a escribir dos de los versos que rimen y explica que tipo de rima tienen y por qué.

.....

.....

.....

.....

.....

3.- Dibuja cinco bolas de arena todas seguidas formando una fila. Dos de ellas tienen 5 cm de diámetro y las restantes 7 cm. ¿Cuánto medirá la fila? Seguidamente dibuja una esfera y sus elementos.

DIBUJO	
DATOS	PREGUNTA
OPERACIONES	SOLUCIÓN
DIBUJO DE LA ESFERA Y SUS ELEMENTOS	

Actividad 4

LUCHA MAÑOSA EN LA ARENA



En este juego había que tener mucha maña y fuerza a la vez. No siempre ganaba el más fuerte, muchas veces el menos musculoso con un jeitillo a tiempo ganaba el “combate”: a ver si me explico bien.

Solo dos participantes y tenían que ser los dos diestros o zurdos. Claro que también podían ser ambidiestros. La cuestión era que tenía que ser mano derecha contra mano derecha o izquierda contra izquierda.

Se trazaba una raya en la arena y cada uno ponía un pie a unos centímetros de la marca. Se daban la mano y a la voz de “ a la una a las dos y a las tres ” cada uno tiraba del rival. El pie colocado cerca de la raya era obligado no moverlo. El otro pie se podía mover libremente pues era el que servía de punto de apoyo para no perder el equilibrio. Con frecuencia se aprovechaba el empuje del contrario para hacerle el vacío y descolocarlo.

1.- Haz el dibujo de este juego de lucha mañosa en la arena.

2.- Busca el significado de la palabra “maña” y escríbelo. Inventa una oración que la contenga.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.- Investiga sobre vocablos canarios. Escribe alguno de ellos que no conozcas y su significado.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Actividad 5

EL JUEGO DEL CLAVO



Entre los años 40 y 70 del siglo pasado no había en Las Canteras chiquillo sin clavo entre sus atarecos de bajar a la Playa. Era un clavo grande, de unos 20 cm, compañero de esperas por el resto de la pandilla, clavándose de surco en surco, atendiendo a una serie de piruetas con nombre propio que iban siendo transmitidas de generación en generación.

Luego, a la llegada de todos, clavo de reunión, de círculo en la arena. Atentos a las mañas del compañero para alcanzar el turno correspondiente que a veces tardaba si el oponente era capaz de hacer un zapatero (cinco puntos en la clasificación) que consistía en hacer todas las artes de un tirón, con lo que volvía a repetir.

Si no, poco a poco, paso a paso, la tirolina, la pajarita, los cuernos —con el riesgo de faltar y volver al principio— la mano, el hombro, la cabeza, la piscina... así hasta apuntar un chico en el muslo moreno de los días de verano.

Clavo de disputas por ver si la cabeza estaba tocando la arena, en cuyo caso no valía; clavo de digestiones de dos horas y media antes de volver al agua; clavo de entretenimiento cuando las madres, viendo los ojos de salitre de los más pequeños, obligaban a descansar un rato en la arena; clavo de atardeceres sobre la arena fría, clavo de amigos y más amigos en ese enorme parque que siempre fue Las Canteras.



LAS MAÑAS

DEL CLAVO



01 LA MANO



02 LA PALMA



03 EL MUERTO



04 EL TIROTEO



05 LOS CUERNOS



06 EL TORNILLO



07 LA PAJARITA



08 MANO SUBIENDO



09 MUÑECA SUBIENDO



10 CODO SUBIENDO



11 HOMBRO SUBIENDO



12 LA CABEZA



13 HOMBRO BAJANDO



14 CODO BAJANDO



15 MUÑECA BAJANDO



16 PALMA BAJANDO



17 GALLO AL REVÉS



18 EL PASEÍTO



19 MANO AL REVÉS



20 TIROTEO AL REVÉS



21 LA PISCINA



22 TRIQUI-TRAQUE



23 LA CUNITA

1.- Vuelve a leer el último párrafo y explícalo con tus palabras frase a frase.

“clavo de disputas por ver si la cabeza estaba tocando la arena”

“clavo de digestiones de dos horas y media antes de volver al agua”

“clavo de entretenimiento cuando las madres, viendo los ojos de salitre de los más pequeños, obligaban a descansar un rato en la arena; clavo de atardeceres sobre la arena fría”

2.- Inventa otra expresión de este tipo para describir el juego del clavo.

3.- Redacta una noticia para un periódico en la que trates el tema de los juegos tradicionales de playa. (No olvides las partes más importantes de una noticia).

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4.- De todos los juegos de este tipo que ya conoces. ¿Cuál te gusta más?
¿Por qué?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5.- ¿Por qué crees que estos juegos han desaparecido con el tiempo?
Razona tu respuesta.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



6.- Inventa un juego de playa y explica sus reglas y forma de jugar.

A series of horizontal dotted lines provided for writing the answer to the question.

Haz un dibujo esquemático que lo explique en el recuadro.



www.LPAmar.com

Para cualquier consulta no dude en contactar con nosotros en: LPAmar.com

