



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

JUEGOS TRADICIONALES DE OLIVENZA: UN ESTUDIO ETNOGRÁFICO A TRAVÉS DE ENTREVISTAS A LA POBLACIÓN LOCAL

Jorge Rojo-Ramos

Grupo de Investigación para la Promoción de una Sociedad Saludable (PHeSO),
Universidad de Extremadura, 10003 Cáceres, España.
Email: jorgerr@unex.es Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6542-7828>.

María José García-Guillén

Grupo de Investigación para la Promoción de una Sociedad Saludable (PHeSO),
Universidad de Extremadura, 10003 Cáceres, España.
Email: mjgg240300@gmail.com, Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-1116-4898>.

Antonio Da Costa-Correia Gualdino

Grupo de Investigación de Biomecánica del Movimiento Humano y Ergonomía
(BioErgon), Universidad de Extremadura, Cáceres, España.
Email: antoniocorreia@gmail.com.

Carmen Galán-Arroyo

Grupo de Investigación de Alfabetización Física y Calidad de Vida Relacionada con
la Salud (PHYQoL), Universidad de Extremadura, Cáceres, España.
Email: Mamengalana@unex.es Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8750-0267>.

RESUMEN

El juego es una práctica recreativa fundamental para la socialización y el desarrollo infantil, que ha sido desplazada en la actualidad por actividades sedentarias, aumentando el sedentarismo y la obesidad infantil. Este estudio etnográfico se centra en los juegos tradicionales de Olivenza (Badajoz), recopilando información a través de entrevistas a personas mayores de la localidad. Se identificaron 32 juegos que reflejan el patrimonio cultural y social de la región. La inclusión de estos juegos en el aula de Educación Física puede promover la actividad física, la socialización y el conocimiento del patrimonio cultural local. Se hace un llamado a las instituciones educativas para revitalizar estas prácticas y combatir el sedentarismo en niños y niñas.

PALABRAS CLAVE:

Juegos tradicionales; Olivenza; Actividad física; Educación; Patrimonio cultural.

TRADITIONAL GAMES OF OLIVENZA: AN ETHNOGRAPHIC STUDY THROUGH INTERVIEWS TO THE LOCAL POPULATION.

ABSTRACT

Play is a fundamental recreational practice for socialization and child development, which has been displaced nowadays by sedentary activities, increasing sedentary lifestyles and child obesity. This ethnographic study focuses on traditional games in Olivenza (Badajoz), collecting information through interviews with local elderly people. Thirty-two games were identified that reflect the cultural and social heritage of the region. The inclusion of these games in the Physical Education classroom can promote physical activity, socialization and knowledge of the local cultural heritage. Educational institutions are called upon to revitalize these practices and combat sedentary lifestyles among children.

KEYWORD

Traditional games; Olivenza; Physical Activity; Education; Cultural heritage.

1. INTRODUCCIÓN.

Los pueblos españoles, especialmente los más pequeños, experimentaron un declive económico y cultural en décadas pasadas (García Galán, 1981). Sin embargo, se distinguieron por contar con una gran diversidad de juegos y actividades lúdicas (García Galán, 1981). El juego es una práctica recreativa presente en todas las culturas alrededor del mundo, cuya finalidad principal es la diversión. Jugar no solo evita el aburrimiento, sino que también dota al ser humano de una herramienta para relacionarse con los demás. En esta línea, Cilla & Omeñaca (2007) definen el juego como “actividad alegre, placentera y libre, que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implícitas a las personas en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje” (p.1). Por otro lado, Rüssel (1970) afirmaba que el juego es una acción generadora de placer que no se realiza con una finalidad extrínseca, si no por sí misma. Además, el juego en el desarrollo infantil es considerado como una actividad colectiva que incentiva a sus participantes a seguir una serie de normas sociales; de este modo, los niños siguen las reglas y hacen lo que el juego exige (González Moreno et al., 2014). Por consiguiente, los juegos poseen un carácter socializador, permitiendo que los niños interactúen, formen equipos y respeten tanto a las reglas como a sí mismos.

Lo único importante del juego no es la diversión, sino todo lo que esto conlleva. En décadas anteriores los niños y niñas de España jugaban desde muy temprana edad con padres y familiares (Tallés Cristóbal, 1982). Sin embargo, en la actualidad, los niños y niñas no salen a jugar a las calles, evitando así la actividad física (AF) que se realiza, sino que eligen quedarse en casa llevando a cabo actividades de carácter sedentario (Matamoros, 2019). Durante la última década, este hábito es definido como un problema de importancia global para las sociedades desarrolladas, ya que el sedentarismo ha sido identificado como el desencadenante de la mayoría de casos de obesidad infantil (Blanco et al., 2020). En este sentido, la bibliografía científica muestra la capacidad de los juegos para reducir el uso de internet y la mejora de las habilidades sociales en edad infantil (Kacar & Ayaz-Alkaya, 2022). Por ello, se debe concienciar a toda la población de que el juego además de entretenido también es saludable.

Por otro lado, el juego se encuentra ligado al contexto histórico y sociocultural en el que se practica, aunque la finalidad sea la misma. Los juegos tienen su raíz en un contexto determinado y están llenos de mensajes positivos para las personas que los juegan, reflejando una actividad sencilla que representa toda la cultura del entretenimiento e identifica a la sociedad (Ardila Barragán, 2022). En este sentido, el juego tradicional forma parte del Patrimonio Etnográfico, entendido como el conjunto de manifestaciones culturales que han surgido como resultado de la adaptación de una comunidad a su entorno natural y social (Prat Carós, 1991). Dentro de este patrimonio inmaterial, los juegos representan no solo una forma de entretenimiento, sino también un reflejo de las costumbres, valores y relaciones sociales de cada época (Prat Carós, 1991). Cada cultura tiene unos juegos que están arraigados a ella, pudiendo variar entre poblaciones geográficamente muy cercanas ya que han sido transmitidos entre generaciones. Por tanto, es de vital importancia para las nuevas generaciones entender el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos, con el fin de comprender correctamente su historia, sus costumbres y valorar las tradiciones (Méndez Giménez & Fernández Río, 2011).

1.1. EL JUEGO Y SU INCLUSIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Los juegos son considerados como una actividad imprescindible en el aula, ya que es una forma no convencional que afecta muy positivamente al proceso enseñanza-aprendizaje, generando asimismo sensación de desahogo y recreación a los discentes (Berger, 2016). Del mismo modo, Jiménez (1996) afirma que utilizando el juego como herramienta educativa es posible favorecer la modulación de la personalidad, la comprensión de conceptos y el desarrollo psicosocial del alumnado. Igualmente, el contexto educativo se erige como el lugar indicado para conocer el patrimonio cultural de una sociedad (Trigo Aza, 1995) siendo responsabilidad de los docentes la transmisión de estos conocimientos culturales (Sarmiento Cruz, 2008). Por todo esto, existen numerosos ejemplos en los que los juegos fueron introducidos en diferentes áreas didácticas (Arufe Giráldez, 2019; Espinosa & Gómez, 2017; Mora Márquez & Camacho Torralbo, 2019).

Asimismo, la Educación Física (EF) es un área pedagógica que reúne diferentes prácticas físicas en un contexto único para el aprendizaje, donde el docente elige contenidos educativos que permitan a los estudiantes experimentar diferentes actividades, conectando previos y nuevos conocimientos. Por consiguiente, los juegos en el aula de EF no solo facilitan la consecución del proceso enseñanza-aprendizaje sino que favorecen el desarrollo de patrones motores y corporales básicos (Renzi, 2009). Además, los propios juegos se adecuan al nivel de desarrollo motor y cognitivo de cada grupo, ya que cada uno de ellos posee ciertas características físicas que pueden ser modificadas en función de las posibilidades y habilidades del alumnado (Budak et al., 2017). Diferentes publicaciones científicas demuestran que con el objetivo de solventar los desafíos inherentes a al juego, el alumnado debe concebir tanto su cuerpo como el espacio que le rodea, ya sea nivel de espacio o de material, por lo que las capacidades coordinativas se convierten un factor principal en el desarrollo de los mismos (Mihaela, 2013; Pehlivan, 2016).

1.2. CONTEXTO SOCIOCULTURAL.

Olivenza es una localidad española situada al oeste de la provincia de Badajoz, en la Comunidad Autónoma de Extremadura. Esta localidad goza de una ubicación única al encontrarse en la frontera entre el estado español y el portugués, contando con un contexto sociocultural que se nutre de ambas sociedades. Asimismo, cuenta con una población de alrededor de 12.000 habitantes y se sitúa al este del río Guadiana.

Este territorio, definido como fronterizo, ha sido objeto de tensiones históricamente pues fue cedida en 1297 por María de Molina, reina consorte de Castilla, al rey Dionisio I de Portugal mediante el Tratado de Alcañices. Sin embargo, en el año 1.801 tuvo lugar “la Guerra de las Naranjas” donde Manuel Godoy devolvió al municipio a la soberanía española, convirtiéndose en el último pueblo que se anexiona a la corona española (Fernández Liesa, 2004).

1.3. EL JUEGO TRADICIONAL

Teniendo en cuenta la definición de juegos, se pueden describir los juegos tradicionales como aquellos que aúnan el entretenimiento y el pasado, transmitiéndose de generación en generación (Cortizas, 2014). Estas actividades

lúdicas pueden modificarse a lo largo del tiempo, cambiando los participantes las reglas, pero manteniendo siempre su esencia y finalidad. Los juegos tradicionales se consideran auténtico patrimonio cultural y expresan manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás, además de demostrar a las nuevas generaciones que no es necesario disponer de mucho material para divertirse (Yagüe Sanz, 2002).

Igualmente, diferentes autores hacen hincapié en la necesidad de diferenciar dos tipos de juegos con evidente carácter sociocultural: 1) el juego popular es aquel que practica la mayoría de una determinada población, encontrándose arraigado en su cultura popular y caracterizándose por la flexibilidad de sus normas, y 2) el juego tradicional, caracterizado por estar arraigado en una determinada cultura o territorio, sin ser necesariamente practicado por gran parte de la población, teniendo una localización bastante precisa y una reglamentación definida (Mena Ramos, 2009).

Los juegos tradicionales también poseen ventajas en el aula de EF, ya que son sencillos en cuanto a diseño y ejecución, aptos para todas las condiciones meteorológicas y de bajo coste en cuanto a espacio, tiempo y equipamiento, pero capaces, a su vez, de promover la AF, comparable a la práctica de deportes organizados (Tangkudung et al., 2019). Del mismo modo, el factor lúdico de los juegos tradicionales puede ser una excelente manera de motivar a los alumnos físicamente menos activos, algo que los deportes organizados no pueden hacer (Louth, 2014). Además, se ha demostrado que los juegos tradicionales practicados regularmente en las escuelas aumentan la autoeficacia física de los alumnos, término que se utiliza para referirse a su sentimiento de inclusión y compromiso con la AF (Louth & Jamieson-Proctor, 2019).

Herrador (2025), destaca en su libro *“El Patrimonio Cultural En El Nomenclator de Extremadura...Tradiciones a través de sus calles y plazas”*:

La importancia del juego tradicional como parte del patrimonio cultural está reconocida en El Estatuto de Autonomía de Extremadura, aprobado mediante Ley Orgánica 1/1983, de 25 de febrero y con vínculo a legislación y modificado mediante Ley Orgánica 1/2011, de 28 de enero recoge como competencia exclusiva en su artículo 9.1.47 la “Cultura en cualquiera de sus manifestaciones”, así como el “Patrimonio Histórico y Cultural de interés para la Comunidad Autónoma”. El desarrollo de esta competencia y con el fin de proteger el Patrimonio Cultural, se dictó la Ley 2/1999, de 29 de marzo, de Patrimonio Histórico y Cultural de Extremadura.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5.1 de la propia ley, los bienes más relevantes del Patrimonio Histórico y Cultural Extremeño deberán ser declarados de interés cultural en la forma que el propio artículo detalla. El artículo 6.3 de la Ley establece que entre los bienes que pueden ser declarados de interés cultural se encuentran “la utilización de las artes y tradiciones populares, el canto, la música, la tradición oral, las particularidades lingüísticas y la comunicación general en la expresión de la cultura y los hábitos sociales”.

Además, el Artículo 2 de la Ley 10/2015, de 26 de mayo, “De Protección del Patrimonio Cultural Inmaterial”, establece “Los usos, expresiones, manifestaciones, conocimientos y métodos que las comunidades, grupos y, en algunos casos,

individuos, reconozcan como parte de su patrimonio cultura”, en especial “c) las costumbres sociales, los ritos y manifestaciones festivas”; “f) gastronomía, elaboraciones culinarias y alimentación”; “h) formas de socialización colectiva y organizaciones”; y “i) las manifestaciones sonoras, música y danza tradicional”. El artículo 4.2 de esta norma establece que “los bienes muebles y los espacios asociados al desarrollo de expresiones culturales inmateriales podrán ser objeto de medidas de protección de acuerdo con la ley de ordenación urbanística y territorial de la administración correspondiente”.

1.4. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVO

Este trabajo nace de la necesidad de generar propuestas didácticas alrededor de los juegos tradicionales y cuya incorporación sea factible en el aula de EF, así como poner en relevancia a las personas mayores del municipio, respetando su infancia para así aprender nuevas maneras de disfrutar y ser feliz.

Por otro lado, es preocupante el continuo sedentarismo que rodea a los niños y niñas actualmente. En Olivenza esto se aprecia a diario, ya que hace décadas, los niños estaban jugando todo el día en la calle, sin embargo, durante los últimos años en las calles reina el silencio y la tranquilidad. Por consiguiente y teniendo en cuenta que el colegio es una gran fuente de transmisión, se pretende incorporar los juegos tradicionales al currículum, permitiéndoles no sólo jugar, sino aprender a afrontar retos en equipo, a respetarse y a obedecer unas normas que permitirán que la finalidad del juego se lleve a cabo.

Otro de los motivos de la elección ha sido lo vinculados que nos sentimos a Olivenza, tierra con un pasado portugués, mezcla de dos culturas e idiomas diferentes. Los juegos tradicionales del pueblo son una mezcla de ambos países, algo que me parece de especial interés descubrir y seguir explorando. Además, según la publicación de Gil (1949), entre las regiones más representadas en cuanto a canciones y juegos infantiles, se encuentra Extremadura, motivo por el que aumenta más si cabe la relevancia del estudio.

Por consiguiente, el objetivo de este estudio es recuperar y recopilar a través de entrevistas los juegos tradicionales de Olivenza, investigando sobre ellos con el fin de llevar a cabo futuras propuestas de intervención.

2. METODOLOGÍA.

2.1. DISEÑO Y PARTICIPANTES

Para el presente estudio se ha llevado a cabo una investigación siguiendo una metodología de recogida de datos a través de entrevistas personales. Se entrevistaron a 80 personas, de un rango de entre 60 y 90 años de edad, tanto en el Hogar de Mayores como en el Hospital Santa Clara de Misericordia, pertenecientes a la localidad de Olivenza.

2.2. INSTRUMENTOS

Con el fin de clarificar los diferentes juegos tradicionales del municipio se utilizó una ficha de juegos de diseño propio (véase en la sección de “Resultados”),

constituida por diversos apartados para obtener toda la información necesaria para la investigación.

2.3. PROCEDIMIENTO

Una vez diseñadas las fichas de juego, el equipo de investigación evaluó diferentes emplazamientos para llevar a cabo las entrevistas. Al tratarse de personas mayores con diferentes condiciones de salud, se decidió que la mejor opción era desplazarse hasta las instalaciones en las que se encontraban los participantes. Para ello, se contactó con los directores del Hogar de Mayores y del Hospital Santa Clara de Misericordia, ambos en la localidad de Olivenza, con el fin de obtener los permisos pertinentes y concretar los horarios de las entrevistas.

3. RESULTADOS.

Tras las entrevistas, se obtuvieron 32 juegos tradicionales de la localidad de Olivenza, los cuales se muestran a continuación en sus correspondientes fichas de juego.

Ficha de juego nº1

TÍTULO	"El truqui"			
Edad (Recomendada)	A partir de 5 años.			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Individual.	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	X
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 60				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		<ul style="list-style-type: none"> - El salto. - El desplazamiento. 		
MATERIALES		ESPACIO		
"La roli": piedra utilizada para lanzarla. Tiza para pintar el truqui en el suelo.		Espacio abierto en el que pueda dibujarse en el suelo.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
En primer lugar, se dibujaba con una tiza en el suelo una especie de tablero con números del 1 al 10. La persona de forma individual tenía que lanzar "la roli" y según el número en el que cayese tenía que ir dando saltos hasta llegar a él.				


VARIANTES	
<p>Para hacer más largo y complicado el juego muchas veces se aumentaba la cantidad de números, es decir, en lugar de ser el tablón del 1 al 10 se aumentarían siendo del 1 al 20.</p> <p>La roli también puede aumentar o disminuir el tamaño para que el lanzamiento sea más o menos complicado.</p>	

Ficha de juego nº2

TÍTULO	"El elástico"			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años.			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	En grupos. Se podía también en pareja.	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	X
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 65				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - El salto. - El desplazamiento. - La coordinación. 		
MATERIALES		ESPACIO		
- Una goma elástica.		En la calle o cualquier espacio abierto.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
<p>El elástico es una goma cerrada, es decir, son cuatro metros unidos. Al ser cerrada permite que dos de los participantes se metan dentro, una en cada extremo, haciendo así que esté completamente estirado. Otro de los participantes va saltando el elástico. La dificultad va aumentando con los saltos, primero el elástico será sujeto por los tobillos, luego por las rodillas, más tarde por las caderas y finalmente por el cuello. El ganador será aquel que consiga saltar más alto.</p>				
VARIANTES				
<p>Para aumentar la dificultad el elástico en lugar de ser sujeto por dos personas será sujeto por tres. De este modo el participante que tiene que dar los saltos lo tendrá más complicado, ya que el espacio de juego será mayor.</p>				

Ficha de juego nº3

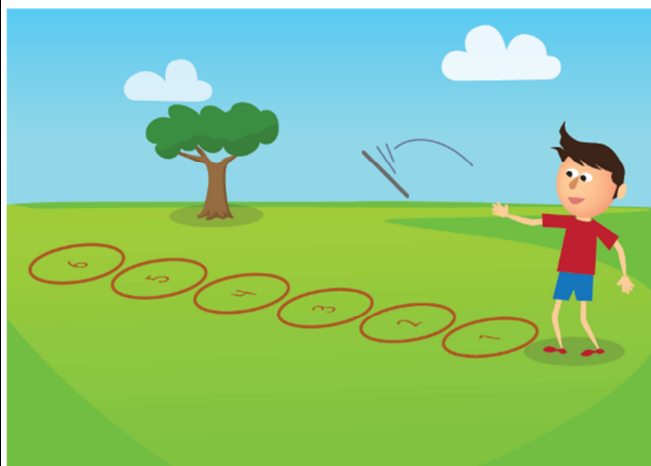
TÍTULO	"El burro"			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA:				

COMPETENCIAS	CONTENIDOS A DESARROLLAR
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	<ul style="list-style-type: none"> - El salto. - El desplazamiento. - La coordinación. - El equilibrio.
MATERIALES	ESPACIO
Ninguno. Solo se precisa de compañeros.	La calle o cualquier espacio abierto.
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
Si el grupo era muy grande se dividía en dos, por ejemplo: cinco se agachaban y cinco saltaban. El juego consistía en que uno se ponía contra la pared y se agarraba a una verja o lo que pudiese, y debajo de sus piernas otro metía la cabeza, y así los próximos formando una especie de gusano. El resto de los componentes tienen que saltar encima de los compañeros e ir desplazándose hasta llegar al primer compañero. No hay ganador ni perdedor, lo importante es disfrutar.	
VARIANTES	
El número de personas que hacen de burro pueden ir aumentando o disminuyendo en función de los participantes que vayan a jugar.	

Ficha de juego nº4

TÍTULO	"El pincho"			
Edad (Recomendada)	A partir de 8 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	<input type="checkbox"/>
		Meta individual	<input type="checkbox"/>	
		Competitivo	X	
TIPO DE JUEGO: Tradicional.				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 80 años.				
COMPETENCIAS	CONTENIDOS A DESARROLLAR			
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación. - Puntería. 			
MATERIALES	ESPACIO			
- Un hierro puntiagudo de unos 30 cm.	En un suelo de tierra.			
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO			

En una superficie de tierra se dibujaba con el propio pincho seis círculos. La finalidad era lanzar el pincho de los círculos 1 al 6 de forma consecutiva, ya que iban aumentando su dificultad. El participante que no lograra meter el pincho dentro del círculo correspondiente tenía una penalización y debía volver a empezar. Por otro lado, el ganador era aquel que conseguía lanzar el pincho e introducirlo en todos los círculos sin fallar.



VARIANTES.

Para aumentar la dificultad del juego se aumentaba el número de círculos y la distancia entre ellos, lo que hacía que introducir el pincho en el círculo correspondiente fuese más complicado.

Ficha de juego nº5


TÍTULO	"El bolindre"			
Edad (Recomendada)	A partir de 6 años.			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	
			Competitivo	X
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 75 años				
COMPETENCIAS.		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - La coordinación. - La precisión. 		
MATERIALES		ESPACIO		
- Bolindres		En una superficie de tierra		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
<p>En primer lugar, se construía una cueva en la tierra llamada "gua". Se colocaban dos o tres bolindres dentro de la cueva, que simulaba una casa, por lo tanto, ahí nadie podía "matarte". El juego consistía en dar con el propio bolindre al bolindre de otro compañero y volver al "gua" para salvarte y que este no te diera. Ganaba el que diese "chinche" al otro compañero y se metiese en el "gua". En este juego se apostaban</p>				

bolachas (bolindres de gran tamaño), cartones de las cajas de cerillas...	
VARIANTES	
En este juego no encontramos ninguna variante. Sin embargo, cabe destacar la actividad citada por Chacón (2010), la cual podría considerarse una posible variantes de esta actividad. <i>“La abuela llenaba la faltriquera del nieto con los caramelos que los señoritos no se habían comido. Y él arramplaba con algún que otro bolindre, que lo veía yo jugar al gua en el corral”.</i>	

Ficha de juego nº6


TÍTULO	“La rueda”			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Individual o colectivo	RELACIÓN	Cooperativo	<input type="checkbox"/>
			Meta individual	<input type="checkbox"/>
			Competitivo	X
TIPO DE JUEGO: Tradicional.				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 83 años.				
COMPETENCIAS.		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		<ul style="list-style-type: none"> - El desplazamiento. - La coordinación. - La velocidad. 		
MATERIALES		ESPACIO		
<ul style="list-style-type: none"> - Un palo de unos 30 cm de largo y 2 cm de grosor. - Una cubierta de la rueda de una moto. 		La calle o cualquier espacio abierto que permita correr		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
El juego consistía en desplazar la rueda impulsándola con el palo mientras se corría velozmente a su lado. Podía realizarse de forma individual, corriendo uno mismo, o bien grupal, haciendo así que el juego fuese competitivo. De esta manera, ganaría aquel que llegase a la meta corriendo más rápido sin que se le tumbase la rueda en el suelo.				
VARIANTES				
La cubierta de moto podía ser sustituida por la cubierta de una rueda de bicicleta, aunque estas últimas aumentaban la dificultad, ya que no se sujetaban bien.				

Ficha de juego nº7


TÍTULO	"A la hoja"			
Edad (Recomendada)	A partir de 10 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	
			Competitivo	X
TIPO DE JUEGO: Tradicional.				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 85 años.				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- El lanzamiento.		
MATERIALES		ESPACIO		
- Una navaja. - Una hoja de higuera chumba.		En la calle o cualquier espacio abierto.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
En primer lugar, se pinchaba un palillo de madera en el centro de la hoja de higuera chumba. El juego consistía en ir lanzando una navaja pequeña dando vueltas y que esta quedase clavada en la hoja de higuera. Aquel que fallara debía darle un muerdo a la hoja. De esta manera, cuantas más veces perdieran, llegarían al centro de la hoja, donde se hallaba el palo. El que más veces mordiese la hoja era el perdedor.				
VARIANTES				
En este juego no aparece ninguna variante.				

Ficha de juego nº8

TÍTULO	"El rescate"			
Edad (Recomendada)	A partir de 8 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional.				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 83 años.				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu		- La velocidad. - La cooperación. - La resistencia.		

emprendedor.	
MATERIALES	ESPACIO
No se necesitaban materiales.	Todo el pueblo.
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
Se creaban dos equipos. El juego consistía en que uno de los equipos se escondía por todo el pueblo y el otro debía encontrarlos uno a uno. No había tiempo para encontrarlos, de hecho, muchos de los participantes cuando iban empate se iban a sus casas y ya no salían más para que no los encontrasen.	
VARIANTES	
No hay variantes en este juego. Como variante podría introducirse el cambio de espacio, pero teniendo en cuenta que se trata de todo el pueblo, no puede ser modificado.	

Ficha de juego nº9

TÍTULO	"La lleva"			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	X
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 75 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- La velocidad.		
MATERIALES		ESPACIO		
No se precisaba de material.		La calle o cualquier espacio abierto.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
Este juego consistía en que uno de los participantes "la llevaba" y tenía que atrapar a otro para librarse él y hacer que su compañero "la llevase". Ganaba aquel que no era atrapado nunca.				

VARIANTES
Para aumentar la dificultad del juego se la podían llevar dos a la vez, lo que implicaba tener que estar con mayor cuidado para evitar ser atrapado.

Ficha de juego nº10

TÍTULO	"El diábolo"			
Edad (Recomendada)	A partir de 8 años.			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Individual	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	X
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 62 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - El equilibrio. - La coordinación. 		
MATERIALES		ESPACIO		
<ul style="list-style-type: none"> - Un diábolo. - Una cuerda sujeta por dos palos. 		Puede realizarse tanto en casa como en la calle o espacios abiertos.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
<p>El juego consistía en colocar el diábolo encima de la cuerda y mantener el equilibrio mientras se movía la cuerda a través de los dos palos. No había ganador ni perdedor, pero era mejor aquel o aquella que conseguía que el diábolo saltase sin que se cayese al suelo.</p>				
VARIANTES				
En este juego no existen variantes.				

Ficha de juego nº11

TÍTULO	"El repión"			
Edad (Recomendada)	A partir de 8 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Individual	RELACIÓN	Cooperativo	<input type="checkbox"/>
			Meta individual	<input type="checkbox"/>
			Competitivo	X
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 83 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		<ul style="list-style-type: none"> - La agilidad - La coordinación - El lanzamiento 		
MATERIALES		ESPACIO		
<ul style="list-style-type: none"> - Una cuerda larga. - Una peonza. 		Podría realizarse tanto en casa como en un espacio abierto.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
En primer lugar, se daba vueltas a la peonza con la cuerda, consiguiendo así que esta quedase enrollada. Una vez lista, se agarraba el extremo de la cuerda con las manos y se lanzaba la peonza, consiguiendo así al retirar la cuerda que la peonza diese giros sobre sí misma. Ganaba aquel que conseguía que la peonza estuviese más tiempo girando.				
VARIANTES				
No hay variantes en la realización de este juego.				

Ficha de juego nº12

TÍTULO	"Las prendas"			
Edad (Recomendada)	A partir de 9 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	<input type="checkbox"/>
			Competitivo	<input type="checkbox"/>
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 83 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		<ul style="list-style-type: none"> - La creatividad. 		


MATERIALES	ESPACIO
No se precisaba de material.	Cualquier espacio era válido para jugar.
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
Este juego se llevaba a cabo en grupo y entre chicas. Una de las participantes hacía una pregunta, y toda aquella que no supiese la respuesta tenía que dar una prenda: un calcetín, un zapato... Perdía aquella que había entregado más prendas.	
VARIANTES	
No hay variantes en este juego.	

Ficha de juego nº13

TÍTULO	" Las mayas"			
Edad (Recomendada)	A partir de 5 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 80 años				
COMPETENCIAS	CONTENIDOS A DESARROLLAR			
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	- El desplazamiento.			
MATERIALES	ESPACIO			
- Vestimenta de color blanca - Flores	Las calles de la comarca oliventina.			
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO			
Este juego era dedicado para chicas. En primer lugar, en grupo se seleccionaba a una de las chicas (normalmente la de menor edad). A la chica seleccionada se le sentaba en una silla, se le vestía de blanco y se le ponían flores encima. El juego consistía en ir con "la maya" que es la niña vestida de blanco, a pedir monedas por las calles de Olivenza.				


VARIANTES
Como variante, si eran muchas niñas se escogían a dos mayas.

Ficha de juego nº14

TÍTULO	"El patio de mi casa"			
Edad (Recomendada)	A partir de 6 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 75 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- El desplazamiento. - La coordinación.		
MATERIALES		ESPACIO		
No se precisa de materiales.		La calle o un espacio abierto.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
Este juego era más practicado por las niñas. Estas se agarraban de las manos formando un corro e iban dando vueltas cantando la siguiente canción: "El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja como los demás... ¡Agáchate! (aquí todas se agachaban) ¡y vuélvete a agachar! (repetían) que los agachaditos no saben bailar. H, i, j, k, l, m, n, a que si tu no me quieres otro niño me querrá. Corre corre cabritillo, corre corre que te pillo y a estirar, a estirar (aquí abrían el circulo) que el demonio va a pasar (y pasaba una de las chicas del grupo).				
VARIANTES				
Estos juegos tenían como variantes cambiar las canciones que cantaban mientras daban vueltas en corro.				

Ficha de juego nº15

TÍTULO	"El pañuelo"			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	
			Competitivo	X
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 80 años				

COMPETENCIAS	CONTENIDOS A DESARROLLAR
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La velocidad de reacción.
MATERIALES	ESPACIO
- Un pañuelo.	La calle o cualquier espacio abierto.
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
<p>En primer lugar, se realizan dos equipos. Cada equipo se coloca en un extremo diferente: uno a la derecha y otro a la izquierda. Habrá una persona en el centro de ambos equipos sosteniendo un pañuelo sin ejercer fuerza. Cada componente de cada equipo tendrá asignado un número. Cuando la persona situada en el centro cite el número, el componente del equipo que lo tenga asignado deberá correr para atraparlo. Quien lo atrape antes y logre cruzar la línea de sus compañeros habrá ganado.</p>	
VARIANTES	
Como variantes podríamos sustituir el pañuelo por cualquier otro objeto fácil de atrapar. Por otro lado, también podrían sustituirse los números por letras.	

Ficha de juego nº16

TÍTULO	"Las cuatro esquinas"			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	<input type="checkbox"/>
			Meta individual	<input type="checkbox"/>
			Competitivo	X
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 87 años				
COMPETENCIAS	CONTENIDOS A DESARROLLAR			
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La velocidad de reacción - La atención 			
MATERIALES	ESPACIO			
No se precisa de materiales para la realización de este juego.	Cualquier espacio que tenga cuatro esquinas o cualquier suelo en el que sea posible dibujar un cuadrado.			
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO			

En primer lugar, tenemos que ver si se dispone de un sitio en el que se cuenten con cuatro esquinas. Si no disponemos de este lugar podemos buscar una superficie en la que con una tiza dibujemos un cuadrado en el suelo. El juego consiste en que uno se la pica y cuatro están ocupando las esquinas. Los jugadores tienen que ir rotando, evitando quedarse sin la esquina. Aquel que se quede en el medio y no haya conseguido llegar a una de las esquinas pierde.



VARIANTES


Como variantes podemos cambiar la forma que dibujamos en el suelo, dependiendo del número de participantes.

Ficha de juego nº17

TÍTULO		"Dos calles"	
Edad (Recomendada)		A partir de 8 años	
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo
			Meta individual
			Competitivo
			X
TIPO DE JUEGO: Tradicional			
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 69 años			
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR	
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- La velocidad de desplazamiento.	
MATERIALES		ESPACIO	
No se precisan materiales para la realización de este juego.		Dos calles que sean perpendiculares o cercanas.	
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO	
En primer lugar, se crean dos equipos. El grupo delimita dos calles del pueblo que se convertirán en el terreno de juego. Un equipo de jugadores serán los que atrapan mientras que los otros tendrán que huir. El circuito será recorrido en sentidos contrarios, permitiendo así que ambos equipos se encaren. Una vez que uno de los que atrapan toque a uno de los que huyen, este pasará a ser del equipo que atrapa. Ganará el equipo que logre atrapar a todos en menos tiempo.			

VARIANTES
Como variantes nos encontramos el terreno de juego, ya que puede realizarse en distintas calles del pueblo.

Ficha de juego nº18


TÍTULO	"El resconde"			
Edad (Recomendada)	A partir de 6 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	X
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional.				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 79 años.				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- La velocidad de desplazamiento.		
MATERIALES		ESPACIO		
No se precisa de materiales para la realización de este juego.		Cualquier espacio, ya sea interior o exterior en el que haya lugares que permitan esconderse.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
Para llevar a cabo el juego es necesario que participen un grupo de personas. Uno de los participantes será el que se la pica y el resto los que se tienen que esconder. Ganará aquel que sea el último encontrado.				
VARIANTES				
No hay variantes en este juego.				

Ficha de juego nº19

TÍTULO	"Las chapas"			
Edad (Recomendada)	A partir de 6 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	X
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 72 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		<ul style="list-style-type: none"> - La precisión. - La coordinación. 		
MATERIALES		ESPACIO		
<ul style="list-style-type: none"> - Un tapón de una cerveza. - Una tiza para dibujar el recorrido (no necesaria) 		Se puede jugar en cualquier espacio.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
Un grupo de participantes pacta un circuito para recorrer. Cada uno de los participantes tiene una chapa de una cerveza. El juego consiste en ir dándole chinchas a la chapa para recorrer el circuito sin salirse. Aquel que se salga del circuito tendrá que volver a comenzar. Ganará el participante que llegue primero al final del circuito sin salirse.				
VARIANTES				
Como variantes tenemos el circuito, que puede dibujarse al antojo de cada grupo de personas que vayan a practicar el juego.				

Ficha de juego nº20

TÍTULO	"La atalarga"			
Edad (Recomendada)	A partir de 6 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 85 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias:		<ul style="list-style-type: none"> - El salto. - El desplazamiento. 		

Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	
MATERIALES	ESPACIO
- Una cuerda que normalmente solía ser la que utilizaban los abuelos para atar los burros.	Un espacio abierto.
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
Para llevar a cabo el juego eran necesarios varios participantes. Uno de ellos se ponía en un extremo de la cuerda y otro en la otra esquina. El resto de participantes tenían que ir pasando por debajo de la cuerda, cuya altura iba aumentando o disminuyendo.	
VARIANTES	
Como variante podíamos añadir la altura de la cuerda, ya que cuanto más baja sea es más complicado pasar por debajo.	

Ficha de juego nº21

TÍTULO	"Polis y cacos"			
Edad (Recomendada)	A partir de 6 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	
			Competitivo	X
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 78 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- La velocidad de desplazamiento.		
MATERIALES		ESPACIO		
No se precisan materiales para la realización de este juego.		Cualquier espacio abierto que permita correr libremente.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		

En primer lugar, se crean dos grupos. Unos serán los ladrones y otros los cacos. Los ladrones tendrán que atrapar a los cacos y meterlos en la “cárcel” (que será un lugar que hayan acordado y de donde no podrán moverse). Los cacos solo podrán ser salvados si otro caco los toca.



VARIANTES

No hay variantes para este juego.

Ficha de juego nº22

TÍTULO	“Calientamanos”		
Edad (Recomendada)	A partir de 6 años		
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	En parejas	RELACIÓN	Cooperativo
			Meta individual
			Competitivo

TIPO DE JUEGO: Tradicional

EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 80 años

COMPETENCIAS	CONTENIDOS A DESARROLLAR
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>- La reacción.</p>


MATERIALES	ESPACIO
No se precisa de materiales para la realización del juego.	Puede realizarse en cualquier espacio.

DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
<p>En pareja, se coloca un participante frente a otro. El juego consiste en tocar las manos del compañero mientras que él las quita evitando que les des. Ganará el participante que logre golpear más veces la mano de su compañero.</p>	

VARIANTES

Este juego no consta de variantes.

Ficha de juego nº23

TÍTULO	"La sogatira"			
Edad (Recomendada)	A partir de 5 años.			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 68 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>		<p>- La fuerza</p>		
MATERIALES		ESPACIO		
<p>Para llevar a cabo este juego se necesitaba únicamente una cuerda. Esta cuerda la cogían los niños del pueblo de sus casas, normalmente la utilizada para amarrar a los burros.</p>		<p>Cualquier espacio abierto.</p>		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
<p>En primer lugar, se creaban dos equipos con los participantes. Ataban justo en el medio de la cuerda una camiseta, un trapo viejo... Una vez situado el medio un equipo se colocaba a cada lado del trapo, es decir, uno en el extremo derecho y otro en el izquierdo. En el suelo se dibujaban dos líneas delante de cada equipo. El juego consistía en que a la señal de "ya" tiraban los dos equipos de la cuerda para intentar llevarla a su terreno. Aquel equipo que lograra sobrepasar la propia línea dibujada en el suelo con el trapo ganaba.</p>				
VARIANTES				
<p>Como variante podríamos introducir la longitud de la cuerda, que puede disminuir o aumentar según el número de componentes que vayan a realizar el juego.</p>				

Ficha de juego nº24

TÍTULO	"Carreras de carretilla"			
Edad (Recomendada)	A partir de 6 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	En parejas	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	
			Competitivo	X
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 68 años				


COMPETENCIAS	CONTENIDOS A DESARROLLAR
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La velocidad. - El desplazamiento. - La coordinación. - La cooperación.
MATERIALES	ESPACIO
<p>No se precisan materiales para la realización de este juego.</p>	<p>Cualquier espacio abierto que permita correr y desplazarse libremente. Este juego normalmente se realizaba en el campo, cuando disponían de suelo de hierba.</p>
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
<p>Un grupo de amigos se dividía en parejas. Uno de la pareja se ponía en el suelo bocabajo mientras su compañero levantaba sus piernas. El componente de la pareja que está bocabajo tenía que ir moviendo los brazos para desplazarse mientras que su compañero lo levantaba por las piernas ayudándolo.</p> <p>Entre todos los amigos seleccionaban una línea de salida y de llegada. Cuando daban la voz de “ya” salían todos en carretilla a correr para alcanzar la meta propuesta. Ganaba aquella pareja que conseguía llegar antes la línea de llegada.</p>	 <p>The illustration shows a grassy field with a white house and a tree in the background. In the foreground, two pairs of children are playing a game. In each pair, one child is lying on their back on the grass, and the other child is standing and holding their legs to carry them. The children are wearing colorful clothing: a boy in a blue shirt and shorts, a girl in a red shirt and green shorts, a boy in a white shirt and black shorts, and a girl in a purple shirt and yellow shorts.</p>
VARIANTES	
<p>Como variantes podía introducirse hacerlo de tres. Es decir, un compañero se pone bocabajo mientras otros dos agarran sus piernas.</p> <p>Esta variante era utilizada cuando el número de compañeros que iba a jugar era impar.</p>	

Ficha de juego nº25

TÍTULO	"Rosquita y mosca"			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	X
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 90 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- El salto.		
MATERIALES		ESPACIO		
No se precisa de materiales para llevar a cabo este juego.		La calle o cualquier espacio abierto.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
En este juego había dos tipos de participantes (aunque luego cambiaban los roles): los que hacían de burro y los que lo saltaban. Un grupo de amigos se situaban por toda la calle y se ponían "en burro", es decir, se agachaban. Por otro lado, el otro grupo de participantes tenía que saltar por encima de todos los compañeros que estaban agachados. Ganaba aquel que conseguía saltar a todos los componentes en menos tiempo sin caerse.				
VARIANTES				
Este juego no tiene variantes que se conozcan.				

Ficha de juego nº26

TÍTULO	"Guindilla y guindaza" o "el verdugo"			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 89 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- La precisión. - La atención.		

MATERIALES	ESPACIO
- Un trapo anudado.	Se podía realizar tanto en la calle como en el patio de casa.
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
<p>Este juego era generalmente practicado por chicos. En primer lugar se situaban en corro con las palmas de las manos para arriba. Uno de los participantes era “el jefe”, que iba dando vueltas alrededor del corro con el trapo anudado mientras se cantaba la siguiente canción: “Guindilla y guindaza, el que se descuide lleva una pasa”.</p> <p>Una vez terminada la canción, “el jefe” daba con el nudo un golpe en las manos de un compañero y este se convertía en “nuevo jefe”.</p>	
VARIANTES	
No hay variantes en este juego.	

Ficha de juego nº27

TÍTULO	“Los teatros”			
Edad (Recomendada)	A partir de 6 años			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 84 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - La imaginación. - La creatividad. 		
MATERIALES	ESPACIO			
- Cajas de cerillas. - Sábanas.	Este juego se realizaba en el patio de casa.			
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO			
<p>Un grupo de amigos se reunía en la casa de uno de ellos.</p> <p>En primer lugar, recolectaban cajas de cerillas de sus casas, de la calle, de los bares... Una vez conseguidas las cerillas preparaban el patio en el que se llevaría a cabo el juego.</p> <p>Los participantes llevaban sábanas y las colgaban de las paredes simulando así el telón de un teatro.</p>				

En la puerta del patio se colocaba un compañero e iba cobrando “las entradas” que eran las cajas de cerillas. Una vez sentados frente a las sábanas, cada amigo salía de forma individual y exponía ante “su público” lo que quería: chistes, cantas...




VARIANTES

Como variantes existía la posibilidad de salir al teatro de dos en dos para compartir el momento.

Ficha de juego nº28


TÍTULO	"Jogo dos rompes"			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años.			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	
			Meta individual	X
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 83 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- La precisión.		
MATERIALES		ESPACIO		
- Cajas de cerillas.		Cualquier espacio es válido para llevar a cabo este juego.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
Antiguamente las tapas de las cajas de cerillas tenían imágenes que querían ser conseguidas por los niños oliventinos. Las tapas que más gustaban entre los infantes eran las de los toreros, pero no todos podían conseguirlas y por ese motivo jugaban al "rompe". Este juego consiste en pegar la esquina de la tapa con saliva a una pared. Si la caja de cerillas que lanzaba un participante caía sobre las tapas que estaban en el suelo entonces esa tapa sería suya. Por el contrario, si no lograba caer sobre una de las tapas del suelo debía esperar a que se cayesen todas.				
VARIANTES				
Este juego no tiene variantes conocidas.				

Ficha de juego nº29

TÍTULO	"Sacapiloiros"				
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años				
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo		
			Meta individual	X	
			Competitivo		
TIPO DE JUEGO: Tradicional					
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 75 años					
COMPETENCIAS			CONTENIDOS A DESARROLLAR		
<p>Competencias:</p> <p>Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>			<p>- La destreza.</p>		
MATERIALES			ESPACIO		
<ul style="list-style-type: none"> - Palo de una escoba. - Papel. - Agua. - Palo estrecho. 			Podía realizarse tanto en el interior como en el exterior.		
DESCRIPCIÓN			GRÁFICO		
<p>Cuando a las madres o las abuelas se les rompía el palo de una escoba, este era utilizado como instrumento de juego para los niños oliventinos.</p> <p>Un jugador hacía un agujero en el centro del palo de la escoba y lo rellenaba de papel mojado. A su vez, se introducía un palo estrecho por el agujero que al apretarlo contra la barriga emitía un sonido similar al de un disparo. Una vez realizada el "arma" el participante se juntaba con otros compañeros y jugaban a los pistoleros.</p>					
VARIANTES					
Este juego no cuenta con ninguna variante.					

Ficha de juego nº30

TÍTULO	"El higo"				
Edad (Recomendada)	A partir de 8 años				
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo		
			Meta individual	X	
			Competitivo		
TIPO DE JUEGO: Tradicional					
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 89 años					
COMPETENCIAS			CONTENIDOS A DESARROLLAR		
<p>Competencias:</p>			<ul style="list-style-type: none"> - La precisión. - La agilidad. 		

Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	
MATERIALES	ESPACIO
- Una vara	Cualquier lugar en el que hubiese árboles.
DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
<p>En primer lugar, uno de los participantes del grupo cogía un higo de su casa. Una vez conseguido el higo se iban en grupo a buscar un árbol cercano.</p> <p>El juego consistía en colocar el higo sobre una de las ramas del árbol y con otra vara intentar tirarlo. Aquel participante que consiguiese tirar el higo sería el ganador y como recompensa podía comérselo.</p> <p>Este juego también era peligroso, ya que al utilizar varas para tirar el higo podían golpearse entre los compañeros.</p>	
VARIANTES	
Como variantes tenemos el objeto con el que tirar el higo. En muchas ocasiones cuando no encontraban varas utilizaban chinarras para golpear al higo y que se cayese de la rama en la que estaba situado.	

Ficha de juego nº31

TÍTULO	"La silla"			
Edad (Recomendada)	A partir de 7 años.			
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 85 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		<ul style="list-style-type: none"> - La fuerza - El equilibrio. 		
MATERIALES		ESPACIO		
No se precisa de materiales para la realización de este juego.		La calle o cualquier espacio abierto.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
Este juego era practicado generalmente por chicas. Un grupo de niñas seleccionaba a una de ellas y la convertía en "la reina". El grupo de amigas formaba con los brazos una silla y				

“la reina” tenía que sentarse mientras recorrían las calles de la comarca oliventina cantando la siguiente canción:
 “Aquí va Isabel María sentada en la sillita, hilando algodón. El algodón no está en casa, tiraremos con ella al suelo”.
 Una vez terminada la canción las compañeras simulaban firlarla al suelo y si “la reina” no se caía seguía ocupando el mismo rol. Por el contrario, si “la reina” se caía se seleccionaba a otra participante para que ocupase su lugar.



VARIANTES

No existen variantes en este juego.

Ficha de juego nº32

TÍTULO		“Jogo das fundas”		
Edad (Recomendada)		A partir de 10 años		
PARTICIPANTES y AGRUPACIÓN	Grupal	RELACIÓN	Cooperativo	X
			Meta individual	
			Competitivo	
TIPO DE JUEGO: Tradicional				
EDAD DE LA PERSONA ENTREVISTADA: 89 años				
COMPETENCIAS		CONTENIDOS A DESARROLLAR		
Competencias: Social y cívica. Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		- La precisión		
MATERIALES		ESPACIO		
- Cuerdas - Piedras		El campo.		
DESCRIPCIÓN		GRÁFICO		
Este juego simulaba una guerra entre militares y guerreros. En primer lugar, se creaban dos equipos: los que simulaban a los franceses y los oliventinos. Cada equipo crea su propia muralla de cartón. Entre todos los compañeros delimitan un campo de juego que deberá contar con piedras. Las piedras pequeñas se atan alrededor de una más grande con la cuerda y una vez atada se gira, haciendo así que las piedras salgan disparadas. Ganará el equipo que consiga derrotar la muralla del rival.				
VARIANTES.				
No existen variantes que se llevasen a cabo en este juego.				

Por último, cabe añadir una actividad practicada en su gran mayoría en los pueblos y áreas rurales de Extremadura, especialmente en Olivenza, aunque no haya sido citada por las personas entrevistadas. Las peñas resbaladeras con gran distribución a lo largo y ancho de Extremadura reciben múltiples nombres y se caracterizan por ofrecer una huella o leve surco producido por la repetición continuada de deslizamientos sobre su superficie inclinada a lo largo de los siglos (Almagro Gorbea, 2020). Asimismo, está relacionado en su origen, con un interesante rito de fecundidad y que con el paso del tiempo pasaron a convertirse en toboganes o el popular juego del resbaladero, en los que jugaban niños y jóvenes (Almagro Gorbea, 2020).

En los pueblos y áreas rurales de Extremadura, era muy popular este juego adoptando distintos nombres según las localidades: rebaliza, resbaladera, revalaera, refalaera, etc., Estas peñas pasaron a ser toboganes, en los que jugaban niños y jóvenes, que en ocasiones usaban para resbalarse, plásticos o chapas como deslizadores, para evitar el deterioro de la ropa (Rodríguez Plasencia, 2015).

4. CONCLUSIÓN.

Los juegos tradicionales son un bien muypreciado de nuestra cultura que aúnan la vida moderna y el pasado, logrando una perfecta unión que aún forma parte del recuerdo de las personas mayores y de algunos jóvenes. Sin embargo, estos juegos han comenzado a desaparecer tras el avance imparable de la tecnología. Los participantes de este estudio mostraron su preocupación por no observar a niños jugar en las calles de Olivenza.

Las instituciones educativas, y más en concreto el aula de EF, son ambientes idóneos para que los niños y adolescentes de nuestra sociedad aprenda y/o pongan en práctica los juegos tradicionales, conociendo el patrimonio sociocultural de su zona, aumentando sus niveles de AF, reduzcan el uso de la tecnología en su día a día y aprendan a socializar con sus compañeros.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Almagro Gorbea, M. (2020). Las “peñas resbaladeras” de Extremadura. “Peñas sacras” relacionadas con la fecundidad. *Revista de estudios extremeños*, 76(1), 11-42.

Ardila Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 4.

Arufe Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 5(2), 323-350. <https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257>

Berger, K. S. (2016). *Psicología del Desarrollo. Infancia y adolescencia*. Ed. Médica

Panamericana.

Blanco, M., Veiga, O. L., Sepúlveda, A. R., Izquierdo-Gomez, R., Román, F. J., López, S., & Rojo, M. (2020). [Family environment, physical activity and sedentarism in preadolescents with childhood obesity: ANOBAS case-control study]. *Atencion primaria*, 52(4), 250-257. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2018.05.013>

Budak, M., Kilic, M., & Taskin, H. (2017). The effect of traditional children's games on orientation and rhythm ability. *Ovidius University Annals, Series Physical Education and Sport/Science, Movement and Health*, 17, 200-204.

Chacón, D. (2010). *Cielos de barro*. Alfaguara.

Cilla, R. O., & Omeñaca, J. V. R. (2007). *JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA*. Editorial Paidotribo.

Cortizas, A. (2014). El juego (tradicional) en la escuela. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 293, 7-10. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/2147>

Espinosa, R. S. C., & Gómez, J. L. E. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Institut de la Comunicació. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=713370>

Fernández Liesa, C. R. (2004). *La cuestión de Olivenza, a la luz del Derecho internacional público*. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/17476>

García Galán, A. (1981). Juegos de Extremadura: La «Calva» en Peñalsordo. *Revista de estudios extremeños*, 37(3), 485-490.

Gil, B. (1949). *Juegos infantiles de extremadura y su folklore musical*. 18-39.

González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: Aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 289-309. <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>

Herrador, J.A. (2025). *El Patrimonio Cultural en el Nomenclator de Extremadura*. Editorial Academica Espanola.

Jiménez, C. A. (1996). *La lúdica como experiencia cultural: Etnografía y hermenéutica del juego*. Cooperativa Editorial Magisterio.

Kacar, D., & Ayaz-Alkaya, S. (2022). The effect of traditional children's games on internet addiction, social skills and stress level. *Archives of Psychiatric Nursing*, 40, 50-55. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2022.04.007>

Ley Orgánica 1/1983, de 25 de febrero, del Estatuto de Autonomía de Extremadura. Boletín Oficial del Estado (BOE), núm. 48, 25 de febrero de 1983.

Ley Orgánica 1/2011, de 28 de enero, de modificación del Estatuto de Autonomía de Extremadura. Boletín Oficial del Estado (BOE), núm. 25, 29 de enero de 2011.

- Ley 2/1999, de 29 de marzo, del Patrimonio Histórico y Cultural de Extremadura.** Diario Oficial de Extremadura (DOE), núm. 40, 8 de abril de 1999.
- Ley 10/2015, de 26 de mayo, de Protección del Patrimonio Cultural Inmaterial.** Boletín Oficial del Estado (BOE), núm. 126, 27 de mayo de 2015.
- Louth, S. (2014).** *An investigation into the impact of traditional Indigenous games (TIG) on primary school students and their teachers.* [PhD Thesis]. University of Southern Queensland.
- Louth, S., & Jamieson-Proctor, R. (2019).** Inclusion and engagement through traditional Indigenous games: Enhancing physical self-efficacy. *International Journal of Inclusive Education*, 23(12), 1248-1262. <https://doi.org/10.1080/13603116.2018.1444799>
- Matamoros, W. F. G. (2019).** Sedentarismo en niños y adolescentes: Factor de riesgo en aumento. *RECIMUNDO*, 3(1), Article 1. [https://doi.org/10.26820/recimundo/3.\(1\).enero.2019.1602-1624](https://doi.org/10.26820/recimundo/3.(1).enero.2019.1602-1624)
- Mena Ramos, J. M. D. (2009).** El juego popular como instrumento didáctico. *Papeles Salmantinos de Educación*, 12, 151-170. <https://doi.org/10.36576/summa.29466>
- Méndez Giménez, A., & Fernández Río, J. (2011).** Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 19, 54-58.
- Mihaela, P. L. (2013).** Play in School Context. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 597-601. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.171>
- Mora Márquez, M., & Camacho Torralbo, J. (2019).** Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura*, 11(1), 56-73. <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1433>
- Pehlivan, H. (2016).** The role of play on development and learning. *Journal of Human Sciences*, 13(2), 3280-3292.
- Prat Carós, J. (1991).** *Antropología de los pueblos de España.* Taurus. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000795881490560>
- Renzi, G. M. (2009).** Educación Física y su contribución al desarrollo integral de los niños en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(Extra 7), 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3069980>
- Rodríguez Plasencia, J. L. (2015).** La matanza en Extremadura (estudio etno-folklorico) (1). *Revista de folklore*, 404, 31-48.
- Rüssel, A. (1970).** *El Juego de los niños: Fundamentos de una teoría psicológica.* (Herder).

Sarmiento Cruz, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales: ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación Física y Deporte*, 27(1), 115-122.

Tallés Cristóbal, A. B. (1982). *Juegos infantiles de Zafra*. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/8131>

Tangkudung, J., Aini, K., & Puspitorini, W. (2019). Development of Physical Fitness Materials based on Traditional Games for Junior High School. *Proceedings of the 1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)*. Proceedings of the 1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018), Padang, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.91>

Trigo Aza, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de educación física. *Aula de innovación educativa*, 44, 5-9.

Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: SL.

Fecha de recepción: 20/3/2025

Fecha de aceptación: 8/4/2025